

Was ist "auditive Wahrnehmung"?

Theoretische Erläuterungen
und praktische Übungen



Schulpsychologischer Dienst
des Kantons St. Gallen

Beratung und Diagnostik

Auditive Wahrnehmungsschwäche – was ist das?

Mit allen unseren Sinnen empfangen wir ständig Informationen aus unserer Umgebung, nehmen diese wahr, unterscheiden wichtige von unwichtigen und leiten sie an unser Gehirn weiter, wo sie verarbeitet

werden. Mit der auditiven Wahrnehmung ist nicht das Hören an sich gemeint, sondern die Erfassung des Gehörten und dessen Verarbeitung durch das Gehirn.

Eine auditive Wahrnehmungsschwäche bedeutet daher, dass trotz organisch gesundem Gehör akustische Signale, also Informationen wie Sprache oder Töne, die nur über das Gehör aufgenommen werden können, schlecht verarbeitet werden.

Dies betrifft die

Lokalisation: woher kommt der Ton?

Differenzierung: heisst es "Bein" oder "beim"?

Interpretation: das ist die Pausenglocke, nicht das Handy

Speicherung: sich mehrere Silben oder Zahlen merken können



Einige Beispiele, wie sich eine auditive Wahrnehmungsschwäche in der Schule oder zu Hause auswirken kann:

- das Kind vergisst ihm gestellte Aufträge häufig
- es zeigen sich Schwierigkeiten beim Auswendiglernen von Reimen, Versen oder des Einmaleins
- das Verarbeiten und Nacherzählen einer Geschichte, welche ausschliesslich über das Gehör aufgenommen wurde, bereitet dem Kind Mühe. Es zeigt sich deshalb oft wenig interessiert und ist in den Gedanken ganz woanders.
- Es bereitet ihm Schwierigkeiten, Laute aus einem Wort herauszuhören (z.B. was hörst du am Anfang von „Igel“?)
- oder Silben zu einem Wort zusammenzuziehen (wie A-pfel-ku-chen).
- Das Kind hat Mühe mit der Rechtschreibung, da die Laute nicht richtig wahrgenommen werden, z.B. können ähnlich klingende Konsonanten (wie b/p, f/w, m/n, g/k, s/z, s/f) oder ähnlich klingende Wörter (wie Nadel-Nagel) nicht genau von einander unterschieden werden



- das Kopfrechnen bereitet Probleme, da eine Zahlenfolge nicht richtig gespeichert wird oder ähnlich klingende Zahlen verwechselt werden
- Anweisungen der Lehrperson werden häufig nicht oder falsch verstanden, da es nicht gelingt, wichtige akustische Informationen von Hintergrundgeräuschen, wie dem allgemeinen Geräuschpegel im Klassenzimmer, zu unterscheiden
- Da mehr Energie aufgebracht werden muss, um die Stimme der Lehrperson aus anderen Nebengeräuschen herauszuhören, ermüden diese Kinder schneller, wirken unaufmerksam, unkonzentriert und z.T. störend, da sie häufig nachfragen oder Aufträge wiederholt werden müssen
- Das rhythmische Mitklatschen eines Liedes gelingt nicht
- Stimmungen in einem Musikstück (lustige/traurige Musik) oder bei Gesprochenem (von lustigem zu ernstem Tonfall wechseln) werden nicht richtig wahrgenommen
- Es besteht eine erhöhte Ablenkbarkeit durch Geräusche und fehlende Ausdauer bei verbalen Aufgaben
- Das Kind wirkt oft geräuschempfindlich, beklagt sich z.B., es sei zu laut, oder es werde zu leise gesprochen



Was können Lehrpersonen oder Eltern zur Unterstützung ihres Kindes tun?

In der Schule hilft es, die nachfolgend vorgestellten unterstützenden Massnahmen zu beachten. Die auditive Wahrnehmung kann aber (unter anderem) auch durch Spiele trainiert werden!



Auf den folgenden Seiten stellen wir viele verschiedene Tipps und Spiele für Lehrpersonen, Therapeutinnen und Eltern vor, mit denen die auditive Wahrnehmungsverarbeitung unterstützt und geübt werden kann – so spielerisch, dass die Kinder gerne mittun.

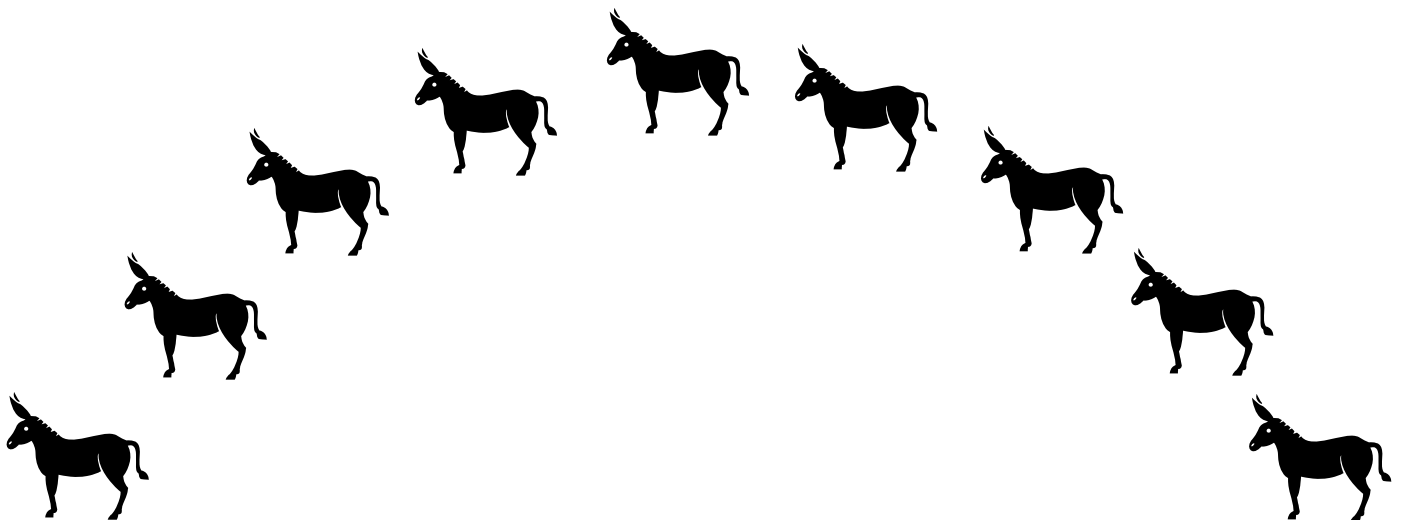
Kinder mit einer auditiven Wahrnehmungsstörung im Unterricht unterstützen und fördern

- Häufige Nebengeräusche im Klassenzimmer vermeiden
- Kind so platzieren, dass es einen möglichst ruhigen Arbeitsplatz hat, an dem es nicht übermässig durch andere Kinder abgelenkt wird (Sitzplatz: vorne, seitlich, um den räumlichen Abstand zur Lehrperson zu minimieren und zu ermöglichen, dass die Fragen und Antworten der Mitschüler auditiv und auch durch die Beobachtung des Mundbildes gut verfolgt werden können)
- Ruhige Nischenplätze einrichten, an denen das Kind für einzelne Aufträge abgeschirmt arbeiten kann und sich auch freiwillig zum ungestörten Arbeiten zurückziehen kann, wenn es ihm zu laut wird
- Langsam und deutlich, aber nicht überartikuliert sprechen
- Dafür sorgen, dass zu Beginn von verbal vermittelten Informationen die Aufmerksamkeit des Kindes gewährleistet ist
- Beim Sprechen Blick- und/oder Körperkontakt zum Kind herstellen (z.B. an der Schulter berühren)
- Möglichst mehrere Sinneskanäle zur Informationsvermittlung nutzen (z.B. Aufträge zusätzlich visualisieren)
- Anzahl verschiedener Aufträge, die an das Kind gerichtet werden, auf 2 bis 3 beschränken. Keine langen Auftragsketten!
- Gestellte Aufträge wiederholen lassen
- Memorisierungshilfen einüben (z.B. sich Informationen merken, indem sie mit Symbolen und/oder Körperteilen verbunden werden, oder durch das Einbinden in Geschichten, usw.)
- Den Wechsel der Unterrichtsform (z.B. vom Platz in den Kreis kommen, eine Arbeit beenden usw.) durch zusätzliche akustische Hilfen ankünden (z.B. Gong statt nur verbale Aufforderung)
- Beim Kopfrechnen, das Notieren von Zwischenresultaten erlauben



Kinder mit einer auditiven Wahrnehmungsstörung zu Hause unterstützen und fördern

- häufige Nebengeräusche, welche vom Arbeiten ablenken, vermeiden
- keinen Fernseher oder Radio bei den Hausaufgaben!
- einen ruhigen Nischenplatz zum Arbeiten zur Verfügung stellen
- dafür sorgen, dass zu Beginn von verbal vermittelten Informationen die Aufmerksamkeit des Kindes gewährleistet ist, z.B. indem während dem Sprechen Blick- oder Körperkontakt aufgenommen wird
- die Anzahl Aufträge, die an ein Kind gerichtet werden, auf max. 2-3 beschränken
- gestellte Aufträge wiederholen lassen und sich dadurch versichern, dass das Kind verstanden hat, was es tun muss
- verschiedene Gedächtnisstützen einüben, um sich neue Informationen besser merken zu können, z.B. durch das Verbinden mit Zeichen, Bildern, Körperteilen
- oder kleinen Geschichten (Hilfe beim Bau von so genannten "Eselsbrücken")





Spielideen zur Förderung der auditiven Wahrnehmung

- Wörterketten: Der 1. Spieler nennt ein beliebiges Wort. Der 2. muss mit dem letzten Laut dieses Wortes ein neues Wort bilden, ... (Hund-Dino-Ofen-...). Oder das Kind spielt Detektiv, und der erwachsene Spielpartner bildet alleine eine Wortkette. Das Kind hört genau zu und greift sofort ein, sobald dem Erwachsenen ein Fehler „unterlaufen“ ist.
- Rätselspiel „Ich sehe etwas...“: Ein Spieler beginnt: „Ich sehe etwas, das mit „M“ beginnt.“ Alle anderen raten, was das sein könnte. Oder das Spiel kann auch etwas schwieriger gestaltet werden: „Ich sehe etwas, das am Schluss einen „T“ hat. Oder ich sehe etwas, das sich auf „Traum“ reimt.“
- Dem Kind wird eine Reihe von Wörtern vorgesagt. Das Kind sagt, ob ein bestimmter Laut, z.B. „M“, im Wort vorkommt oder nicht.
- Dem Kind wird eine Reihe von Wörtern vorgesagt, die alle einen bestimmten Laut, z.B. „O“, enthalten. Das Kind sagt, ob der Laut am Anfang, in der Mitte oder am Ende eines Wortes ist. Die Übung kann erschwert werden, indem das Kind sagt, ob der Laut an der 1., der 2., 3. oder 4. Stelle im Wort ist.
- Wort und Zahl: Der 1. Spieler nennt ein Wort und eine Zahl (Bsp. Elefant 4). Der nächste muss nun rasch ein Wort sagen, das mit dem 4. Buchstaben von Elefant also mit „F“ beginnt (z.B. Feuer) und eine neue Zahl dazu sagen, also Feuer 3.
- Laute heraushören: Der Spielleiter spricht Wörter vor. Das Kind pickt immer den 2. Buchstaben heraus und nennt ihn (oder schreibt ihn auf). Etwas erschwert werden kann das Spiel, indem man den 3., den 4. oder den zweitletzten Buchstaben heraushören lässt.
- Selbstlaute jagen: Der Spielleiter nennt Wörter. Das Kind hört alle Selbstlaute heraus und nennt sie (oder schreibt sie auf). Oder das Kind muss alle Buchstaben des vorgegebenen Wortes zählen.
- Falsche Lautverbindungen erkennen: Der Spielleiter spricht Sätze mit Wörtern vor, in denen ein falscher Laut eingeschoben ist. Das Kind hört genau hin, klopft auf den Tisch, wenn es einen Fehler hört und spricht den Satz richtig nach. (Bsp.: Die G**r**ocke läutet. Der L**i**sch ist gedeckt. Heute **t**ommt mein Götti.)

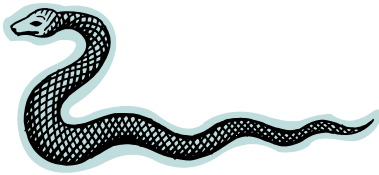




- Klatschen zur rechten Zeit: Der Spielleiter nennt beliebige Wörter. Das Kind klatscht immer, wenn in einem Wort ein bestimmter Laut (vorher abmachen) vorkommt.
- Der Spielleiter nennt Wörter mit ähnlich klingenden Lauten, z.B. m-n: Biene, Lama, Tante, beim, ... und das Kind klatscht immer, wenn es einen „M“ hört. (Variante mit anderen ähnlich klingenden Lauten: B-P, D-T, W-F).
- Aus vorgegebenen Bildpaaren erkennen, welches Wort länger oder kürzer klingt
- Auf- und Abbauen von Wörtern (Wald: Wal, Wa, W, ...) und Sätzen (z.B. „Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt 'ne kleine Wanze“)
- Wortlängen unterscheiden: Der Spielleiter spricht Wortpaare mit je einem langen und einem kurzen Wort vor. Das Kind hört genau hin (muss evtl. die 2 Wörter nachsprechen). Falls das 1. Wort länger ist, klopft das Kind 1x, falls das 2. Wort länger ist 2x. (Bsp. Käse-Kaugummi, Federball-Pilz)
- Satzlänge erfassen: Der Spielleiter sagt oder liest einen Satz vor. Das Kind zählt leise für sich die Wörter und zeigt die Anzahl mit aufgestreckten Fingern.
- Bilder, z.B. von Memorykarten, vorgeben. Wort in Silben zerlegt laut vorsagen, z.B. Ba-na-ne. So viele Striche malen, wie das Wort Silben hat.
- „Wie weit darf ich reisen?": Die Kinder stehen in einer Reihe nebeneinander und fragen der Reihe nach den Spielleiter: „Wie weit darf ich reisen?“ Der Spielleiter nennt ein Wort. Für jede Silbe darf das Kind einen Schritt machen.
- Suchspiel Reimwörter: Zwei Partner spielen zusammen. Einer sagt ein Wort oder zeigt ein Bild, der andere sucht möglichst viele Reimwörter dazu. (Bsp. Maus: Laus, Haus, raus, Klaus, hinaus, ...).
- Der Spielleiter gibt ein Wort vor, z.B. „Klasse“ und nennt dann einige Wörter. Das Kind ruft sofort Halt, wenn zu erstgenanntem Wort ein passendes Reimwort kommt (Bsp. zu Klasse: Tuch – Papier – Stift – Tasse ("Halt!")).

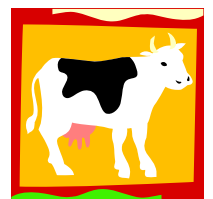




- Immer zwei Wörter werden vorgegeben, z.B. Hund-Mund, Schaf-Glocke. Das Kind muss immer auf den Tisch klopfen, wenn das Wortpaar am Ende gleich klingt. Zusätzlich kann es noch andere Wörter nennen, die sich auf das vorgegebene Paar reimen.
- Verkehrte Welt: Ein Kind sagt ein kurzes Wort (Tor, Bad, Mut, Esel, Nase,...) und ein anderes versucht, sich das Wortbild vorzustellen und dann rückwärts zu sprechen.
- Wörter speichern und wiedergeben: Der Spielleiter zählt langsam einige Wörter auf. Das Kind merkt sich alle Wörter, die zu einer gewissen Wortgruppe oder zu einem bestimmten Oberbegriff gehören. Diese Wörter zählt es nachher der Reihe nach auf. Bsp.: "Hör auf alle Spielsachen: Berg, Ball, Biene, Puppe, Pfanne, Land, Lego, ..."
- Doppelwörter: Bei diesem Spiel sind Doppelwörter gefragt. Jeder Spieler schreibt die Namen von 10 Gegenständen auf (z.B. Haus, Ball, Garten, Hand, ...). Reihum wird Wort für Wort angesagt. Hat einer der Mitspieler dazu ein passendes Wort notiert, das vorne oder hinten angehängt mit dem genannten Wort einen neuen, sinnvollen Begriff ergibt, ruft er sofort „Halt“ und nennt das Doppelwort. Sind alle Spieler damit einverstanden, dürfen die beiden benutzten Worte auf den Zetteln der 2 Spieler gestrichen werden.
- Wörterschlange: Mit einem zusammengesetzten Namenwort wird das Spiel begonnen. Mit dem 2. Teil des zusammengesetzten Wortes muss nun ein neues zusammengesetztes Wort gemacht werden: Fussball-Ballspiel-Spielzimmer - ... Dieses Spiel kann auch schriftlich durchgeführt werden, indem jeder Spieler in 3 Min. eine möglichst lange Wörterschlange mit einem anfangs abgemachten Wort bildet. Wer hat die längste Schlange?
- Silbenkette: Der 1. Spieler beginnt mit einem Wort, das mindestens 2 Silben hat. Der nächste Spieler sucht ein Wort, das mit der letzten Silbe des 1. Wortes beginnt: Balkon – Konrad – Radler - lernen...
- Verbale Aufträge geben: Im Haus oder beim Einkaufen Gegenstände oder Handlungen nennen, welche die Kinder holen bzw. ausführen müssen. Mit etwa 3 Gegenständen beginnen, dann können auch mehr Gegenstände genannt werden.



- Rucksackspiel: Reihum werden Gegenstände genannt, die man für eine Wanderung einpacken könnte. Der 1. Spieler nennt einen 1., die folgenden immer wieder einen zusätzlichen Gegenstand, wobei stets die laufend länger werdende Wortreihe aufgezählt werden muss. Als Variante können auch Wörter aus anderen Bereichen gesammelt werden (z.B. Spaziergang durch den Zoo mit Tiernamen, Einkaufen im Laden mit Lebensmitteln, Garagenausstellung mit Automarken, ...)
- Sequenz von verbal dargebotenen Worten/Zahlen/Tönen/Farben/Aufträgen zu behalten versuchen.
- „Halihalo“: Der Spielleiter denkt sich ein Wort aus und verrät dazu einen Oberbegriff und/oder den Anfangslaut (z.B. "Mädchenname – er beginnt mit A"). Reihum bekommt jedes Kind einen Ball zugeworfen, versucht das Wort zu erraten und wirft den Ball wieder dem Spielleiter zurück. Nach der 1. Runde verrät der Spielleiter den 2. Laut, usw. Hat ein Kind das richtige Wort gefunden, fängt der Spielleiter den Ball, wirft ihn möglichst hoch und ruft „Halihalo“. Das Kind, welches das Wort erraten hat, fängt den Ball und stoppt die davon springenden Kinder mit einem „Halt“-Ruf. So viele Schritte, wie das Wort Silben hat, darf es nun auf die anderen Kinder zugehen, welche ihre Arme zu einem Ring formen. Das Kind versucht den Ball durch einen der Ringe hindurch zu werfen. Trifft es, wird es Spielleiter.
- Kindernamen erraten: Der Spielleiter nennt silbenweise einen Namen (z.B. Me-la-nie, Ni-co-las) und wirft einem Kind den Ball zu. Das Kind sagt den ganzen Namen und wirft den Ball zurück.
- Memorykarten auf Stapel aufdecken, z.B. Kuh. Wer als erster ein zusammengesetztes Wort dazu weiss, wie z.B. Kuhladen, Kuhschwanz, Kuhglocke), erhält die Karte.
- Kurze Geschichte vorlesen und anschliessend Fragen dazu stellen.
- Dem Kind wird ein Wortpaar vorgesprochen (z.B. Nonsens-Wörter: bedu-gedu oder „echte“ Wörter: Buch-Tuch). Das Kind sagt, ob die beiden Wörter gleich klingen oder nicht. Die Übung kann erschwert werden, indem die beiden Wörter aufgeschrieben werden müssen oder indem das zweite Wort erst nach einer Pause von ca. 5 Sekunden gesagt wird. Das Kind muss so das erste Wort eine Weile im Gedächtnis behalten.





- Nachbarlaute fischen: Dem Kind wird eine Reihe von Nonsense-Wörtern genannt. Das Kind sagt, welche Laute neben dem zuvor bestimmten Laut, z.B. „B“ stehen. (Bsp. „mibu“, Nachbarlaute „i“ und „u“).
- Jedes Mal, wenn aus einer vorgelesenen Geschichte ein bestimmtes Wort herausgehört wird (z.B. Hund), soll ein Zeichen gegeben werden (z.B. auf den Tisch klopfen)
- „Galgenspiel“: Buchstabenraten mit vorgegebenen Anfangs- und Endbuchstaben, sowie der Gesamtzahl der Buchstaben, z.B. "4, H _ _ S"



- Lautsynthese: Der Spielleiter gibt ein Wort in der „Robotersprache“ vor, indem er jeden Buchstaben einzeln betont, z.B. F-u-ss-b-a-ll. Das Kind muss das Wort als ganzes erkennen.
- Lautanalyse: Der Spielleiter gibt ein Wort in der „Kaugummisprache“ vor, indem er die einzelnen Buchstaben eines Wortes wie ein Kaugummi langsam aus dem Mund zieht und in die Länge zieht, z.B. Mmmmm-iiiiii-llllll-ch. Das Kind muss erkennen, um welches Wort es sich handelt, muss andere Wörter/Bilder auch in die Kaugummisprache übersetzen oder dasselbe Wort in die Robotersprache übersetzen.



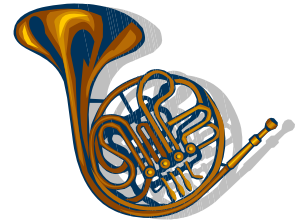
- Rhythmus nachklatschen
- Richtungshören: Das Kind schliesst die Augen. Der Spielleiter klopft an verschiedene Dinge im Zimmer. Das Kind zeigt mit dem Arm jeweils in die entsprechende Richtung.
- Geräuschedetektiv: Der Spielleiter erzeugt ein alltäglich vernehmbares Geräusch (Wasser laufen lassen, Türe öffnen, Bleistift vom Tisch fallen lassen, ...), während die Kinder mit geschlossenen Augen dasitzen und danach aufschreiben oder sagen, was sie gehört haben. Als Variante kann eine Reihenfolge von Geräuschen erzeugt werden, die anschliessend erinnert werden muss.
- Das Kind klopft beidhändig leise auf den Tisch. Sobald der Spielleiter „rechts“ ruft, hebt das Kind die rechte Hand in die Höhe, bei links entsprechend umgekehrt. Dann klopft das Kind wieder weiter bis zur nächsten Anweisung. Als Variante wird auf das Signal „rechts“ 3x nur rechts geklopft, auf das Signal „links“ 2x nur mit der linken Hand. Oder das Kind klopft nach Diktat, z.B.: „links, links, links, rechts, beide, ...“.



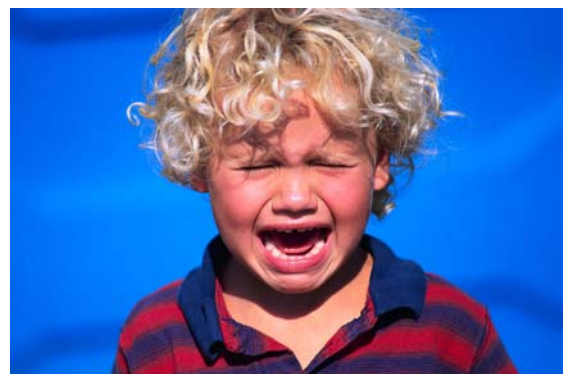
- Was ist herunter gefallen?: Auf dem Tisch liegen verschiedene Gegenstände (z.B. ein Stift, ein Schlüssel, ein Radiergummi und eine Schere). Der Spielleiter lässt einen Gegenstand auf den Boden fallen. Die Kinder erraten den Gegenstand, der dieses Geräusch erzeugt hat. Als Variante können mehrere Gegenstände hintereinander auf den Boden gefallen lassen werden. Die Kinder nennen die Gegenstände, welche die Geräusche erzeugt haben, in der richtigen Reihenfolge.
- Geräuschdosen: Geräuschdosen herstellen, d.h. mehrere kleine Behälter (z.B. Filmbüchlein) mit verschiedenem Inhalt füllen (z.B. Sand, Reis, Bohnen, ...). Durch Schütteln der Dosen sollen die Kinder herausfinden, was in die Dosen abgefüllt wurde. Als Variante können immer 2 Dosen mit dem gleichen Inhalt gefüllt und damit Geräusch-Memory gespielt werden.
- Tonbeispiele vorgegebenen Bildern zuordnen (z.B. lustige Musik entspricht dem Clownbild).
- Papiergeschichte: Die Kinder sitzen mit geschlossenen Augen da. Der Spielleiter wedelt, reisst, faltet, knüllt oder zerschneidet ein Stück Papier. Die Kinder erraten, was der Spielleiter mit dem Papier gemacht hat. Als Variante werden mehrere Tätigkeiten hintereinander ausgeführt. Die Kinder machen es nachher in der richtigen Reihenfolge nach.
- Verschiedene Klänge und Geräusche verschiedenen Zeichen und Symbolen zuordnen (z.B. tiefe Töne – lange Striche und hohe Töne – kurze Striche)
- Geräuschquelle verstecken: Der Spielleiter versteckt im Raum einen laut tickenden Wecker, welchen das Kind suchen muss.
- Einer sich bewegenden Schallquelle folgen: Der Spielleiter läuft mit einem Geräusch erzeugenden Gegenstand voraus (z.B. einem Klingelball, einem Triangel). Das Kind muss mit verbundenen Augen folgen.



- Aus drei nacheinander erklingenden Schallereignissen sollen das lauteste, schnellste, oder höchste ausgewählt werden



- Geräusche vom Tonband hören und erkennen
- Erkennen verbaler Gefühlsäusserungen: Vom Spielleiter wird ein Satz in verschiedenen Gefühlszuständen vorgesagt. Das Kind muss erraten, ob der Satz traurig, fröhlich usw. gesagt wurde.



Quellen:

- Spiele- und Tipps, gesammelt von Schulpsychologinnen und Schulpsychologen des Schulpsychologischen Dienstes des Kantons St. Gallen, zusammengestellt von Andrea Schwyn, lic. hum., und Regula Schilling, dipl. Psychologin FH/SBAP.
- Supereule, Gehörtraining von H. Hunziker (Software-Programm)