



Information & Anleitung für TrainerInnen

5 Geschichten
70 Spiele



Veröffentlicht durch:

DYS2GO- Learning games for dyslexic young adults

Ein Erasmus + Projekt [AGREEMENT No – 2018-1-LV01-KA204-046970](#)

Projekt Koordinator:

University of Latvia

Bld.Raina 19, Riga, Latvia, LV1058

Kontakt: Prof. Ilze Ivanova

Kontakt in Österreich:

Dr.Petra Rietsch, info@rietsch.at

Titel:

O5 – Information & Anleitung für TrainerInnen

Project website: www.dys2go.eu



Creative Commons 4.0 International.

CONTENT

Vorwort	4
Lernspiele für LegasthenikerInnen – was für eine Herausforderung!	4
Für wen sind die Lernspiele?	4
Überblick über die Trainingsbereiche	5
Struktur der App	6
Was gibt es zu gewinnen	8
Zur Navigation.....	8
Installationshinweise.....	9
Anhang 1: Gesamtliste der Spiele	11
1.Auditives Unterscheiden	11
2.Auditives Gedächtnis.....	12
3.Auditives Reihen	13
4.Visuelles Unterscheiden	16
5. Visuelles Gedächtnis.....	19
6.Visuelles Reihen	21
7. Raumlage	22
Anhang 2: Liste der Spiele nach Geschichten	25
1. Verloren in der Pyramide	25
2. Das Familiengeheimnis.....	29
3. Glück oder Pech ?	33
4. Reise mit Überraschungen	35
5. Ein Traum wird wahr	39

Vorwort

Im Rahmen des von der Europäischen Kommission im ERASMUS+ Programm geförderten DYS2GO Projekts wurde eine Reihe interaktiver mobiler Lernspiele für junge legasthene Erwachsene entwickelt. Das Projekt knüpft an die Ihnen möglicherweise bekannten EDYSGATE / DYS 2 Spiele an, die auf einer Windows Plattform über etliche Jahre zur Verfügung standen. Nun sind die Spiele mobil geworden. Aber nicht nur das. Zusätzlich zu den Spielen in jeweils drei Schwierigkeitsstufen wurden fünf Geschichten entwickelt.

Die DYS2GO App steht kostenlos und werbefrei in Deutsch, aber auch in Englisch, Tschechisch, Bulgarisch, Lithauisch und Lettisch für Sie im Google Store bzw. im Apple Store bereit.

Lernspiele für LegasthenerInnen – was für eine Herausforderung!

Lernspiele können zum Training spezieller Fähigkeiten legasthener Personen beitragen. Derartige Spiele sind auch in großer Anzahl im Internet verfügbar, jedoch richten sie sich nahezu alle an legasthene Kinder. Junge legasthene Erwachsene schätzen diese Lernspiele daher nicht, werden sie doch ihrem Alter und ihren Präferenzen nicht gerecht. Sie mögen diese Lernspiele schon allein aufgrund ihres kindlichen Charakters nicht oder sie finden sie einfach irrelevant. Die Herausforderung bestand darin, Lernspiele zu entwickeln, die von jungen legasthenen Erwachsenen angenommen werden. Hoffentlich ist dies gelungen!

Die DYS2GO Lernspiele unterscheiden sich natürlich von den üblichen Spielen, die Jugendliche gern im Internet spielen. Einem Vergleich mit diesen Spielen können die DYS2GO Spiele nur schwer bestehen, geht es hier doch um ein spezielles Training. Es ist daher wichtig, dass Sie die besondere Aufgabe der Lernspiele gegenüber den BenutzerInnen hervorheben, um die Erwartungen in die entsprechende Richtung zu lenken.

Die Lernspiele wirken durch direkte und indirekte Stimulation. Sie sind sieben Wahrnehmungsbereichen zuzuordnen, die für die berufliche Entwicklung von Bedeutung sind: (1) Auditives Unterscheiden, (2) Auditives Gedächtnis, (3) Auditives Reihens, (4) Visuelles Gedächtnis, (5) Visuelles Unterscheiden, (6) Visuelles Reihens (7) Raumlage.

Für wen sind die Lernspiele?

Die DYS2GO Lernspiele sind für

- junge legasthene Erwachsene, z.B. nach Schulabschluss, in der beruflichen Ausbildung, an der Universität, zu Beginn ihrer beruflichen Laufbahn
- TrainerInnen und LehrerInnen, die mit jungen legasthenen Erwachsenen arbeiten

Überblick über die Trainingsbereiche

Die Auswahl der Bereiche basiert auf Forschungsergebnissen zur Stimulation der Hirnregionen, die für das Lesen und Schreiben zuständig sind. Lesen und Schreiben sind keine isolierten Fertigkeiten, für die abgegrenzte Hirnregionen zuständig sind. Sie stützen sich auf eine Reihe von Hirnprozessen. Durch Stimulieren der Hauptregionen entwickeln sich neurologischen Verknüpfungen, die für das Lernen – einschließlich das Lesen und Schreiben – empfänglicher machen. Zum Beispiel: Viele legasthene Personen verwechseln ähnliche Worte. Das Training des visuellen Unterscheidens kann daher diese Schwierigkeit reduzieren.

1) Auditives Unterscheiden



Auditives Unterscheiden meint die Unterscheidung von Tonhöhen und Klangfarben bei Geräuschen. Musikklänge, sprachbezogene Geräusche und allgemeine "Lebens"- Geräusche sind ähnlich und doch verschieden. Oft haben legasthene Personen in ruhiger Umgebung kein Problem. Gibt es aber mehrere Geräusche zugleich haben sie Unterscheidungsprobleme. Da sie oft den Inhalt des Satzes erraten können, wird diese Schwierigkeit aber verdeckt.

2) Auditives Gedächtnis



Das auditive Gedächtnis kann als die Anzahl der Einheiten verstanden werden, die sich das Gedächtnis merken kann. Es wird auch als sequenzielle Speicherung und Abruffunktion verstanden. Wir unterliegen natürlichen Einschränkungen und können das Gedächtnis nicht endlos erweitern, aber wir können implizite und explizite Strategien erlernen. Damit lassen sich etwa Dinge in Gruppen und in Zusammenhänge setzen und besser merken.

3) Auditives Reihen



Lernspiele dieses Bereiches stimulieren auditive Prozesse und unterstützen die Jugendlichen darin, nicht nur ihre Gedächtnisfähigkeiten zu verbessern, sondern sich auch die Reihenfolge von Ereignissen besser zu merken.

4) Visuelles Unterscheiden



Hier geht es um das Unterscheiden zwischen zwei oder mehreren Bildern, die gleichzeitig oder nacheinander gezeigt werden. Diese Fähigkeit ist für das Lesen und Schreiben wichtig, da wir Formen unterscheiden müssen, um Worte zu erkennen. LegasthenikerInnen können keine Beziehungen zwischen diesen wiederholten Mustern und

den dazu gehörenden Klängen herstellen. So verwechseln sie etwa ähnlich klingende Worte wie “Baum” und “Raum”.

5) Visuelles Gedächtnis



Das visuelle Gedächtnis entwickelt sich a) durch Aufgaben, die die Entwicklung entsprechender neuronaler Verbindungen stimulieren und b) durch die Anwendung visueller Strategien, mit denen man sich mehr merken kann. Die einfachste Übung dafür ist das Abschreiben von der Tafel. Aber man muss auch das Erkennen, Erinnern und Abrufen von Wörtern verbessern, die keine reguläre Rechtschreibung aufweisen.

6) Visuelles Reihen



Hier geht es um die Präsentation visueller Information auf einer Zeitleiste. Wenn wir einen Ort oder eine Szene betrachten, nehmen wir alle Dinge zur selben Zeit wahr. In einem Gespräch dagegen kommen die Worte hintereinander, d.h. sie liegen auf einer Zeitleiste. Visuelles Reihen ist das Speichern und Abrufen von Bildern in der Reihenfolge, in der sie wahrgenommen wurden.

7) Raumlage (z.B. oben, unten, hinten, vorne, links, rechts)

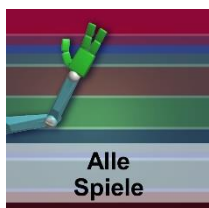


LegasthenikerInnen haben oft Probleme mit der Raumlage und besonders damit, relative Positionen im Raum (wie links, rechts) zu benennen. “Oben” – ist, beispielsweise, eine klar definierte Position. Stehen sich aber zwei Personen gegenüber, dann ist “links” nicht für jede Person gleich. Durch Übung kann diese Vorstellung verbessert werden. Einige Spiele trainieren physische Bewegungen wie etwa die Tanzübung, die natürlich auf einer Tanzmatte (falls vorhanden) noch besser auszuführen wäre.

Struktur der App

Die App enthält zwei Bereiche : (1) Alle Spiele und (2) Geschichten

Bereich : Alle Spiele



Die Lernspiele sind unter „Alle Spiele“ nach den o.g. 7 Trainingsbereichen gruppiert. Im Anhang finden Sie eine Übersicht der Spiele in Tabellenform. Fast alle Spiele weisen drei Schwierigkeitsstufen auf, die zu Beginn des Spiels gewählt werden können.

Bereich: Geschichten

Die Geschichten werden von Robbie erzählt. Robbie ist ein Roboter „in Entwicklung“ - könnte man sagen. Er braucht immer die Hilfe der Spielenden. Aber manchmal hat er auch selbst gute Ideen. 5 Geschichten können in jeweils 3 Schwierigkeitsstufen gespielt werden.

 Das Familien-geheimnis	Jenny ist eine 16-jährige österreichische Jugendliche, die einfach mal dem Alltag entfliehen möchte und Verständnis bei ihrer Mutter in Berlin sucht. Robbie begleitet sie. Unverhofft stößt Jenny auf ein Familiengeheimnis. Löst sie es?
 Verloren in der Pyramide	Die Geschichte führt ins alte Ägypten. Robbie hat eine alte Karte gefunden. Klar, darauf ist ein Schatz verzeichnet. Robbie sucht sich eine Ausstattung zusammen, stürzt sich ins Abenteuer... Findet er den Schatz? Viele Aufgaben warten im Labyrinth der Pyramide auf ihn.
 Glück oder Pech?	Robbie möchte eine Party für seine Freunde organisieren. Er ist im Einkaufszentrum unterwegs, um einzukaufen. Das klingt banal, aber im Einkaufszentrum gibt man nicht nur Geld aus... es auch kann so Einiges passieren.
 Ein Traum wird wahr	Können Roboter eigentlich träumen? Noch nicht... Robbie begleitet Tomas, den Träumer. Er schaut gern aus dem Fenster oder radelt an den Ostseestrand in Litauen. Dort liegt er im Sand... und träumt. Wovon – das wird hier nicht verraten. Geht der Traum in Erfüllung – das wird hier auch nicht verraten.
 Reise mit Überraschungen	Robbie packt das Fernweh. Er beschließt: heute verreise ich. Aber wohin und wie? Und was muss eigentlich in den Rucksack? Wie den richtigen Weg bzw. den richtigen Zug finden? Das erste Mal allein verreisen – das ist ein Abenteuer.

Was gibt es zu gewinnen

Na ja, neben neuen Fertigkeiten können Punkte gewonnen werden. Bei jedem Spiel gibt es

10 Punkte in der Schwierigkeitsstufe 1

20 Punkte in der Schwierigkeitsstufe 2

30 Punkte in der Schwierigkeitsstufe 3

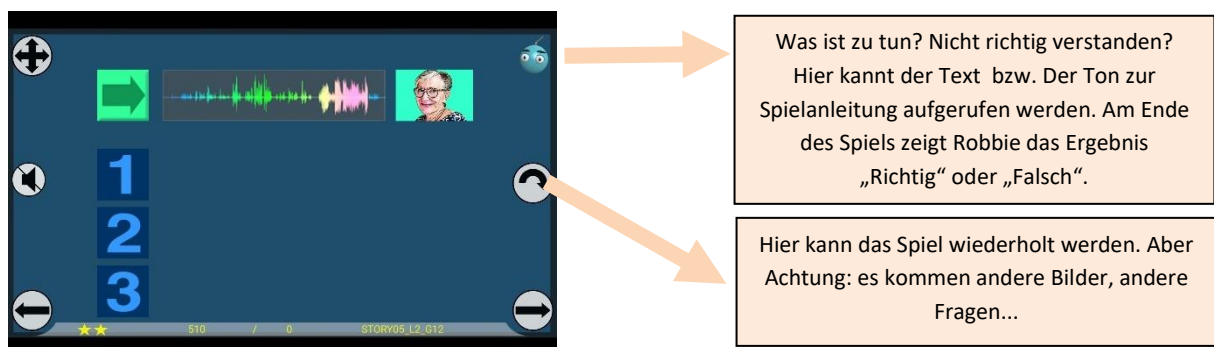
Immer, wenn der Spieler bzw. die Spielerin sich sozusagen selbst übertrifft, gibt es je nach Schwierigkeitsstufe 20, 50 oder 100 Extrapunkte. Das trifft zu, wenn, beispielsweise, für ein wiederholtes Spiel weniger Versuche benötigt werden oder die Aufgabe schneller gelöst wurde.

Zur Navigation

Die Jugendlichen werden rasch herausfinden, wie die App funktioniert. Daher beschränken wir uns hier auf die wesentlichen Dinge:

Im Bereich „Alle Spiele“:

Sie wählen den Trainingsbereich, das Spiel und die Schwierigkeitsstufe. Ein Spielbildschirm sieht beispielsweise so aus



Die anderen Buttons sollten selbsterklärend sein:

VORWÄRTS (zum nächsten Spiel in diesem Übungsbereich),

ZURÜCK (zum Spiel davor in diesem Übungsbereich),

TON aus,

MENÜ neues Spielauswählen, App verlassen, Punkteanzahl anschauen...

Probieren Sie sie aus!

In einer Geschichte, z.B. „Das Familiengeheimnis“

Die Navigation in den Geschichten unterscheidet sich nicht wirklich. Dort sehen Sie auf den Spiele-Screens zwei zusätzlich Buttons:



Diese beiden Vorwärts / Rückwärts Buttons erlauben das Navigieren von Spiel zu Spiel innerhalb einer Geschichte.

Ein Beispiel: die Geschichte wurde in der Schwierigkeitsstufe 1 gespielt und nun möchte der Spieler die nächste Stufe probieren ohne nochmals durch die ganze Geschichte zu gehen.

Installationshinweise

Die DYS2GO App können Sie von Google Play (DYS2GO) und dem Apple Store (DYS2GO) installieren. Weitere Informationen, z.B. zu einer Windows Version finden Sie unter <http://dys2go.eu/>.

Die App kann in Englisch, Deutsch, Tschechisch, Bulgarisch, Litauisch oder Lettisch installiert werden. Die Dauer des Downloads hängt von der Geschwindigkeit Ihrer Internetverbindung ab. Eine Download-Dauer von 30 Minuten kann vorkommen.

Hard- und Softwareanforderungen

Google Android

Die DYS2GO App läuft auf den Android Versionen 6-10.

Apple IOS

Die DYS2GO App läuft auf den Apple IOS Versionen 13 und 14. Es kann davon ausgegangen werden, dass die App auch noch auf den IOS Versionen 10 bis 12 läuft (d.h. auf iPhone 5 und iPad 4).

Windows 10

Das Projektziel war die Entwicklung von mobilen Spielen für Android und Apple IOS, aber letztendlich wurde auch eine Anwendung für Windows 10 entwickelt.

Diese offiziellen Mindestanforderungen für Windows 10 müssen erfüllt sein:

- Prozessor: 1 GHz (oder mehr)
- RAM: 1 GB für 32-bit OS oder 2 GB für 64-Bit OS
- Festplatte: 16 GB für 32-bit OS oder 32 GB für 64-bit OS
- Grafikkarte: unterstützt DirectX 9 oder höher mit WDDM 1.0 Treiber
- Bildschirm: 800 x 600 Pixel (Empfehlung für DYS2GO - 1366 x 768 Pixel oder mehr)

Anhang 1: Gesamtliste der Spiele

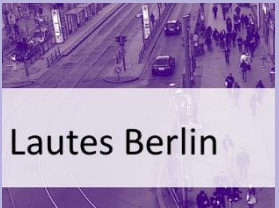
1. Auditives Unterscheiden

Nr	Icon	Notizen
Auditives Unterscheiden		
Snap		
1	 Stationen	
2	 Städte	
3	 Bekannte Orte	
4	 Geräusche	
Akustische Bilder		
5	 Bahnhof	
6	 Pub	

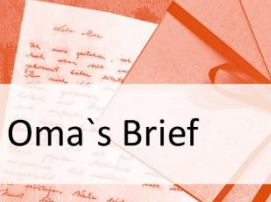
2. Auditives Gedächtnis

Nr	Icon	Notizen
Auditives Gedächtnis		
Kompatible Worte / Geräusche		
7	 Züge nach	
8	 Transport	
Passende Geräusche / Töne		
9	 Cafe	
10	 Pharaonen	
11	 Klingeltöne	
12	 Melodien	

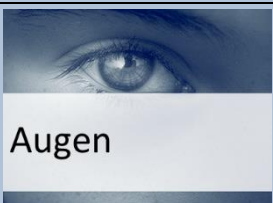
3. Auditives Reihen

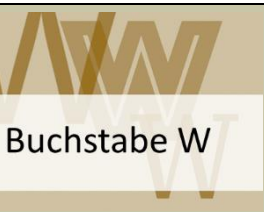
Nr	Icon	Notizen
Auditives Reihen		
Wiederhole die Reihe		
13	 Wiederhole 1	
14	 Wiederhole 2	
Passende Bilder & Geräusche		
15	 Lautes Berlin	
16	 Zuhause	
17	 Code	
18	 Draußen	
19	 Stimmen	

20	 Heimkehr	
21	 Seltsam	
22	 Überraschung	
Pack die Tasche		
23	 Packen 1	
24	 Packen 2	
25	 Packen 3	
Fragen zu einer Erzählung		
26	 Jenny`s Vater	
27	 Jenny`s Mutter	

28	 Ex-freund Tom	
29	 Oma`s Brief	
30	 Pyramiden	
31	 Pantheon	
32	 Rosetta Stone	

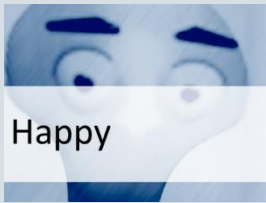
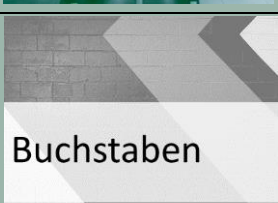
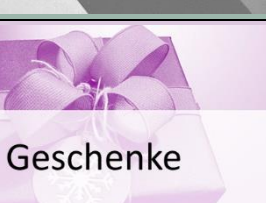
4. Visuelles Unterscheiden

Nr	Icon	Notizen
Visuelles Unterscheiden		
Erkenne Verschiedenes		
33	 Formen	
Erkenne Gleiches		
34	 Mit dem Bus	
35	 Götter	
36	 Erfrischungen	
37	 Augen	
Finde die Unterschiede		
38	 Tattoo	

39	 Papyrus	
40	 Freske	
Ein Bild wird vermisst		
41	 Buchstabe W	
42	 Mein Phone	
43	 Zeichnungen	
Bild im Bild		
44	 Männer	
45	 Klein & Groß	
Verbinde		
46	 Punkte	

47		
----	---	--

5. Visuelles Gedächtnis

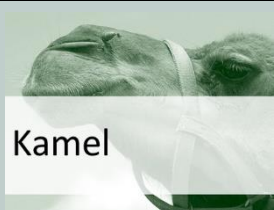
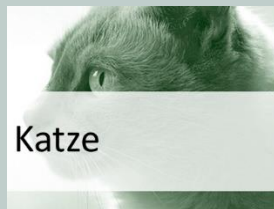
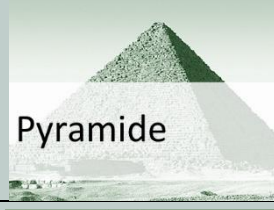
Nr	Icon	Notizen
Visuelles Gedächtnis		
Bewegte Gesichter		
48	 Happy	
49	 Gesichter	
Bewegte Buchstaben		
50	 Postkarten	
51	 Ägypten	
52	 Shopping Center	
53	 Buchstaben	
54	 Geschenke	
Finde das Objekt		

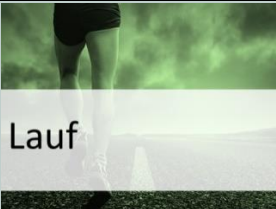
55	 Ballon	
56	 Boot	
57	 Schwarz & Weiß	
58	 Deine Sachen	

6. Visuelles Reihen

Nr	Icon	Notizen
Visuelles Reihen		
Schauen & Fahren		
59		
60		
61		
62		
Text Puzzle		
63		
64		

7. Raumlage

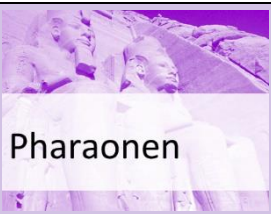
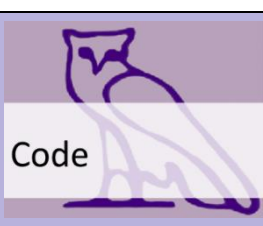
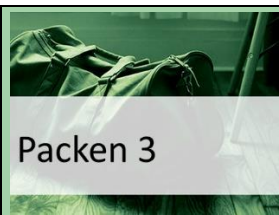
Nr	Icon	Notizen
Raumlage		
Poem Puzzle		
65	 Wetteransage 1	
66	 Wetteransage 2	
Tangram		
67	 Kamel	
68	 Katze	
69	 Pyramide	
70	 Segelboot	

71	 Stuhl	
72	 Schuh	
73	 Figuren	
74	 Lauf	
75	 Schwan	
76	 Haus	
77	 Schritte 1	
78	 Schritte 2	
rechts-links		

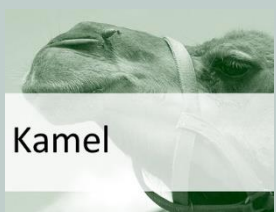
79	 Rechts – Links 1	
80	 Rechts – Links 2	
Puzzle 1		
81	 Familien Foto	
82	 Umgebung	
83	 Mein Hund	
Puzzle 2		
84	 Karte	
85	 Skript	

Anhang 2: Liste der Spiele nach Geschichten

1. Verloren in der Pyramide

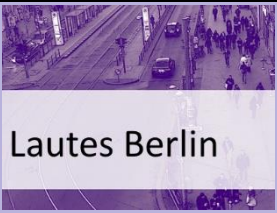
Nr	Icon	Notizen
1.Auditives Unterscheiden		
Snap		
2	 Städte	
2.Auditives Gedächtnis		
Passende Geräusche / Töne		
10	 Pharaonen	
3.Auditives Reihen		
Wiederhole die Reihe		
13	 Wiederhole 1	
Passende Bilder & Geräusche		
17	 Code	
Pack die Tasche		
25	 Packen 3	
Fragen zu einer Erzählung		

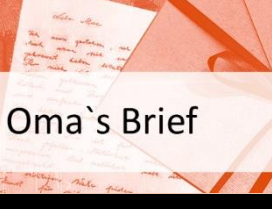
30	 Pyramiden	
31	 Pantheon	
32	 Rosetta Stone	
4. Visuelles Unterscheiden		
Erkenne Gleiches		
35	 Götter	
Finde die Unterschiede		
38	 Tattoo	
39	 Papyrus	
40	 Freske	
Ein Bild wird vermisst		

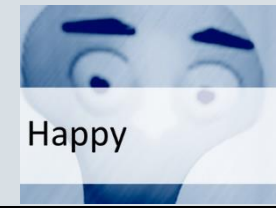
43		
5. Visuelles Gedächtnis		
Bewegte Buchstaben		
51		
Finde das Objekt		
57		
6. Visuelles Reihen		
7. Raumlage		
Tangram		
67		
68		
69		
Puzzle 2		

84	 Karte	
85	 Skript	

2. Das Familiengeheimnis

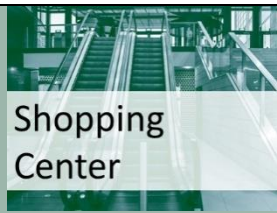
Nr	Icon	Notizen
Auditives Unterscheiden		
Snap		
1	 Stationen	
Akustische Bilder		
5	 Bahnhof	
Auditives Gedächtnis		
Kompatible Worte / Geräusche		
7	 Züge nach	
Passende Geräusche / Töne		
9	 Cafe	
Auditives Reihen		
Passende Bilder & Geräusche		
15	 Lautes Berlin	

16	 Zuhause	
Fragen zu einer Erzählung		
26	 Jenny`s Vater	
27	 Jenny`s Mutter	
28	 Ex-freund Tom	
29	 Oma`s Brief	
Visuelles Unterscheiden		
Erkenne Gleiches		
34	 Mit dem Bus	
Ein Bild wird vermisst		
41	 Buchstabe W	
Bild im Bild		

44	 Männer	
Visuelles Gedächtnis		
Bewegte Gesichter		
48	 Happy	
Bewegte Buchstaben		
50	 Postkarten	
Finde das Objekt		
55	 Ballon	
56	 Boot	
Visuelles Reihen		
Text Puzzle		
63	 Nachricht	
64	 Plant the planet	

Raumlage		
Puzzle 1		
81	 Familien Foto	

3. Glück oder Pech ?

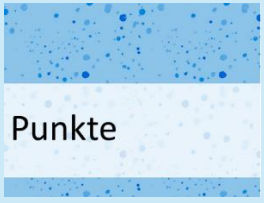
Nr	Icon	Notizen
1. Auditives Unterscheiden		
2. Auditives Gedächtnis		
Passende Geräusche / Töne		
11		
Auditives Reihem		
Passende Bilder & Geräusche		
18		
Visuelles Unterscheiden		
Erkenne Gleiches		
36		
Ein Bild wird vermisst		
42		
Visuelles Gedächtnis		
Bewegte Buchstaben		
52		

54	 Geschenke	
Visuelles Reihen		
Schauen & Fahren		
59	 Geschäft	
Raumlage		
Tangram		
70	 Segelboot	
71	 Stuhl	
72	 Schuh	
78	 Schritte 2	
rechts-links		
79	 Rechts – Links 1	

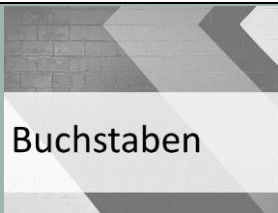
4. Reise mit Überraschungen

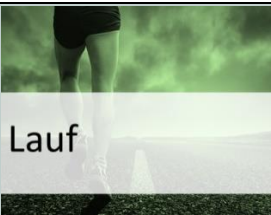
Nr	Icon	Notizen
Auditives Unterscheiden		
Snap		
3	 Bekannte Orte	
4	 Geräusche	
Akustische Bilder		
6	 Pub	
Auditives Gedächtnis		
Kompatible Worte / Geräusche		
8	 Transport	
Passende Geräusche / Töne		
12	 Melodien	
Auditives Reihen		
Wiederhole die Reihe		

14	 Wiederhole 2	
Passende Bilder & Geräusche		
19	 Stimmen	
20	 Heimkehr	
21	 Seltsam	
Pack die Tasche		
23	 Packen 1	
Visuelles Unterscheiden		
Erkenne Gleiches		
37	 Augen	
Bild im Bild		
45	 Klein & Groß	
Verbinde		

46	 Punkte	
Visuelles Gedächtnis		
Bewegte Gesichter		
49	 Gesichter	
Finde das Objekt		
58	 Deine Sachen	
Visuelles Reihen		
Schauen & Fahren		
60	 Fahren 1	
Raumlage		
rechts-links		
80	 Rechts – Links 2	
Puzzle 1		
82	 Umgebung	

5. Ein Traum wird wahr

Nr	Icon	Notizen
1. Auditives Unterscheiden		
2. Auditives Gedächtnis		
3. Auditives Reihen		
Passende Bilder & Geräusche		
22	 Überraschung	
Pack die Tasche		
24	 Packen 2	
Visuelles Unterscheiden		
Erkenne Verschiedenes		
33	 Formen	
Verbinde		
47	 Suche Zahlen	
Visuelles Gedächtnis		
Bewegte Buchstaben		
53	 Buchstaben	

Visuelles Reihen		
Schauen & Fahren		
61	 Fahren 2	
62	 Fahren 3	
Raumlage		
Poem Puzzle		
65	 Wetteransage 1	
66	 Wetteransage 2	
Tangram		
74	 Lauf	
75	 Schwan	

76	 Haus	
77	 Schritte 1	
Puzzle 1		
83	 Mein Hund	