

INSIGHT – News & Infos

November 2002

Buchempfehlung:

An dieser Stelle diesmal der Empfehlung für ein neues, sehr praxisorientiertes Buch von zwei ehemaligen SeminarteilnehmerInnen:

Rainer Wassong, Anja Laufer

„Piratenschiff und Hängematte“

Das Medium Spiel in der Ergotherapie mit Kindern

Verlag modernes lernen Dortmund

Das Buch beinhaltet eine große Anzahl von Spielideen, die in jahrelanger praktischer Arbeit mit Kindern entstanden sind.

Spiele befähigen uns, Kinder zu motivieren und zu begeistern und bilden die Grundlage unserer SI-therapeutischen Arbeit.

Die Therapievorschlage sind nach den verschiedenen Geraten bzw. Materialien geordnet, sehr lebendig beschrieben und mit schonen Zeichnungen versehen. So fallt es nicht schwer, diese Anregungen in die praktische Arbeit umzusetzen. Die AutorInnen hatten nicht den Anspruch, alle SI-therapeutischen Ziele der einzelnen Spielideen aufzufuhren. Genannt werden die therapeutischen Schwerpunkte zu jedem Ablauf, sodass eine Anpassung an die Therapieplanung fur das einzelne Kind individuell geschehen muss. Dies entspricht ja auch durchaus der Vorgehensweise im Umgang mit Geraten, Materialien und Spielen in der SI-Therapie. Das Buch wendet sich an BerufsanfangerInnen genauso wie auch an erfahrene KollegInnen, denn wir alle kennen doch „diese Tage, an denen einem nichts mehr einfallen will“

Spielidee / Gerate – Tipp

Eine einfach umzusetzende Spielidee fur Kinder ab dem Schulalter:

„Das Misthaufenspiel“

Benotigt wird:

- 2 verschiedenfarbige Bundstifte
- ein groes Blatt Papier (auch Packpapier ist moglich)
- Klebeband

Das Papier wird auf dem Tisch/Fuboden festgeklebt, Therapeut und Kind sitzen sich gegenuber und schreiben Zahlen in kleinen Kreisen von 1 bis 20 verteilt auf das Blatt. Der erste Spieler zieht eine Linie von der 1 zur 2 und malt die dazugehorenden Kreise aus > so werden sie zu Misthaufen.

Sinn des Spieles ist, die kurzesten Wege von Zahl zu Zahl zu finden. Dabei darf man nicht durch bereits gezogene Linien fahren und keine Linie beruhren.

Aber: man darf durch die Misthaufen fahren, die schon eingezeichnet sind.

Beruhrt oder kreuzt man eine Linie, gibt es einen Strafpunkt. Sieger ist, wer die wenigsten Strafpunkte hat.

Dieses Spiel fordert:

- feinmotorische/graphomotorische Fahigkeiten
- Hand-Augen-Koordination
- Raumlich-visuelle Wahrnehmung und Planung
- das Kreuzen der Korpermittellinie

