

HNO-Phoniatrie-Gemeinschaftspraxis

Dr. med. Matthias Weikert u. Dr. med. Joachim Fuhrmann u. Dr. med. Iris Hake
93051 Regensburg - Paracelsusstr. 1 - Im GesundheitsForum bei den ARCADEN

Allergologie Stimm- u. Sprachstörungen

Operative Tätigkeit: Belegarzt Krkh. Barmh. Brüder - Klinik St. Hedwig u. Ambulante Operationen im CRC

Tel: 0941/29707-0 Fax: 0941/29707-29

www.forumhno.de e-mail: info@forumhno.de Inst.Nr. 74135085 KV-Nr. 68/13193

Auditive Verarbeitungs- und Wahrnehmungsstörungen

Empfehlungen der AVWS (=auditive Verarbeitungs- und Wahrnehmungsstörung)
(Empfehlungen aus der HNO-Phoniatrie-Pädaudiologie Gemeinschaftspraxis)

Es gibt unterschiedliche Therapie-Materialien, auch ein „Computer-Programm“ Audiolog.

Die Therapie-Materialien sind im weitesten Sinne Hör-Übungen.

1. Maßnahmen zur Verbesserung der auditiven Aufmerksamkeit:

Verbesserung des Signal-Hörabstandes

- Zuhören, Nacherzählen,
- Sprech- und Agogik-Spiele wie: „alle Vöglein fliegen hoch“!
- Vorbeugende, „schützende Maßnahmen: Hausaufgaben- und Wahrnehmungsübung in leiser Umgebung durchführen
 - o Fenster schließen
 - o Störgeräusche aus Nachbarräumen vermeiden
 - o Im Unterricht vorne sitzen
 - o Evtl. Hörgeräte-Versorgung über drahtlose Übertragungsanlage (ähnlich wie bei der (leichtgradigen) Innenohrschwerhörigkeit: MicroPort-/MicroLink-Anlage

2. Übungen zum Erkennen von Klangmustern: z.B. Erkennen von Geräuschen, Musikinstrumenten, Rhythmus-Empfinden, Nachklatschen von Rhythmen.

Dabei sollten kurze und lange Geräusche erkannt werden.

- Erkennen von Melodien
- Differenzieren und Nachahmen von melodischen, dynamischen und temporalen Akzenten, z.B. Sätze mit bestimmter Emotion sprechen, z.B. freudig, erstaunt, traurig, böse, gewinnend usw.
- Kinderlieder singen, Hören und Singen mit Tonträgern
- Klangmuster können auch visualisiert werden.

3. Maßnahmen zur Verbesserung der auditiven Merkfähigkeit:

Durch visuelle Gedächtnis-Hilfen (Zeichnungen, Graphiken)

Mögliche Übungen bei älteren Kindern: Telefonnummern-lernen

Gedichte auswendig lernen, „Koffer-packen“-Spiel, „Einkaufskorb-packen“-Spiel

4. Übungen zur Sprachlaut-Diskriminierung

z.B. mit Wortpaaren, Assoziationsübungen mit Sprachlauten:

Bereits schwierigere Übungen, bei denen falsche Phoneme im Wort entdeckt werden sollen.

5. Bei zusätzlich visuellen Wahrnehmungsstörungen sind Übungen zur visuellen Mustererkennung und Musterunterscheidung erforderlich, z.B. wenn die Buchstaben verdreht geschrieben werden.

Eine ungeschickte, langsame, oft verkrampfte Handschrift der Erst- und Zweitklässler lässt auf eine gestörte Visomotorik mit schließen. Hier bietet sich ein geeignetes Übungsprogramm in Anlehnung an FROSTIG an.

Förderung der Wahrnehmung nach Vorschlägen v. Frau Dr. med. Annerose Keilmann

AVWS-Spiele

1. **Spiel mit versteckten Geräuschen**

Tanzen zur Musik (Logopäde/Therapeut/Kindergärtner sollte mit den Kindern vorher genau ausmachen, dass und wann alle Kinder stehen bleiben oder sich hinsetzen müssen, wenn die Musik abbricht, oder wenn ein bestimmter Teil der Musik, z.B. der Refrain, wieder einsetzt).

2. **Richtungshören üben** (das Kind soll mit geschlossenen Augen auf die jeweilige Geräuschquelle im Raum zeigen).

3. **Kinderlieder singen**, Gedichte aufsagen, Sprechen von Kinderreimen mit Abzählen (Abtasten) der Finger

4. **Koffer-packen-Spiel**, Gruppenspiel von maximal 3 Kindern: jedes Kind, jeder Spieler, einer nach dem anderen, packt etwas ein (Hose, Hemd, Socken, Schuhe usw.) und muss zuvor jeweils alles aufzählen, was sein vorheriger Mitspieler und dann er selbst schon eingepackt haben. Die Packliste wird also jedes Mal länger. Hier ist Konzentration angesagt!

z.B.: „Ich packe in meinen Koffer einen Pulli“, „ich packe in meinen Koffer einen Pulli und eine kurze Hose“, „ich packe in meinen Koffer einen Pulli, eine kurze Hose und ein paar Sandalen“ usw.!

5. **Fehlersuche**

Es werden Begriffe (Pseudobegriffe), die nicht zueinander passen, vorgesprochen. Das Kind muss die falschen Begriffspaare herausfinden, z.B. Baumhut statt Baumrinde, Sonnenkatze statt Sonnendach, Tischkuh statt Tischtuch, usw.

6. **Blumenspiel:**

Welche Blumen blühen im Frühjahr, im Sommer und im Herbst

7. **Kästchenspiel:**

In der Gruppe sollen 2 bis 3 Kindern sein, die jeweils 1 Blatt mit Kästchen vor sich liegen haben. Der Therapeut/Logopäde, dann aber auch die Kinder geben sich gegenseitig Anweisungen: „Geh ein Kästchen nach oben, dann 2 Kästchen nach links und dann wieder 3 Kästchen nach unten: Male dieses Kästchen rot an. Anschließend wird jeweils verglichen, ob die beiden Kinder/Spieler jeweils das gleiche „Kästchenbild“ erstellt haben.

8. **Nacherzählen**

9. **Liedersingen**

10. **Erkennen und Merken von Instrumenten und anderen Geräuschquellen**, hier gibt es bestimmte CD's, besser als das abstrakte Geräusche raten ist folgendes:

Es werden mit den Kindern in der Gruppe (maximal 3-4) an Gegenständen Geräusche sichtbar, hörbar mit Agogik produziert: Gläser, Flaschen, Töpfe und dazu ein Kochlöffel. Die Geräuschproduktion wird zunächst gemeinsam durchgeführt. Dann muss sich ein Kind umdrehen oder es werden ihm die Augen verbunden (ähnlich „Blinde Kuh“) und das Kind muss die von den anderen Kindern produzierten Geräusche über das Ohr erraten. Es werden zunächst 2, dann aber 3 und 4 Geräusche hintereinander, also in Folge produziert und das ratende Kind muss die richtige Reihenfolge angeben.

11. **Tierlaute zuordnen:** Die Kinder sollen zu den entsprechenden Tiernamen die Tierlaute in richtiger Reihenfolge nachahmen: Kuh – Katze – Hund = Muh – Miau – WauWau

12. **Geräusch-Lotto (Geräusch-Memory):** Das Geräusch-Lotto funktioniert ähnlich wie das Bild-Lotto. In gleich aussehenden Döschen werden verschiedene Füllungen gegeben, jeweils in 2 Döschen die gleiche. Als Füllmaterial kommen Salz, Reiskörner, Erbsen, kleine Nägel, Büroklammern, Glasmurmeln, Perlen und ähnliche Geräusch-verursachende Gegenstände in Frage. Beim Geräusch-Lotto darf jeder Spieler, Kind, 2 Döschen schütteln, hat er 2 mit einem gleichklingenden Inhalt „erhört“, darf er sie behalten. Gewonnen hat, wer zum Schluss die meisten Geräuschdöschen-Paare hat.

13. Sätze-bauen: In diesem Gruppenspiel beginnt ein Mitspieler mit einem Satzglied und jeder weitere hängt ein zusätzliches Satzglied an, nachdem er den bisherigen Satz wiederholt hat:

Ich ...

Ich wandere...

Ich wandere morgen ...

Ich wandere morgen mit meiner Schwester...

Ich wandere morgen mit meiner Schwester und meiner Freundin...

Ich wandere morgen mit meiner Schwester und meiner Freundin auf den alten Berg.

Die Sätze werden solange verlängert, wie sie noch konkret wiedergegeben werden können.

14. Satzergänzungsspiel: Ein Spieler beginnt einen Satz, die verschiedenen Mitspieler wiederholen und sollen ergänzen:

z.B. Ich gehe gerne in den Wald

Ich gehe gerne in den Wald, weil ich ein Jäger bin

Ich gehe gerne in den Wald, um Beeren zu sammeln

Ich gehe gerne in den Wald, weil ich die Vögel im Walde liebe

15. Ratespiel:

Ich sehe was, das Du nicht siehst und das istgrün!

Die Kinder mustern alle Gegenstände und alle Personen im Raum und raten nach der grünen Farbe/nach dem grünen Gegenstand.

..... und das ist weiß!

..... und das ist groß und eckig!

..... und das ist ganz schwarz!

..... und der/die hat rote Haare/2 blonde Zöpfe usw.

16. Reime finden:

Wortketten

Wortketten mit zusammengesetzten Wörtern.