

Arbeitsgedächtnistraining (Original)

nach Acosta, V., Hernandez, S., & Ramirez, G. (2019). Effectiveness of a working memory intervention program in children with language disorders. *Applied Neuropsychology: Child*, 8(1), 15-23.

Phase 1: Block I: Immediate Verbal Memory. Sessions 1-30

Verbal memory. Action Games:

- "Simon Says", "touch your left ear with the little finger of your right hand."
- "Find me" questions to find things around the room.
- "Listen and do it": Put the farmer and the cow in the barn.
- "Games dresses." Remember what they are told to wear.

Verbal memory. Listening games:

- "grandmother's trunk." Andrea, gets a blue dress.
- I went shopping and bought

Verbal memory. Games of topics:

- Whisper a message, children in circle
- To communicate a simple message to an adult who already knows and increase its complexity gradually
- To communicate a message but waiting a period
- A keyword must be remembered to access favorite activities

Verbal memory. Listen and repeat:

- Rhymes and Kids Songs
- sentences or jokes funny
- Phone numbers in scripts (The visit to the physician)

Phase 2: Block II & III: Visuospatial and verbal working memory. Sessions 31-72

Visuospatial working memory

- Search couples with Memory. 20 pairs of cards.

Verbal Working Memory.

- Sequences of digits and letters: direct -Order: 8-3; Q-B; 6-9-1; G-S-K; 9-3-5; K-T-Z; 5 -8-2-6; B-K-D-R; 8-5-9-7; P-Q-R-L

- Sort figures

- Reverse Spelling

- Reverse Order: 4-1; G-L; 8-3-7; P-L-Q; 9-1-7; J-V-M; 5-4-6; H-F-D-J; 4-5-1-9; G-K-S-B

- Sequences of letters: LSMOP (direct and reverse)

- Sequences of digits and letters: 2-L-8-A (forward and reverse)

- Sort syllables / words in alphabetical order

- Sequences with colored cards: Direct and Inverse

Colors: Red (R), Green (Ve), Blue (Az), Yellow (Y), Orange (N), Violet (Vi): NR; Am N; Az Ve Vi; Am Vi N; Az R N Go

- Complete sentences and remember the words used

The dog has four ... (legs) - The bird chirps, the cat ... (meows)

Reminder: legs, meows

- Game: The Bartender ice cream. Simulate a situation where two children are waiters and other guests on the terrace of an ice cream parlor. Each server will handle half the clientele. Children should place their orders and waiters remember them, and bring what they ordered, without using paper and pencil. It will work with the possibility of 3 flavors (strawberry, chocolate, lemon) and ice cream 1, 2 or 3 balls.

Arbeitsgedächtnistraining (Übersetzung)

nach Acosta, V., Hernandez, S., & Ramirez, G. (2019). Effectiveness of a working memory intervention program in children with language disorders. *Applied Neuropsychology: Child*, 8(1), 15-23.

Phase 1: Block 1: verbales Kurzzeitgedächtnis, Sitzung 1- 30

Aktionsspiele zum verbalen Gedächtnis

- "Simon sagt", "Berühre dein linkes Ohr mit dem kleinen Finger deiner linken Hand".
- "Finde mich"-Fragen, um Dinge im Raum zu finden
- "Hör zu und tu's!": "Bring den Bauern und die Kuh in den Stall."
- "Kleiderspiel" Erwinnere dich, was sie anziehen sollen.

Verbale Gedächtnis-Hörspiele:

- "Großmutter's Truhe" Andrea holt ein blaues Kleid.
- "Ich war einkaufen und habe ..." ("Ich packe meinen Koffer...")

Verbales Gedächtnis. Spiele zu bestimmten Themen:

- Stille Post. Kinder im Kreis
- Einem Erwachsenen, der bereits Bescheid weiß, eine einfache Nachricht mitteilen und die Komplexität schrittweise steigern
- Eine Nachricht mitteilen, aber eine gewisse Zeit warten
- Ein Schlüsselwort ermöglicht den Zugang zu Lieblingsaktivitäten

Verbales Gedächtnis, Zuhören und Wiederholen:

- Reime und Kinderlieder
- Sätze oder lustige Witze
- Telefonnummern in Skripten (Besuch beim Arzt)

Phase 2: Block II & III: Visuell-räumliches und verbales Arbeitsgedächtnis

Visuell-räumliches Arbeitsgedächtnis

- Paare suchen mit Memory, 20 Kartenpaare

Verbales Arbeitsgedächtnis

- Ziffern- und Buchstabenfolgen: direkte Reihenfolge: 8-3; Q-B; 6-9-1; G-S-K; 9-3-5; K-T-Z; 5-8-2-6; B-K-D-R; 8-5-9-7; P-Q-R-L
- Zahlen sortieren
- Umgekehrte Schreibweise
- Umgekehrte Reihenfolge: 4-1; G-L, 8-3-7; P.L.Q; 9-1-7; J-V-M: 5-4-6; H-F-D-J; 5-4-1-9; G-K-S-B
- Reihenfolge der Buchstaben: LSMOP (direkt und rückwärts)
- Ziffern- und Buchstabenfolgen: 2_l-8-A (vorwärts und rückwärts)
- Silben/Wörter in alphabetischer Reihenfolge sortieren
- Sequenzen mit farbigen Karten: direkt und invers
- Farben: Rot (R), Grün (Gr), Blau (B), Gelb (Ge), Orange (O), Violett (L): O R; B O; B Gr L ; B L O; B R O Ge
- Vervollständigen Sie die Sätze und merken Sie sich die verwendeten Wörter: Der Hund hat vier ... (Beine) - Der Vogel zwitschert, die Katze ... (miaut) Zur Erinnerung: Beine, Miauen
- Spiel: Eisverkäufer. Simulieren Sie eine Situation, in der zwei Kinder Kellner und andere Gäste auf der Terrasse eines Eiscafés sind. Jeder Kellner wird eine Hälfte der Gäste bedienen. Die Kinder sollen ihre Bestellungen aufgeben und die Kellner sollen sich daran erinnern und das Bestellte bringen, ohne Papier und Bleistift zu benutzen. Es gibt 3 Sorten (Erdbeere, Schokolade, Zitrone) und 1, 2 oder 3 Kugeln.