

**Lilly & Gogo**™  
**Schau- und Spielgeschichten**  
zur **Wahrnehmungsschulung**

von

Gerti Jaritz

Lea Hyvärinen

Herbert Schaden

Norbert Tschinkel

**Anleitungsheft**

Neuaufgabe

edition bentheim Würzburg 2002

Die Deutsche Bibliothek – CIP–Einheitsaufnahme

Ein Titelsatz für diese Publikation ist bei Der Deutschen Bibliothek erhältlich.

© edition bentheim, Ohmstr. 7, 97076 Würzburg  
Tel. 0931/2092–115, –167 (Vertrieb), Fax: 0931/2092–170  
info@edition–bentheim.de

[www.edition–bentheim.de](http://www.edition–bentheim.de)

Das Buch oder Teile davon dürfen weder fotomechanisch, elektronisch noch in irgendeiner anderen Form ohne schriftliche Genehmigung des Verlages wiedergegeben werden.

Lektorat: Dr. Wolfgang Drave  
Herstellung: cityDruck GmbH Würzburg

# Inhalt

|                                                   |  |
|---------------------------------------------------|--|
| Editorial .....                                   |  |
| Die AutorInnen .....                              |  |
| Lilly & Gogo – Videofilm .....                    |  |
| Lilly & Gogo, die Puppen .....                    |  |
| Lilly & Gogo-Bilderbüchern .....                  |  |
| Lilly & Gogo-Werkbuch .....                       |  |
| Lilly & Gogo-Computerprogramm .....               |  |
| große Stoffpuppen (60 cm) Lilly & Gogo .....      |  |
| Strickjacken zum leichten An- und Ausziehen ..... |  |
| gestrickte Handpuppen Lilly & Gogo .....          |  |
| Fingerpüppchen Lilly & Gogo .....                 |  |
| Bildkartenserie Kinder .....                      |  |
| Bildkartenserie Puppen.....                       |  |
| Diaserie Kinder .....                             |  |
| Diaserie Puppen .....                             |  |

## Editorial

Unser wichtigstes Ziel mit dem Multimediapaket Lilly & Gogo ist es, Material anzubieten, mit dem man gut sehen lernen kann.

Neben den traditionell bewährten Materialien Stoffpuppen und Bilderbüchern haben wir die Lieblingsmedien moderner Kinder - Video und Computer - einbezogen und so bearbeitet, dass im Spiel und Spaß Lernen geschieht.

Aufbauend auf wissenschaftlichen Erkenntnissen wurden u.a. folgende formale und inhaltliche Qualitäten berücksichtigt:

- \* hoher Kontrast
- \* ruhige Bewegung, langsame Bildabfolge
- \* Wiederholung und Variation
- \* spezielle Farbgebung
- \* vereinfachte Darstellung
- \* kurze Geschichten aus der Erlebniswelt "Alltag"
- \* Kinder als Schauspieler

## Die AutorInnen

**Gerti Jaritz-Tschinkel**, Graz, Steiermark,

ist seit 1974 als Pädagogin mit sehbehinderten und blinden Kindern aller Altersstufen, auch mit zusätzlichen Behinderungen, und deren Eltern tätig. Sie ist seit 1982 in der Frühförderung und in der Aus- und Weiterbildung von Sehbehindertenpädagoginnen engagiert.

In ihrer Tätigkeit als Frühbetreuerin und Pädagogin für mehrfachbehinderte Kinder spürte sie den Mangel und das große Bedürfnis nach geeignetem und interessantem Material für die sensible Periode der Entwicklung des Sehvermögens.

**Dr. med. Lea Hyvärinen**, Helsinki, Finnland,

ist Augenärztin und Dozentin für Augenheilkunde.

Sie wird als Konsultantin und Vortragende in die ganze Welt eingeladen. Ihre Schwerpunkte liegen im Bereich Low Vision. Sie forscht auf dem Gebiet der Frühentwicklung. Die funktionellen und entwicklungsbedingten Probleme des Sehens und ihre Behandlungsmöglichkeiten liegen in ihrem zentralen Interesse.

**Herbert Schaden**, Wien,

ist Publizist und freier Mitarbeiter des Österreichischen Rundfunks und Fernsehens.

Er ist an diesem Projekt interessiert und aktiv beteiligt, vor allem bei der Produktion des Videos "Lilly & Gogo" unter dem Motto "Fernsehen zum Sehen lernen".

**Norbert Tschinkel**, Baden, Niederösterreich,

ist Sonderschul-, Sprachheil- und Sehbehindertenlehrer.

Er setzt sich mit dem Einsatz der Materialien im Schulbereich auseinander und arbeitet am Design und bei der Entwicklung des Materials mit.

# Lilly & Gogo™

## Schau- und Spielgeschichten für

Kinder mit und ohne Behinderung ab 10 Monaten  
erfüllt die speziellen Bedürfnisse von:

- Kindern mit Sehbehinderungen
- Kindern mit Entwicklungsverzögerungen
- Kindern mit zusätzlichen Behinderungen

### Das Spielpaket besteht aus:

- Videofilmkassette (VHS)
- 2 Stoffpuppen 30 cm
  - 5 Bilderbüchern
  - Werkbuch
- Computerspielprogramm
  - Anleitungsheft

### Es gibt Ergänzungsmaterial:

- 2 große Stoffpuppen (60 cm ) Lilly & Gogo  
(mit Nase und Ohren und primären Geschlechtsmerkmalen)
- Strickjacken zum leichten An- und Ausziehen
  - 2 gestrickte Handpuppen Lilly & Gogo
  - 2 Fingerpüppchen Lilly & Gogo
  - Bildkartenserie Puppen
  - Bildkartenserie Kinder
    - Diaserie Kinder
    - Diaserie Puppen

Fragen Sie bei der edition bentheim!

#### • **Achtung!**

Obwohl dieser Koffer so viele neue Medien anbietet,  
wenden Sie nicht alles gleichzeitig an und überschätzen  
Sie nicht die Aufnahmefähigkeit Ihres Kindes!

Im vorliegenden Paket Lilly & Gogo Schau- und Spielgeschichten werden fünf mediale Darstellungsformen angeboten.

Grundlage der jeweiligen Materialien sind fünf Schau- und Spielgeschichten mit Lilly & Gogo. Die Teile des Multimediapaketes können sowohl einzeln als auch in Kombination miteinander verwendet werden.

Inhalt des **Videofilms Lilly & Gogo** sind **fünf Geschichten** aus der Erlebniswelt des kindlichen Alltags.

Jede Geschichte wird zusätzlich in zwei weiteren Variationen dargestellt.

**Lilly & Gogo-Puppen** sind handgemachte und waschbare Baumwollstoffpuppen. Mit ihnen können die vorliegenden Schaugeschichten gespielt werden.

In den **Lilly & Gogo-Bilderbüchern** sind die wichtigsten Szenen aus dem Video in Foto- und Grafikform als Bildgeschichte erzählt. Die Seiten können auseinander genommen werden. Die Rückseite der Bilder bietet Möglichkeiten für Farbzusammenhangsspiele.

Im **Lilly & Gogo-Werkbuch** liegen die Bilder in schwarz-weiß vor. Diese Bilder können sowohl für den privaten Gebrauch kopiert als auch vergrößert, verkleinert, tastbar gemacht, angemalt und ausgeschnitten werden.

Das **Lilly & Gogo-Computerprogramm** ist auf IBM-kompatiblen Computern verwendbar. Die Spiele trainieren verschiedene Fertigkeiten und können auch diagnostisch angewendet werden.

Die Videofilme "Lilly & Gogo" und das Kombinationsmaterial sind vor allem für die Bedürfnisse von sehbehinderten und mehrfachbehinderten Kindern gedacht. Sie können auch als Stimulierungsprogramm amblyoper Augen, als Lernmaterial für Kinder mit Entwicklungsverzögerung und in der Medienerziehung von Kindern ab dem Alter von 10 Monaten verwendet werden.

*Es gibt keine vorgeschriebene Reihenfolge im richtigen Einsatz der Materialien. Die früheren Erfahrungen, die aktuellen Interessen des Kindes und seine Reaktionen sollen den Ablauf und das Tempo der Schau- und Spielhandlungen bestimmen.*

## Lilly & Gogo – Videofilm

### Reihenfolge der Sequenzen im Video:

|                                                                 |             |           |
|-----------------------------------------------------------------|-------------|-----------|
| 1. Lilly zieht sich an<br>ten                                   | mit 2 Wdhl. | 17 Minu-  |
| 2. Lilly trifft Gogo                                            | mit 2 Wdhl. | 5 Minuten |
| 3. Gogo hat Hunger<br>ten                                       | mit 2 Wdhl. | 11 Minu-  |
| 4. Lilly und Gogo spielen mit dem Ball                          | mit 2 Wdhl. | 6 Minuten |
| 5. Lilly und Gogo sind Freunde                                  | mit 2 Wdhl. | 5 Minuten |
| "Ich seh', ich seh', was du nicht siehst", Schau- und Spiellied |             | 7 Minuten |

### Beim Anwenden der Videos beachten Sie bitte:

#### 1. **Aktivitätsphase**

Wählen Sie den richtigen Zeitpunkt für die Betrachtung. Das Kind soll aktiv und aufnahmebereit sein.

Wenn das Kind Anfälle hat, sollen Sie auch die sehr kurzen Anfälle beachten. Die Anfälle schalten die visuelle Information effektiv aus. Darum soll man alle Stimulationsspiele und auch diese Videofilme erst dann einsetzen, wenn das Kind wieder aufnahmefähig ist.

#### 2. **Position des Kindes mit motorischen Störungen**

Wählen Sie die Position, in der das Kind sein Sehen am besten nutzen kann. Das kann sitzend, aufrecht stehend (gestütztes Stehen) oder sogar liegend in Bauch- oder Seitenlage sein. Halten Sie am besten Rücksprache mit den PhysiotherapeutInnen!

#### 3. **Augenhöhe**

Achten Sie darauf, dass der Bildschirm in Augenhöhe des Kindes steht.

#### 4. **Distanz zum Bildschirm**

Beim Auswählen der Distanz zum Bildschirm beantworten Sie folgende Fragen:

In welcher Entfernung kann das Kind sein Sehen optimal nutzen?

Sind das Gesichtsfeld und die Augenbewegungen möglicherweise eingeschränkt?

Passt die Brille des Kindes für diese Entfernung?

Möglicherweise benötigt das Kind für diese kurze Distanz eine so genannte Lesebrille.

***Fernsehen ist hier Nahsehen.***

Klären Sie diese Fragen mit Ihrer Augenärztin/Ihrem Augenarzt!

Die beste Distanz kann zwischen 150 cm und 10 cm liegen. Die Entfernung hängt vom Alter und der Sehleistung des Kindes ab. So nahe am Bildschirm zu sein, ist für die kurze Dauer einer Videosequenz sicher nicht schädlich! Aus jahrelangen Beobachtungen von Sehbehinderten, die berufsbedingt ganz nahe an einem Bildschirm gesessen sind, wurden keine negativen Folgeerscheinungen bekannt. Übrigens lieben es viele normalsichtige kleine Kinder, ganz nahe am Fernseher zu schauen. Sie wollen damit die Umwelt ausschalten und ein Teil der Handlung werden.

### 5. **Richtige Beleuchtung**

Beobachten sie das Kind, wenn die Beleuchtung des Raumes verändert wird (hell - dunkel). Benützen Sie die Beleuchtung, die dem Kind am besten zusagt.

### 6. **Mit der Bezugsperson schauen**

Das gemeinsame Schauen mit der Bezugsperson ist eine wichtige Kommunikations-Situation und kann viel Spaß machen.

Das Anschauen der Videos bedeutet für viele Kinder aber nicht nur Spiel und Spaß, sondern anstrengendes Arbeiten und Lernen.

Machen sie rechtzeitig Pausen, zumindest aber nach jeder Sequenz. Das Kind braucht Zeit für Assimilation, das ist die aktive Bearbeitung der Information. Sehr vorteilhaft ist es, die Sehfunktion des Kindes zu beobachten, entweder mittels direkten Beobachtens durch eine weitere Person und/oder durch Videoaufnahmen und deren Analyse.

### 7. **Variationen**

Jede der fünf Schau- und Spielgeschichten wird nach einer angemessenen Spielpause weitere zwei Male erzählt. Verstehen Sie die optisch markierten Pausenzeichen als Hinweis auf beliebig lange Spielphasen mit Ihrem Kind. Die jeweils zweite Erzählvariante soll Ihr Kind aktivieren, am Spielgeschehen durch Beantworten der Fragen teilzunehmen. Durch eine zweite beschleunigte Wiederholung wird konzentriertes Zuschauen und schnelles Reagieren im Denken und im Sprechen gefordert.

### 8. **Amblyopiebehandlung**

Das Anschauen der Videogeschichten ist besonders zielführend für den Beginn einer Behandlung eines stark amblyopen Auges, da die Bildinformation besonders klar und deutlich gegeben ist.

### 9. **Kinder ohne Augenbewegungskontrolle**



Eine ganz spezifische Gruppe bilden Kinder, die ihre Augenbewegungen nicht kontrollieren können, bei denen die Augen "hin und her irren". Es ist, als beherrschten diese Kinder die Planung ihrer Augenbewegungen nicht.

Normalerweise schauen wir etwas an, fixieren es, aber gleichzeitig ist uns auch die Umgebung bewusst. Wenn etwas Neues, Interessantes auftaucht, bewegen sich die Augen exakt zu diesen peripheren Zielen. Die genauen Augenbewegungen werden geplant und ausgeführt, bevor die Fixation auf das Objekt stattfindet.

Wenn diese Fähigkeit nicht vorhanden ist, gibt es keine exakten Augenbewegungen und keine Fixation. Objekte sollen so bewegt werden, dass sie sich in der Mitte des Gesichtsfeldes befinden. Für solche Kinder ist es schwieriger Videos zu betrachten, da die interessanten Bildelemente nicht immer in der Mitte des Gesichtsfeldes sind.

Da das Videobild relativ groß ist, das Tempo aber langsam, und man den Film mehrmals anschauen kann, sind diese Videos auch für die Stimulation und Förderung dieser Kinder ausgezeichnet geeignet.

### 10. **Bildwahrnehmung für sehbehinderte Kinder**

Eine Bildwahrnehmung zu entwickeln ist für viele sehbehinderte Kinder schwierig, da sowohl die Abbildung des Objektes auf der Netzhaut als auch die Weiterleitung der Information beeinträchtigt ist. Andere Sinne, speziell das Tasten, werden für das Wahrnehmen der Formen, Strukturen und Materialien wichtig. Gerade für diese Kinder ist das multisensorische Angebot des Paketes wichtig. Bitte geben Sie ihnen viel Zeit und Raum zum Erforschen der Möglichkeiten.

## Lilly & Gogo, die Puppen

Ganz wesentlich ist das Sehen für das Tun, das visuell gesteuerte Handeln im Alltag. Dafür wurden die Puppen geschaffen, um durch Spielen mit einem emotionalen Bezug verschiedene Alltagssituationen und Routinehandlungen vorzubereiten. Das Design der Puppen folgt der wohl bekannten Tatsache, dass Kleinkinder für einfache geometrische Formen und für deutliche und kontrastreiche Gesichter spezielles Interesse haben.

Für die erste Phase des Kindes sind vor allem Augen und Mund entscheidend, später könnten Lilly & Gogo in den verschiedenen Größen und Formen dazukommen.

## Lilly & Gogo, die Bilderbücher

Das richtige Erkennen von Bildern ist für Kinder mit Sehbeeinträchtigungen sehr schwierig.

Deshalb wurde auch das Bilderbuch unter ganz speziellen Gesichtspunkten gestaltet.

### 1. Farbe

Jede Farbe steht sowohl im Film als auch im Buch für eine bestimmte Geschichte. Mit der Rückseite der Buchblätter können Sie Farberkennungs- und Farbzusammenhangsspiele machen.

### 2. Symbol Piktogramm, Ordnungszahl

Jede Geschichte hat ein bestimmtes Piktogramm, das dem Inhalt entstammt und zur Farbe passt. Das Piktogramm ist auf allen Bildkarten einer Geschichte an der Stelle, wo üblicherweise die Seitenangabe bei Büchern zu finden ist. Damit soll das Erkennen und Finden von Symbolen geübt und ein Symbolverständnis aufgebaut werden.

### 3. Format

Das Format wurde in dieser Größe gewählt, um für kleine Kinder bestmöglich überschaubar zu sein. Die einzelnen Kartonblätter sind auch für Babyhände leicht manipulierbar. Das Zusammenfädeln der Blätter erlaubt weitere Handlungsmöglichkeiten im motorischen Bereich, die bis zum Binden einer Masche gehen können.

### 4. Darstellungsformen

Im Multimediapakete finden Sie verschiedene Möglichkeiten der Bildwahrnehmung:

\* Bewegtes Bild im Video

\* Fotomaterial von den Kindern Lilly & Gogo und den wichtigsten Szenen des Films

\* Grafische Abbildung der Kinder und Schlüsselszenen wie bei den Fotos. Hier wurde eine noch größere Reduktion der Information sowie eine Unterstützung der wichtigsten Aussagen durch kräftige Farben vorgenommen.

## 5. Bildabfolgen - Bildgeschichten

\* Erarbeiten Sie zuerst nur die Informationen auf dem Foto und später die, die auf der Zeichnung sind.

\* Lassen Sie das Kind den Zusammenhang zwischen Foto und grafischer Darstellung beim Vergleichen der beiden Bilder finden.

\* Legen Sie die Bildgeschichte. Je nach den Fähigkeiten Ihres Kindes ergeben sich viele Spielmöglichkeiten:

Lassen Sie das Kind selbst legen:

- die richtige Reihenfolge,
- unvollständige Reihenfolgen ergänzen,
- falsche Reihenfolgen korrigieren, usw.

## 6. Vergrößerung

Die spezifische Darstellungsform der Fotos und der Bilder eignet sich besonders gut für die Erstanwendung von Lupen.

## Lilly & Gogo, das Werkbuch

Die Bilder liegen hier in noch einfacherer Form in schwarzweiß vor. Sie eröffnen Ihnen zahlreiche neue Handlungsmöglichkeiten:

Sie können die Blätter kopieren, vergrößern und verkleinern, tastbar machen und vor allem anmalen lassen.

Wenn Sie eine professionelle Form der Tastbarmachung wollen, informieren Sie sich in einer Spezialinstitution für Sehgeschädigte in Ihrer Nähe, in der mit hoher Wahrscheinlichkeit Geräte vorhanden sind, die auf maschinellem Wege die Umrisse aufschäumen können.

Die Bilder mit größeren schwarzen Flächen sind speziell zum Aufschäumen gedacht.

Sie können die Bilder:     anmalen,  
                                  ausschneiden,  
                                  mit Material bekleben.....

## Lilly & Gogo, das Computerspielprogramm

Das Spielprogramm wurde kreiert, weil viele Kinder in der heutigen Zeit eine Vorliebe für das Spielen mit dem Computer entwickelt haben. Es bietet sehr sinnvolle Lernmöglichkeiten (Interagieren mit dem Medium), die viel Spaß bereiten können. Entsprechend den Fähigkeiten und Erfahrungswerten, die ihr Kind beim Spielen mit dem Computer hat, können Sie die Spielmöglichkeit wählen.

Für Anfänger ist es zunächst nicht ganz leicht, die entsprechende Tasten des Computers zu bedienen und die Veränderungen der optischen Informationen zu registrieren. Die Fertigkeit nimmt bei entsprechendem Interesse sehr rasch zu.

Für motorisch behinderte oder spastische Kinder gibt es Adaptierungsmöglichkeiten der Tastatur, wenn sie nicht Joystick oder Maus verwenden. Fachleute können Ihnen weiterhelfen.

## **Lilly & Gogo-Anziehspiele zur Übung der Auge-Hand-Koordination**

**Gogo Nr. 1:** Das ist das leichteste Spiel. Hier brauchen nur das Hemd und die Hose angezogen werden. Das geschieht durch Drücken der Cursortasten oder Bewegungen der Maus (ev. Joystick). Das Hemd kann erst angezogen werden, wenn die Hose an der richtigen Stelle sitzt.

**Lilly Nr. 3:** Hier sollen der Rock, die Masche und die Bluse angezogen werden.

**Gogo Nr. 2 und Lilly Nr. 4:** Hier können die Kleider auch durch Drücken beliebiger Tasten auf dem Keyboard bewegt werden.

### **Fang den Ball Nr. 5                      Reaktionsspiel**

Ein Ball, dessen Geschwindigkeit zwischen 1 (sehr langsam) bis 9 (sehr schnell) einstellbar ist, soll durch Drücken der Leertaste rechtzeitig gefangen werden.

### **Gesicht Nr. 6                              Puzzle**

Das Gesicht, das Kinder so fasziniert, kann wie ein Puzzle zusammengebaut werden. Hier sollen Augen, Wimpern, Mund und Haaransätze eingepasst werden.

### **Gesicht Nr. 7                              Lokalisierungsübung und Farberkennungsspiel**

Das Gesicht der Puppe kann in verschiedene Größen und Farben verändert werden, und das kleinste Gesicht kann auf einem zufälligen Platz auf dem Bildschirm auftauchen.

## **Musik**

Die auditive Information unterstützt den Aufbau von Spielfertigkeiten. Sie lässt sich abschalten, wenn man die Konzentration auf visuelle Bildabläufe zu lenken wünscht oder feststellen will, ob das Kind wirklich schaut.

## **Kontrast: Grauwerte feststellen, Kontrastempfindlichkeit**

Da die Grauwerte der verschiedenen Farben des Gesichts sehr stark herabgesetzt werden können, erhält man auch Informationen über die Sehfunktionen im Bereich niedriger Kontraste und verschiedener Farben. Sie können sich die Werte notieren und so die Schwellwerte feststellen, bis zu denen ihr Kind das Gesicht noch gut wahrnehmen kann. Durch Übung ändern sich möglicherweise diese Werte.

## **Diese Spiele haben auch Diagnostikfunktion**

Obwohl der Bildschirm eine relativ kleine Fläche ist, sind in den verschiedenen Spielsequenzen mehre räumliche Orientierungen notwendig. Dadurch hat das Kind mannigfaltige Erlebnisse des **visuellen Raumes** und muss Suchstrategien entwickeln. Sie können den Raum des Bildschirms auch für die Begriffsbildung verwenden. (Wo ist das Gesicht? Oben, in der Mitte, rechts, etc...)

## **Auge-Hand-Koordination**

Den Ball zu fangen, fordert eine gute Auge-Hand-Koordination und trainiert das Reaktionsvermögen.

## **Gesichtsfeld**

Die Bilder, die in verschiedenen Teilen des Bildschirmes auftauchen, können Ihnen Hinweise über das Gesichtsfeld Ihres Kindes geben. Gibt es eine regelmäßige Differenz zwischen den zwei Hälften des Gesichtsfeldes - und das auch noch nach längerem Üben - können Sie auf visuelle Probleme in diesem Bereich schließen.

Ziehen Sie Ihren Augenarzt/Ihre Augenärztin zu Rate.

Wenn sie die Spiel- und Wahrnehmungsmöglichkeiten ihres Kindes noch erweitern wollen, wählen Sie vom selben Verlag:

## **Ergänzungsmaterial**

- 2 große Stoffpuppen (60 cm ) Lilly & Gogo
- Strickjacken zum leichten An- und Ausziehen
  - 2 gestrickte Handpuppen Lilly & Gogo
    - 2 Fingerpüppchen Lilly & Gogo
      - Bildkartenserie Kinder
      - Bildkartenserie Puppen
        - Diaserie Kinder
        - Diaserie Puppen

### **Lilly & Gogo, die großen Stoffpuppen (60 cm) (mit Nase und Ohren und primären Geschlechtsmerkmalen)**

\* Erarbeiten des Körperschemas. Übertragen des Körperschemas auf das Modell Puppe.

\* Unterscheidung: männlich-weiblich. Die Puppen können Identifikationsobjekt mit dem jeweiligen Geschlecht des Kindes und Repräsentanz des anderen Geschlechts sein.

\* Verwendung als Handpuppen für Rollenspiele .

\* Handlichkeit und hohe Motivation zum An- und Ausziehen vor allem durch Ergänzung mit der Strickjacke von Lilly zum Knöpfeln und dem Pullover für Gogo.

\* Wenn Lilly auf dem Schoß des Kindes sitzt, kann die Puppe so angezogen werden, als ob das Kind sich selbst anzöge.

\* In dieser Spielsituation kann schon früh ein Ordnungssystem zur Ablage der Kleidung entwickelt werden (lebenspraktische Fertigkeiten). Es macht meistens mehr Spaß, die Puppenkleider systematisch zu ordnen, als die eigenen.

\* Sie können mit dem Kind Imitations- und Rollenspiele machen, die Geschichten des Videos nachspielen oder aus der Phantasie gestalten, z.B. die Puppen zum Schlafen legen oder sie wickeln oder auf's Klo gehen lassen, usw

### **Die gestrickten Handpuppen Lilly & Gogo**

\* Mit diesen Puppen lassen sich sehr viele visuelle Spiel durchführen, z.B. Auslösen von Aufmerksamkeitsreaktionen und Üben von Fixations- und Folgebewegungen. Bitte beachten Sie den richtigen Abstand zum Kind und zum kontrastierenden Hintergrund.

\* Erkennen von Körpersprache lässt sich vor allem mit den Handpuppen gut üben, da die Puppen durch die Hände der Erwachsenen zum Leben erwecken.

## Lilly & Gogo, die Fingerpüppchen

Die Fingerpüppchen geben neben vielen Spielen die Möglichkeit, das kleinste wahrnehmbare Objekt für das Kind herauszufinden, indem man die Püppchen nach kleinen Dingen suchen lässt. Die Fingerpüppchen können sehr gut als **Diagnostikmaterial** eingesetzt werden, um die Sakkadenbewegungen der Augen (Bewegung der Augen zwischen zwei Fixationspunkten) zu überprüfen.

## Lilly & Gogo, die Bildkarten Kinder (10x15 cm)

Die Karten dienen dazu, die Probleme, die sehbehinderte Kinder oft mit dem Wahrnehmen von Mimik und Körpersprache haben, zu erkennen und spielerisch zu bearbeiten. Ahmen Sie Mimik und Körperhaltungen von Lilly & Gogo nach!

## Lilly & Gogo, die Puppenbildkarten (10x15cm oder 13x19 cm)

Die Puppenbilder bieten zweidimensionale Darstellungen der Puppen Lilly & Gogo. Die Fotos werden in 12 Paaren und einer Einzelkarte angeboten. Sie bieten weitere Spiel- und Lernmöglichkeiten:

- \* Vergleiche mit den wirklichen Puppen in den verschiedenen Positionen Objekt- und Bildzuordnung.
- \* Sie können das Konzept des Gleichen üben.
- Zuordnungsspiele mit den Kartenpaaren ( Memoryspiele oder Schwarzer Peter)

## Lilly & Gogo Kartenspiel: „Ich seh', ich seh', was du nicht siehst“

Inhalt:Farbkarten

Symbolkarten

Liedtext

### Spielvorschläge:

**Das Schau- und Spiellied** von der Videokassette Lilly & Gogo anschauen und mitsingen. Farbkarten und Symbolkarten können in der Standbildpause mit dem Kind verwendet und mit dem Videobild verglichen werden.

**Spiel zum Erlernen der Farben** mit Hilfe des Liedes: Lied singen, Farbe zeigen, dazugehöriges Symbol suchen.

**Farben raten:** Die Spielleiterin zeigt Farbkarten vor kontrastreichem Hintergrund und spricht oder singt dazu: „Ich seh', ich seh', was du nicht siehst, das hat die Farbe ...“

Der Name der Farbe soll bereits vom Kind gesagt werden.

**Lilly & Gogo**<sup>TM</sup>  
Schau- und Spielgeschichten

Mitspielerinnen zeigen die passende Symbolkarte.





## Schau- und Spielgeschichten

### **Farben raten:** (Erweiterung)

Die Spielleiterin singt das Lied oder spricht den Text und wählt einen farbigen Gegenstand aus dem Nah- oder Fernbereich des Kindes aus. Das Kind soll diesen Gegenstand suchen und benennen.

Als Hilfe kann das richtige Objekt mit einer Taschenlampe beleuchtet werden.

### **Memory:** Farbkarten auflegen

Die Spielleiterin gibt nun eine Farbe vor und das Kind deckt die Symbolkarte auf und legt diese, wenn sie richtig erraten wurde, auf die entsprechende Farbkarte. Falsche geratene Karten werden wieder umgedreht.

## **Lilly & Gogo, Diaserie Kinder**

Unsere Dias zeigen Bilder aus den wichtigsten Szenen des Films.

## **Lilly & Gogo, Diaserie Puppen**

Zuordnung Diabild - Foto - Objekt (Puppe)

Dias haben einen hohen Aufmerksamkeitswert und bieten eine gute Möglichkeit, das Schauen in die Ferne zu schulen.

Bieten Sie die Dias nicht unbedingt auf einer Leinwand an. Projizieren Sie das Bild auch auf die umliegenden Wände, den Plafond oder den Fußboden, eventuell sogar in einen Schrank hinein oder an eine Spiegelwand. Dies wird Ihr Kind möglicherweise zu Aktivitäten, wie Hinkrabbeln, Hingreifen etc. motivieren. Verwenden Sie zusätzlich zur Bildinformation die realen Gegenstände und lassen Sie Ihr Kind den Bezug zu Objekt und Bild finden. Durch Veränderung der Verdunkelung können Sie in verschiedenen Kontrastbereichen experimentieren und Ihr Kind dabei beobachten. Es gibt eine Box mit 25 Dias aus den fünf Bildgeschichten und dem Spiel mit den Puppen. Ordnen Sie sich in der zweiten Box eine Serie für Ihr Kind, entsprechend dem jeweiligen Aufnahmevermögen.

Wir danken folgenden Institutionen für deren großzügige Unterstützungen:

**Steiermärkische Landesregierung:** Abt. für Gesundheitswesen, Abt. für Soziales, Abt. für Wissenschaft

**Magistrat Graz**

**Österreichisches Familienministerium**

**„Erste“-Bank.**

**Dank** den vielen **Kolleginnen und Kollegen** im In- und Ausland für die inhaltliche Anregungen sowie den **Eltern und Kindern** für die Rückmeldungen bei den praktischen Anwendungen! Danke!

© **und inhaltliche Anfragen und Anregungen an:**

Gerti Jaritz & Co

Dreierschützengasse 36

A- 8020 Graz.Austria.

Tel. + Fax.: (0)316 57-55-24

E-Mail: [gerti.jaritz@bonusworld.at](mailto:gerti.jaritz@bonusworld.at)