Rechnen

So können Eltern Kinder mit Dyskalkulie unterstützen



Gute Gewohnheiten entwickeln und beibehalten

- Zählen, was alles im Haushalt mehrfach vorkommt, auch Spielsachen, Perlen, Kastanien usw.
- Vergleichen (Wer hat mehr? Wer weniger?).
- Ziffern und Zahlenreihe (bis 20 oder mehr) spielerisch üben: Dominos, 11er-Raus, von Punkt zu Punkt (Punkte verbinden zu Bildern).

Eigentliches Rechnen

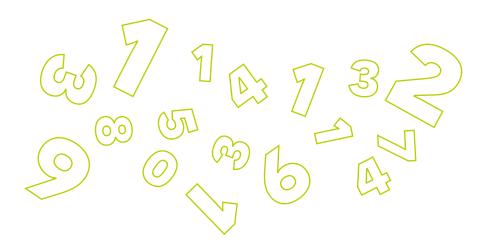
- Klappenspiel: Würfelspiel, Zahlenraum bis 12, einfaches aber beliebtes Spiel, das auch zum Entwickeln einer Spielstrategie einlädt. Auch ältere Kinder und Erwachsene spielen gerne mit.
- Abaco (20er und 100er) Kunststoffplatten mit verschiedenfarbigen drehbaren Kugeln, veranschaulichen den Platz der einzelnen Zahlen und erlauben das Durchführen von Additionen und Subtraktionen.
- Messbänder gibt es gratis in Möbelhäusern (Länge 1 m). 10 Stück z.B. erlauben es, den Überblick zu erhalten über die Ordnungszahlen bis 1000.
- **Dienes-Material** (Einerwürfel, Zehnerstangen, Hunderterplatten, Tausenderwürfel): Sehr gutes Material (Holz oder farbiger Kunststoff **mit Kerben**) zum **Begreifen** von Mengen und **Veranschaulichen** des Dezimalsystems. Erlaubt es, Rechenoperationen anschaulich durchzuführen.
- Verschiedene Spiele (Puzzles, Dominos und Würfelspiele) zum spielerischen Üben der Grundrechenarten.

Lernsoftware

Lernsoftware ist sinnvoll in einer späteren Phase, wenn die Grundlagen erarbeitet sind und es ums Automatisieren geht. Unterstufenschüler brauchen für die Therapie eine Person, keinen Computer.

Tipps

- Zum Lernen des Einmaleins: Achten Sie darauf, dass Ihr Kind die ganze Rechnung auswendig lernt, nicht nur die Ergebnisse. Also: 1 mal 4 gleich 4, 2 mal 4 gleich 8, 3 mal 4 gleich 12. So speichert es die ganze Rechnung und nicht nur Zahlen, von denen es nachher nicht mehr weiss, wohin sie gehören.
- Das Kind sollte die Möglichkeit haben, in Therapie, Klasse und zu Hause mit demselben Material zu arbeiten. So stellen sich schneller Erfolge ein.



Autorin: Dr. Margret Trommer, Psychologin FSP

