

Lern- und Förderziele

- Koordinationsfähigkeit
- Kurzzeitgedächtnis
- Farbdifferenzierung
- Visuelle Differenzierung
- Lesefähigkeit, Rechenfähigkeit, Sprache
- Handlungsplanung
- Kooperationsfähigkeit
- Fokussierung der Aufmerksamkeit
- Wissensvermittlung rund um den Hund

Zum Spiel

Der Hund wird bei diesem Spiel in erster Linie als Motivator eingesetzt. Der Pädagoge hat die Möglichkeit, diverse Spielkarten (ca. DIN A7, leere Vorlagendateien unter dogMentor.de) zu erstellen, um individuelle Förderziele zu erreichen. Das Spiel kann sowohl in der Einzelförderung, als auch in der Gruppenförderung eingesetzt werden.

Diese kleine Broschüre soll Anregungen geben, wie das doMokiro im Bereich von Pädagogik und Therapie eingesetzt werden kann. Mit den hier beschriebenen Anregungen ist der Rahmen der Einsatzmöglichkeiten noch lange nicht ausgeschöpft.



Anwendungsbeispiel

dogMentor®

Winkelweg 11, 52477 Alsdorf
mentor@dogmentor.de
Telefon: 02404 9034010

www.dogMentor.de



Spielanregungen



Im Rahmen der Hundgestützten
Pädagogik und Therapie



Anforderungen an den Hund

- Der Hund muss den Deckel hochheben können

Je nach Spielvariation:

- Der Hund hebt den gezeigten Deckel hoch
- Der Hund wartet auf ein Freigabesignal, erst danach frisst er das Leckerli

Variationen zur Leckerligabe

- Der Hund frisst das Leckerli direkt
- Der Hund darf das Leckerli fressen, sobald der Spieler die Aufgabe richtig gelöst hat
- Der Hund bekommt das Leckerli mit Hilfe eines Löffels zu fressen
- Der Hund bekommt das Leckerli mit Hilfe einer Würstchenzange zu fressen

Spielmöglichkeiten ohne Karten

- An den Spieler werden Aufforderungen gegeben unter welchen Deckel er das Leckerli legen soll
- Leckerli muss entsprechend der gewürfelten Farbe unter den Deckel gelegt werden

Erhöhung des Schwierigkeitsgrades:

- Merken von bis zu sechs Farbfolgen

- Kombination von Farbe mit Anzahl von Leckerlis
- Kombination von Farbe mit Form des Leckerlis

Spielmöglichkeiten mit Karten

- Der Hund öffnet den angezeigten Deckel, der Spieler löst die Aufgabe
- Der Spieler muss Karten in eine entsprechende Reihenfolge bringen, der Hund öffnet den Deckel, die Richtigkeit wird überprüft
- Der Spieler muss den Karten entsprechend das Spiel für den Hund füllen
- Der Hund öffnet alle Deckel, der Spieler findet heraus, welche Karte nicht zu den anderen passt.

Möglichkeiten für Aufgabenkarten:

- Rechenaufgaben
- Wörter/Sätze rund um den Hund
- Auftragskarten zur Signalarbeit mit dem Hund
- Quizkarten
- Bewegungskarten
- Bildgeschichten
- Zahlenreihen

Assignment

Der Hund öffnet den angezeigten Deckel, das Kind schaut sich die Karte an und sucht aus vielen Karten die entsprechende Karte heraus.

Möglichkeiten für Aufgabenkarten:

- Bild-Bild-Zuordnung
- Bild-Wort- Zuordnung
- Bild-Satz-Zuordnung

- Bild-Mengen-Zuordnung
- Zahl-Rechenaufgabe- Zuordnung

Spielmöglichkeiten in der Kleingruppe

- Ein Buchstabe wird festgelegt, der Hund öffnet einen Deckel, darunter befindet sich eine Symbolkarte. Die Spieler sollen passende Begriffe aufschreiben.
- Puzzleteile werden unter die Deckel gelegt. Der Hund öffnet den ersten Deckel. Wer erkennt am schnellsten, um was es sich handelt?
- Spieler haben Bingo-Karten vor sich liegen, das Spiel ist mit Zahlenkarten gefüllt. Der Hund öffnet einen beliebigen Deckel, der Spieler, der die Zahl auf seiner Karte hat, legt ein Farbplättchen auf die Zahl. Der Spielleiter füllt eine neue Zahlkarte ein und schließt wieder den Deckel. Wer hat als erstes BINGO?
- Ein Spieler lässt den Hund einen Deckel öffnen. Die Buchstabenkarte wird entnommen und eine neue ins Spiel gesteckt. Wer kann als erstes aus seinen Buchstaben ein Wort bilden?
- Jede Mannschaft bekommt eine Hunderasse zugewiesen. Es sollen nun alle Karten, die mit der Hunderasse zu tun haben, gesammelt werden. Ein Spieler führt den Hund zum Spiel und lässt ihn einen Deckel öffnen. Nur wenn die Karte zur Mannschaft passt, darf sie entnommen werden und es wird eine neue Karte eingesteckt. Wer hat als erstes alle Karten gesammelt?
- Alle Spieler erhalten den Deckeln entsprechende Farbpunkte. Der Hund öffnet einen Deckel. Der Spieler mit dem entsprechenden Farbpunkt führt die Aktionskarte mit dem Hund aus.