



## **T**rainung von **A**ufmerksamkeit und **I**mpulskontrolle als **L**ernspiel

Rund 5% aller Kinder und Jugendlichen leiden unter dem Zappelphilipp-Syndrom AD(H)S. Human Solutions entwickelte unter Einbezugnahme namhafter Kinderpsychologen und Ergotherapeuten das Computer-Lernspiel TAIL. Das Konzept gründet auf dem gültigen wissenschaftlichen Kenntnisstand der ADHS und langjährigen Therapieerfahrungen.

Das Gehirn formt sich zeitlebens unter dem Einfluss von Erfahrungen um. Diese Eigenschaft des Gehirns macht sich TAIL zunutze. Der Ansatz hierbei ist die kontinuierliche Verbesserung von Aufmerksamkeit, Impulskontrolle und Handlungsplanung. Im Gegensatz zu anderen Spielen am Bildschirm geht es bei TAIL nicht darum, möglichst schnell zu sein, sondern möglichst viel Geduld aufzubringen. Nur wer im entscheidenden Moment lange genug abwartet, bevor er handelt, gewinnt.

Das Spiel für Kinder ab sechs Jahren trainiert mit steigendem Schwierigkeitsgrad auf acht Ebenen Aufmerksamkeit, Impulskontrolle und Handlungsplanung. Es hilft hyperaktiven Kindern ihr Verhalten in der Schule und zu Hause besser zu kontrollieren. Der Lernfortschritt wird während des Spiels kontinuierlich gemessen und kann grafisch dargestellt und ausgewertet werden.

Eine Pilotstudie belegt, dass sich nach vier Wochen Training mit TAIL (2x pro Woche) die Konzentrationsleistung im Elternhaus und in der Schule um bis zu 40% verbessert (im Mittel: Schule 18%; Elternhaus 10%) hat. Betroffene Eltern, die während der Studie regelmäßig befragt wurden, haben bestätigt, dass Ihre Kinder erhebliche Fortschritte machten.

Des Weiteren haben die Kinder eine hohe Eigenmotivation bewiesen, da das Spiel in erster Linie nicht als Therapie wahrgenommen wurde.

Das Spiel ist konzipiert als Schatzsuche nach einem alten Piratenschatz. Während dieser Schatzsuche, müssen die Kinder unterschiedliche Aufgaben meistern. Die neu erlernte Zurückhaltung erleichtert ADHS-Kindern den Alltag erheblich und kann den Bedarf an Medikamenten senken.

Die Kinder erfahren ihre Selbstwirksamkeit und bekommen das Gefühl:

**„Ich kann das, ich schaff's!“**

Die Lern-Software ist nicht nur für spielerisches Training zu Hause und in der Schule, sondern auch ein neurologisch und verhaltensmedizinisch konzipierter Baustein einer multi-modalen Behandlung von Kindern mit ADHS.

## Über das Lernspiel

Phil ist der Held des neu entwickelten Computerspiels TAIL für Kinder ab 6 Jahren. Auf den nächsten Seiten erhalten Sie einen Überblick über die Aufgaben und Inhalte von TAIL und über die Ziele für ihr Kind.



**Hallo, ich bin Phil!**

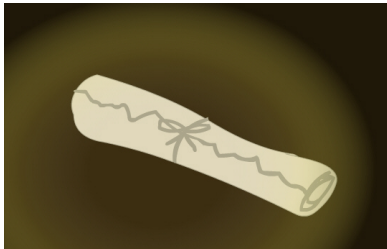
Ich will einen großen Schatz suchen!  
Wieso?  
Stell dir vor:

Vor wenigen Tagen sind wir auf einer Insel in der Südsee angekommen. Mein Vater ist ein Altertumsforscher. Er hat eine sehr alte Karte von einer Insel in der Südsee gefunden. Da steht genau drauf, wo ein Schatz versteckt ist.

Eigentlich wollte mein Vater mit mir zusammen den Piratenschatz finden und ausgraben.

**Aber ich will darauf nicht warten!**

Ich muss den Schatz unbedingt sofort finden!  
Vor allen anderen.  
Aber vielleicht ist das sehr gefährlich?



Macht nichts! Ich habe heimlich die Schatzkarte  
weggenommen.  
Das ist natürlich verboten.

Alle suchen nun den Dieb.  
Mein Vater macht sich sicher Sorgen um mich.  
Denn er will nicht, dass ich alleine auf der unbekanntenen und geheimnisvollen Insel  
herumlaufe.  
Vielleicht wissen noch andere Leute von dem Schatz – ich muss schneller sein als sie!



Ich bin schon unterwegs und zum Strand gelaufen. Ich kann schon ganz gut mit dem kleinen Segelboot umgehen. Es ist ja nicht weit...  
So macht er sich auf, ein kleines Stück übers Wasser zur nahen Insel. Er will den Schatz ganz alleine finden....

Phil muss auf seiner Schatzsuche Gefahren aus dem Weg gehen und sich mit viel Geschick bewegen. Er läuft, springt, klettert hoch und runter und schwingt von Liane zu Liane.



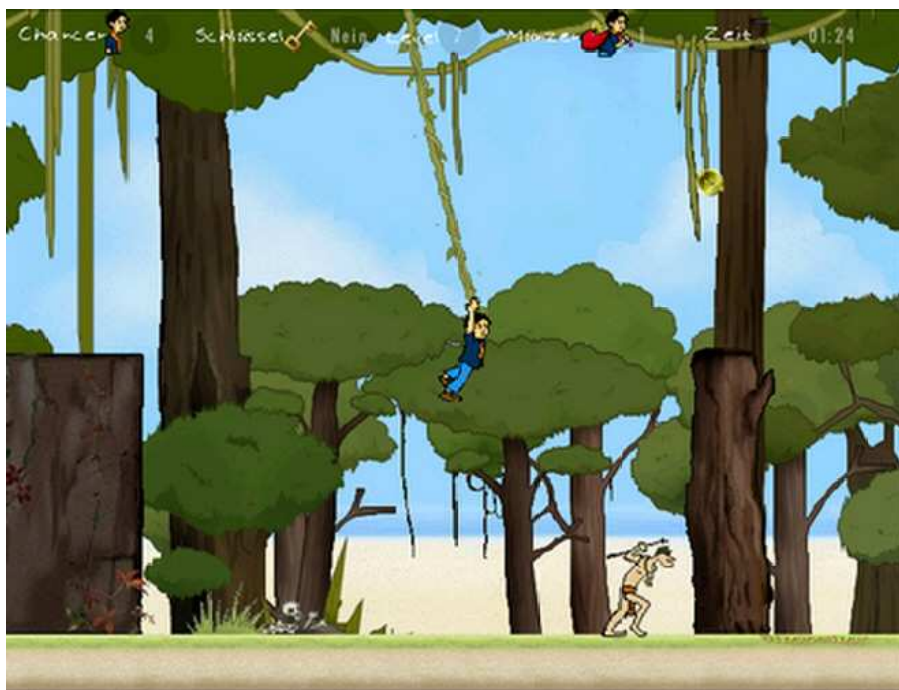
**Beispiel aus LEVEL 2:** Sprung von Schildkröte zu Schildkröte um auf die andere Seite des Ufers zu gelangen.



**Beispiel aus LEVEL 4:** Hier muss Phil aufpassen, dass er nicht die Spinnen berührt. Nur durch warten, und im entscheidenden Moment handeln, wird er das Hindernis überwinden.

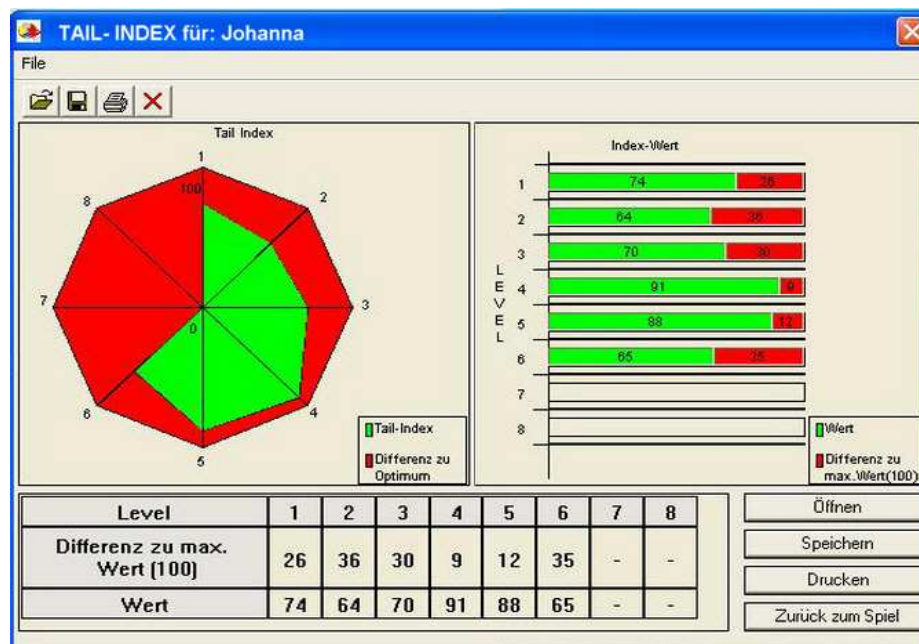


**Beispiel aus LEVEL 7:** Hier fliegen Fledermäuse aus der Höhle und behindern Phil beim Weiterlaufen. Er muss abwarten bis sich die richtige Situation ergibt, bei der er über die Löcher im Boden springen kann, ohne die Fledermäuse zu berühren.



**Beispiel aus LEVEL 7:** Phil kommt nur weiter, indem er abwartet, eine Liane greift, und über den Eingeborenen hinweg zum nächsten Baum schwingt.

In jedem Level tauchen neue Herausforderungen und neue Gefahren auf, wobei der Schwierigkeitsgrad steigt. Es stehen 8 Levels zum Trainieren zur Verfügung. Nach jeder erfolgreich beendeten Ebene kann der Report bzw. der TAIL-Index aufgerufen werden. Auch Kinder können ihren Lernfortschritt anhand von farbigen Diagrammen leicht erkennen. Dies motiviert beim nächsten Training, noch besser zu werden. Ein gutes Ergebnis erhält ein Kind, wenn die gesamte Performance stimmt. Hierbei bleibt die Spielzeit unberücksichtigt.



**Beispiel eines Reports nach 6 erfolgreich beendeten Levels.**

Auf der linken Seite sind die Ergebnisse als Flächendiagramm dargestellt. Je „grüner“ die Fläche ist, umso besser ist die Gesamt- Performance. Das „perfekte“ Ergebnis wäre eine zu 100% grün ausgefüllte Fläche über alle 8 Ebenen.

Rechts stehen die Einzelwerte mit Zahlen im Balkendiagramm. Der grüne Wert stellt dabei den erreichten Wert, der rote stellt die Differenz zum Optimum dar.

Die Reporte können ausgedruckt, gespeichert, und zu einem späteren Zeitpunkt wieder neu geladen werden. So besteht die Möglichkeit der Nachverfolgbarkeit des Lernfortschrittes über einen längeren Zeitraum.

**Sie werden erstaunt sein, wie sehr Ihr Kind Interesse hat, besser zu werden. Es wird sich sehr anstrengen um weiter zu kommen und um ein besseres Ergebnis zu erzielen. Dabei lernt es, dass es nur Erfolg haben wird, wenn es seine Impulse kontrolliert. TAIL erhebt nicht den Anspruch zu heilen, sondern hilft zu heilen, als Bestandteil einer multimodalen Behandlung.**

Zu TAIL erhalten sie ein ausführliches Booklet (44 Seiten). Darin ist eine Spielanleitung enthalten, in der Sie genau nachlesen können, wie Sie mit Ihrem Kind trainieren, weiteres Fachwissen, usw.

## Inhaltsverzeichnis des Booklets.

### Inhaltsverzeichnis

<b>PHILS</b> Abenteuer auf der Südseeinsel _____	<b>1</b>
Spielen und Lernen: Schatzsuche mit <b>PHIL</b> _____	<b>6</b>
Fachwissen für Eltern, Pädagogen und Therapeuten: Die Natur von ADHS _____	<b>9</b>
Das Gehirn formt sich gemäß seiner Nutzung: Neuroplastizität _____	<b>17</b>
<b>TAIL</b> hilft bei ADHS _____	<b>24</b>
Spielanleitung für Eltern: <b>TAIL</b> zu Hause _____	<b>31</b>
Anleitung für Pädagogen und Therapeuten: <b>TAIL</b> professionell _____	<b>34</b>
Lernfortschritte messen: <b>TAIL</b> – Index _____	<b>39</b>
Artikel und Bücher über ADHS _____	<b>43</b>

## Bestellmöglichkeit und weitere Informationen

Das Computer-Lernspiel TAIL ist im Internet unter [www.stop-adhs.de](http://www.stop-adhs.de) oder im Buchhandel (ISBN 3-00-017905- 4) zu beziehen. Im Internet erhalten Sie auch weitere Informationen wie z.B. Elternstimmen und Rezensionen.

Rückfragen richten Sie bitte an:

**Human Solutions GmbH**  
An der Schindhöhle 25  
36041 Fulda

Fon: +49 66 1-25 00 40-0

Fax: +49 66 1-25 00 40-9

[info@humansolutions.de](mailto:info@humansolutions.de)