

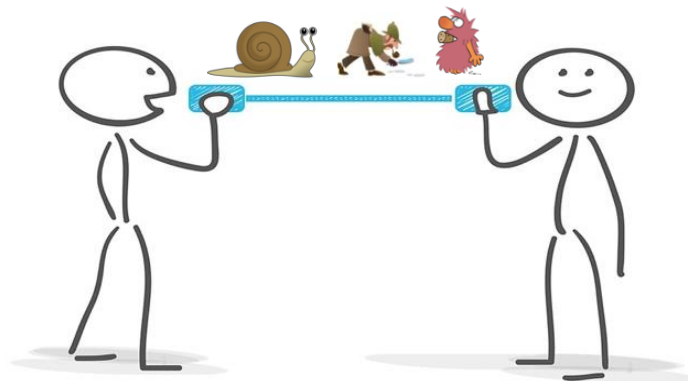
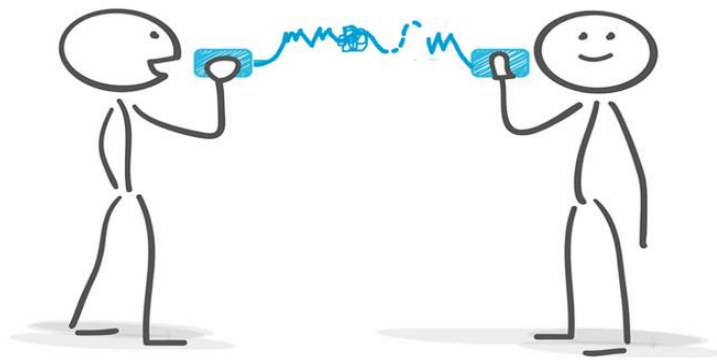
Interkantonale Hochschule für Heilpädagogik Zürich

*Departement 2
Abteilung Logopädie
Studiengang 2017-2020*

Bachelorarbeit

Förderspiele für die Poltertherapie

Eine Sammlung von theoriegeleiteten Förderspielen für die Therapie von Poltern im Bereich
Phonetik-Phonologie bei Kindern im Alter von fünf bis zwölf Jahren



Eingereicht von:
Jasmin Schleuniger
Zoé Hug

Begleitung:
Prof. Wolfgang G. Braun

Zürich, 11. Februar 2020

Abstract

In der vorliegenden Arbeit geht es um die Therapie von phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten bei Poltern. Ein Vergleich von Therapieinterventionen für phonetisch-phonologische Auffälligkeiten bei Poltern und spezifischen Sprachentwicklungsstörungen zeigt, dass sowohl Gemeinsamkeiten als auch Unterschiede bei den beiden Therapien vorliegen. Es wurde eine theoriegeleitete Förderspielsammlung für den Therapiebaustein Phonetik-Phonologie für Kinder im Alter von 5 – 12 Jahren entwickelt. Die Förderspielsammlung enthält 22 Spiele und orientiert sich an den Kriterien entwicklungsspezifisch, theoriegeleitet, attraktiv, verständlich und ökonomisch. Eine Auswahl der Förderspiele und ein Link zur Online-Umfrage wurde zur Evaluation an 67 berufstätige Logopädinnen und Logopäden sowie an 4 Mitstudentinnen per E-Mail versendet. Aufgrund eines technischen Problems der Umfragesoftware LimeSurvey beschränkte sich der Rücklauf auf insgesamt fünf Umfragen. Aus diesem Grund wurde auf eine qualitative und quantitative Auswertung verzichtet und Einzelstatements zur Anpassung der Förderspiele verwendet.

Vorwort und Dank

Wir möchten in erster Linie Prof. Wolfgang G. Braun für sein beachtliches Engagement als unser Betreuer bei der Bachelorarbeit danken. Wir haben sehr von seinem grossen Wissen zum Thema Poltern profitiert. Dank den regelmässigen Kolloquien und der stets guten Erreichbarkeit waren wir während dem gesamten Prozess gut betreut. Vielen Dank!

Wir möchten zudem den praktizierenden Logopädinnen danken, welche an der Evaluation unserer Förderspiele teilgenommen haben.

Dank auch den Mitstudentinnen, die sich ebenfalls die Zeit genommen haben, um bei unserer Evaluation mitzumachen.

Während der spannenden und intensiven Zeit sind uns unsere Familien unterstützend zur Seite gestanden.

Geschlechtergerechte Formulierung

Geschlechtsneutrale Personenbezeichnungen wurden bevorzugt. An einigen Stellen wurde die weibliche Form Logopädin verwendet aufgrund der überwiegenden Anzahl weiblicher Logopädinnen in diesem Beruf. Es sollen sich aber beide Geschlechter gleichermassen angesprochen fühlen.

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	6
1.1 Erste Forschungsfrage – Theorie	6
1.2 Zweite Forschungsfrage – Produkt	7
1.3 Dritte Forschungsfrage – Evaluation.....	7
2 Theoretische Grundlagen.....	7
2.1 Was ist Poltern?	7
2.1.1 Definition	7
2.1.2 Symptome	8
2.1.3 Ätiologie	9
2.1.4 Vorkommen und Auftretenshäufigkeit.....	10
2.1.5 Abgrenzung zu Stottern	11
2.2 Phonetik – Phonologie	11
2.3 Phonetisch-phonologische Auffälligkeiten und Therapie.....	12
2.3.1 Bei spezifischen Sprachentwicklungsstörungen (SSES)	12
2.3.2 Bei Poltern.....	17
3 Methodisches Vorgehen	22
4 Entwicklung Förderspielsammlung.....	23
4.1 Grundidee	23
4.2 Eingrenzung der Altersgruppe	24
4.3 Entwicklungsdidaktik	24
4.4 Kriterien der Förderspielsammlung.....	25
4.4.1 Kriterium: entwicklungsspezifisch	25
4.4.2 Kriterium: theoriegeleitet	26
4.4.3 Kriterium: attraktiv	26
4.4.4 Kriterium: verständlich	27
4.4.5 Kriterium: ökonomisch	27
4.5 Entwicklungsprozess Förderspiele.....	27
5 Evaluation.....	39
5.1 Ziel und Vorgehen	39
5.2 Anschreiben	40
5.3 Förderspiele zur Evaluation	40

5.4 Online-Umfrage - LimeSurvey.....	41
5.5 Ergebnisse der Evaluation.....	42
5.6 Diskussion der Ergebnisse.....	42
6 Beantwortung der Forschungsfragen	43
6.1 Erste Forschungsfrage – Theorie	43
6.2 Zweite Forschungsfrage – Produkt	46
6.3 Dritte Forschungsfrage – Evaluation.....	46
7 Reflexion	46
8 Schlusswort und Ausblick.....	48
9 Literaturverzeichnis	49
10 Quellen des Titelblattes	50
11 Internet	50
12 Tabellenverzeichnis.....	50
13 Verwendete Abkürzungen	50
14 Anhang	51
Inhaltsverzeichnis.....	51

1 Einleitung

Sprechen ist eine Fertigkeit, welche einen grossen Teil der zwischenmenschlichen Interaktion ausmacht und beispielsweise das Ausdrücken von Bedürfnissen auf akustischem Weg ermöglicht. Ist das Sprechen nicht verständlich und die Person selbst merkt möglicherweise nicht, dass sie nicht verstanden wird, dann ist das eine erhebliche Einschränkung der Kommunikation. So geht es Menschen mit Poltern. Poltern ist eine Redeflussstörung, die in der logopädischen Therapie behandelt wird.

Während das verwandte Störungsbild Stottern vielen bekannt ist und es dazu einiges an Literatur und Therapiematerial gibt, bestehen beim Störungsbild Poltern besonders im deutschsprachigen Raum noch deutlich grössere Lücken. Das Störungsbild Poltern ist im Allgemeinen relativ wenig erforscht. Es besteht eine grosse Lücke an konkretem Therapiematerial für die Poltertherapie mit Kindern.

Prof. Wolfgang G. Braun entwickelt ein Praxisbuch zum Thema Poltern, welches ein modulares Therapiekonzept *ZIP Zürcher integrative Poltertherapie* beinhaltet. Das Praxisbuch wird im Mai 2020 in Zusammenarbeit mit dem Schubli-Verlag veröffentlicht. Bis zum jetzigen Zeitpunkt gibt es nichts Vergleichbares zu diesem Praxisbuch. Wir sind motiviert, im Rahmen unserer Bachelorarbeit eine Förderspielsammlung für die Poltertherapie zu entwickeln mit der Möglichkeit, dass einige unserer Förderspielideen in die Sammlung des Praxisbuches einfließen können. Wir finden es sehr sinnvoll, diesem Mangel entgegenzuwirken und möchten einen Beitrag zu einer theoriegeleiteten Praxis leisten. Für die Entwicklung der Förderspielsammlung übernehmen wir den Therapiebaustein Phonetik-Phonologie. Zwei weitere Projektteams widmen sich anderen Therapiebausteinen der Poltertherapie. Das Ziel unserer Bachelorarbeit ist in dem Sinne die Entwicklung einer theoriegeleiteten und praxistauglichen Förderspielsammlung für den Therapiebereich Phonetik-Phonologie für Kinder im Alter von 5 – 12 Jahren.

Die vorliegende Arbeit besteht aus den Hauptteilen Theorie, Produkt und Evaluation. Zu den drei Hauptteilen wurde jeweils eine Forschungsfrage formuliert.

1.1 Erste Forschungsfrage – Theorie

Um eine theoriegeleitete Förderspielsammlung für die Poltertherapie zu entwickeln, tragen wir im Theorieteil Therapieansätze für die Therapie von phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten bei Poltern zusammen. Es interessiert uns ein Vergleich zur Therapie von phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten bei einer spezifischen Sprachentwicklungsstörung (SSES). Dies führt uns zu folgender Forschungsfrage:

Welche Unterschiede und Gemeinsamkeiten gibt es zwischen polterspezifischen und SSES-Therapieansätzen für den Therapiebaustein Phonetik-Phonologie?

1.2 Zweite Forschungsfrage – Produkt

Unsere zweite Forschungsfrage richtet sich auf die Entwicklung der Förderspielsammlung für den Therapiebaustein Phonetik-Phonologie und lautet:

Wie kann eine theoriegeleitete Förderspielsammlung für die Poltertherapie bei Kindern im Alter von 5 - 12 Jahren für den Therapiebaustein Phonetik-Phonologie mit den Kriterien entwicklungsspezifisch, theoriegeleitet, attraktiv, verständlich und ökonomisch aussehen?

1.3 Dritte Forschungsfrage – Evaluation

Für die Evaluation hat sich folgende Forschungsfrage ergeben:

Wie schätzen berufstätige Logopädinnen aus der Deutschschweiz nach dem Begutachten der Auswahl von fünf Förderspielen aus der entwickelten Förderspielsammlung diese bezogen auf die Kriterien entwicklungsspezifisch, theoriegeleitet, attraktiv, verständlich und ökonomisch ein?

2 Theoretische Grundlagen

In diesem Kapitel wird zuerst grob das Störungsbild Poltern erläutert. Danach wird auf die Phonetik und Phonologie, phonetisch-phonologische Auffälligkeiten bei SSES und deren mögliche Therapieansätze eingegangen. Abschliessend werden phonetisch-phonologische Auffälligkeiten bei Poltern sowie mögliche Therapieansätze dargestellt.

2.1 Was ist Poltern?

2.1.1 Definition

Bis heute gibt es jedoch keine einheitliche Definition.

Laut Louis und Schulte (2007, 2011) ist Poltern eine Redeflussstörung, in der Sprachsegmente der Konversation entweder als zu schnell, irregulär oder beides wahrgenommen werden. Poltern ist als Syndrom zu verstehen. Die Segmente, welche schnell oder irregulär gesprochen werden, weisen eine oder mehrere der folgenden Auffälligkeiten auf:

- exzessive normale Unflüssigkeiten
- exzessives Zusammenziehen oder Auslassen von Silben
- abnorme Pausen, Silbenbetonung oder Sprechrhythmus

(Louis & Schulte; vgl. Sick, 2014)

2.1.2 Symptome

Poltern ist ein komplexes Störungsbild, dessen breites “Erscheinungsbild, mögliche Bedingungshintergründe und viele weitere Zusammenhänge noch längst nicht vollständig geklärt sind” (Daly; Neumann et al.; Iven; Myers; vgl. Marks, 2017). Zur heutigen Zeit herrscht aber eine grosse Einstimmigkeit, welche Symptome beim Poltern auftreten können (Iven; St. Louis et al.; vgl. Marks, 2017). Die Einteilung der Auffälligkeiten in Kern- und Begleitsymptomatik ist allerdings noch nicht vollendet (vgl. Sick, 2014).

Die Kernsymptomatik von **schneller und/oder irregulärer Sprechgeschwindigkeit** kann in Kombination mit einem oder mehreren der nachfolgenden, häufig auftretenden Symptome bei Poltern auftreten (vgl. St. Louis et al.; vgl. van Zaalen & Reichel, 2015).

Eine hohe Rate normaler Unflüssigkeiten (ebd.)

Normale Redeunflüssigkeiten treten bei allen Menschen auf. Dabei handelt es sich zum Beispiel um Interjektionen, Revisionen oder Wort- und Phrasenwiederholungen (vgl. van Zaalen & Reichel, 2015). Bei Sprechenden, welche poltern, treten signifikant mehr Revisionen auf (Bretherton-Furness / Ward; vgl. Marks, 2017). Die Häufigkeit der Unflüssigkeiten unterscheidet sich von normal Sprechenden, nicht aber die Qualität (vgl. Schneider, 2017).

Eine inadäquate Pausensetzung und prosodische Auffälligkeiten (St. Louis et al.; vgl. van Zaalen & Reichel, 2015)

Pausensetzungen sind für Zuhörende sowie für Sprechende wichtig. Sie geben dem Zuhörenden die Gelegenheit das Gesagte zu verarbeiten und zu verstehen, dem Sprechenden schenkt es Zeit zur Planung der nächsten Äusserung sowie zur Atmung (vgl. van Zaalen & Reichel, 2015). Beim Poltern können *prosodische Auffälligkeiten* die Verständlichkeit zusätzlich erschweren (ebd.). Es kann so zur monotonen Sprechweise mit wenig Tonhöhenvariabilitäten sowie zu unterschiedlichen Tonlautstärken kommen. Die Autorinnen nennen dabei den ‘night candle effect’, bei dem das Stimmvolumen zu Beginn gross ist und sich gegen Ende vermindert. Das Ende des Satzes kann dadurch unverständlich sein. Zusätzlich werden auch unpassende Betonungen, vor allem bei Wörtern mit wenig semantischem Inhalt, erwähnt (vgl. van Zaalen & Reichel, 2015).

Eine reduzierte Verständlichkeit aufgrund von Wortstrukturfehlern oder Verschmelzungen und Auslassungen von Lauten und Silben (St. Louis et al.; vgl. van Zaalen & Reichel, 2015)

Phonetisch-Phonologische Auffälligkeiten gelten als obligatorisches Symptom bei Poltern (St. Louis & Schulte; vgl. Sick, 2014). Im Folgenden wird für den Begriff “Phonetisch-phonologische-Auffälligkeiten” die Abkürzung PPA verwendet. Im Kapitel 2.3.2 Bei Poltern wird detaillierter auf PPA eingegangen.

Es können neben den aufgeführten Merkmalen weitere Symptome auf allen sprachlichen Ebenen auftreten (Iven; St. Louis et al.; vgl. Marks, 2017). Dabei können auch Beeinträchtigungen in der Sprachrezeption vorkommen (vgl. Schneider, 2017).

Ein häufiges Problem bei polternden Menschen stellt die **sprachliche Strukturierung** dar. Nicht nur verbal, sondern auch schriftlich zeigen sich Schwierigkeiten in der Strukturierung von Mitteilungen und Erzählungen (Daly & Burnett; Weiss; vgl. Sick, 2014). Dadurch können die Themen der Redebeiträge von Betroffenen oftmals nur schwer erfasst werden (vgl. Sick, 2014). „Unvollständige Phrasen, Satzverschränkungen, Selbstkorrekturen, fehlende Kohärenz, aber auch Wortfindungsprobleme mit Umschreibungen vermitteln den Eindruck, eine Aussage nicht auf den Punkt bringen zu können“ (Schneider, 2017, S. 251).

Kommunikativ-pragmatische Auffälligkeiten gehören nicht zu den obligatorischen Symptomen des Polterns, treten jedoch häufig bei Poltern auf (St. Louis & Schulte; vgl. Marks, 2017). Das Turn-Taking kann für polternde Menschen eine Schwierigkeit darstellen. Signale für den Sprecherwechsel werden unzureichend wahrgenommen oder falsch gedeutet. Auch können Probleme mit Präsuppositionen bestehen und die Fähigkeit des Umformulierens einer Äusserung kann eingeschränkt sein (vgl. Marks, 2017). Das Reparaturverhalten zur Verständnissicherung ist nicht gewährleistet, da polternde Menschen die nonverbalen Reaktionen des Nicht-Verstehens meist nicht wahrnehmen (vgl. Sick, 2014).

Betroffene Personen sind oftmals auch in der **Symptomwahrnehmung** betroffen (van Zaalen-op't Hof; vgl. Sick, 2014). Die Symptomwahrnehmung ist eine Ebene der Selbstwahrnehmung und ist nur bei funktionierender Sprechkontrolle, dem Self-Monitoring möglich (vgl. Sick, 2014). Polternde Menschen wissen deshalb nicht, „...wann oder was genau an ihrem Sprechen nicht verständlich ist“ (Sick; vgl. Marks, 2017, S.443). Durch die fehlende Lokalisierung des Problems kann auch kein Reparaturverhalten initiiert werden (Sick; vgl. Marks, 2017).

Auch können **morphologisch-syntaktische und semantisch-lexikalische Auffälligkeiten bei Poltern** vorkommen (Arnold; Daly; St. Louis & Myers; vgl. Sick, 2014). Weiter zeigen Sprechende, die poltern, oftmals in der **Schriftsprache** ähnliche Symptome wie in der gesprochenen Sprache (vgl. van Zaalen & Reichel, 2015). Zudem können **Auffälligkeiten in der Atmung** bei Poltern auftreten, sind jedoch kein Symptom davon. In der Literatur werden Koordinationsschwierigkeiten zwischen Atmung und Phraseneinteilung - möglicherweise verursacht durch „einen unökonomischen Atemluftverbrauch durch ein zu hohes Sprechtempo“ - (Sick, 2014, S. 47) beschrieben (Arnold; Braun; Daly; Diedrich; vgl. Sick, 2014). Weiss (1964) und Daly (1996) gehen davon aus, dass sprachliche Störungen, PPA oder Unflüssigkeiten Ursachen für Auffälligkeiten in der Atmung sein können (Daly; Weiss; vgl. Sick, 2014).

2.1.3 Ätiologie

Die Frage nach der Ätiologie von Poltern ist bis heute noch ungeklärt. Forschende stellen seit über 50 Jahren diverse Hypothesen auf, welche auf unterschiedlichen Ansätzen basieren. Sick erwähnt ältere Erklärungsansätze und mögliche Ursachen von Poltern wie zum Beispiel Verhaltensstörung, auditive Verarbeitungsstörung, auditive Monitoringprobleme,

neurologische Kontrollstörung sowie Timingstörungen (Dalton & Hardcastle; Diedrich; Fetzer; Myers; Westrich; vgl. Sick, 2014).

Eine Untersuchung von van Zaalen et al. unterstützt die bereits früh gestellte Hypothese von Luchsinger und Landolt, dass Poltern eine neurologische Ursache haben könnte (Luchsinger & Landolt, 1951; van Zaalen op't-Hof et al., 2009; ebd.). Die Forschungsergebnisse von van Zaalen et al. (2009) zeigen mittels funktioneller Magnetresonanztomografie (fMRI) "bei polternden Personen Fehlfunktionen des *linken Gyrus praecentralis* (involviert in höhere sprechmotorische Planung, Ausführung und Kontrolle) und des *linken frontalen Gyrus inferioris* (involviert in die phonologische Enkodierung)" (van Zaalen-op't Hof et al.; ebd., S. 62).

Nach Alm liegt die Ursache von Poltern ebenfalls an Fehlfunktionen des Gehirns, welche womöglich genetisch bedingt sein können (Alm, 2011; vgl. Schneider, 2017). Eine weitere Hypothese ist, dass Poltern als sprachliche Folge von gestörten exekutiven Hirnfunktionen, dem dysexekutiven Syndrom, angesehen werden kann. Exekutive Hirnfunktionen sind schwierig zu definieren, können aber nach Matthes-von Cramon und Cramon zum Beispiel die "*Bildung und Auswahl von Handlungszielen, ... Planen, zielgerichtetes Durchführen von Handlungen, interne Überwachung und Steuerung einzelner Handlungsschritte und Bewertung des Erreichens*" umfassen. (Matthes-von Cramon & Cramon, 2000; Cramon; Heidler; vgl. Schneider, 2017, S. 246). Weitere Symptome des dysexekutiven Syndroms können Sequenzieren und Kontrollieren von verbalen oder motorischen Handlungen, Störungen der Aufmerksamkeitsfunktion, Verlust der Impulskontrolle oder Affektregulationsstörungen sein (Passingham; Heidler; vgl. Heidler, 2013). Beim dysexekutiven Syndrom zeigt sich die Symptomatik teilweise ähnlich wie bei Polternden. Trotzdem bleibt dies nur eine mögliche Hypothese, denn es fehlen Studien mit bildgebenden Verfahren. Aufgrund einer Verhaltensbeobachtung ist es schwierig auf eine Ursache zurückzuführen, da biografische und genetische Faktoren, situative Wechselwirkungen oder neurobiologische Defekte einen Einfluss haben können (vgl. Heidler, 2013).

2.1.4 Vorkommen und Auftretenshäufigkeit

Die Prävalenzraten unterscheiden sich laut Schneider in der Fachliteratur deutlich, da zurzeit keine einheitliche Definition von Poltern existiert (vgl. Schneider, 2017). Nach einer neueren Pilotstudie "auf der Basis der Arbeitsdefinition von St. Louis et al. (2007)" (Schneider, 2017, S. 243) wird eine "Prävalenz des Polterns von 1.1 % bzw. 1,2 % bei 10- bis 12-jährigen Kindern" (Cook et al.; Deckers et al.; Reichel; van Zaalen; vgl. Schneider 2017, S. 243) angegeben. Poltern kommt jedoch häufig als Mischform von Stottern und Poltern vor. "Reines Poltern tritt bezogen auf unflüssig sprechende Menschen (Stottern und Mischformen von Stottern und Poltern) zwischen 5 % und 16 % auf" (Sick, 2014, S. 59).

2.1.5 Abgrenzung zu Stottern

Laut Schneider ist die Abgrenzung zwischen Stottern und Poltern einfach vorzunehmen, auch wenn dies in anderer Literatur nicht genannt wird. Blockierungen, Prolongationen und Repetitionen sind typische Stottersymptome, hingegen gleichen die poltertypischen Unflüssigkeiten denen von normal Sprechenden. Der Autor betont, dass auch Mischformen von Stottern und Poltern beachtet werden müssen (vgl. Schneider, 2017). Reichel und van Zaalen beschreiben einen weiteren Unterschied zwischen Poltern und Stottern. Stotternde Menschen wissen, was sie sagen möchten, haben jedoch auf motorischer Ebene das Problem, dass die Wörter nicht so herauskommen wie sie möchten. Hingegen Menschen, die Poltern, wissen nicht unbedingt ganz genau, was oder wie sie etwas sagen möchten, setzen ihr Sprechen aber trotzdem fort (vgl. Reichel & van Zaalen, 2015).

Die folgende Tabelle soll weitere differentialdiagnostische Unterschiede zwischen Poltern und Stottern aufzeigen.

Tabelle 1: Differenzierung von Poltern und Stottern (Sick, 2014, S. 64)

Parameter	Poltern	Stottern
Blockierungen	nein	ja
spannungsvolle Dehnungen	nein	ja
Sprechtempo	erhöht und/oder irregulär verbunden mit vielen phonetischen Auffälligkeiten	normal bis langsam, in Kombination mit Stottersymptomem auch irreguläres Tempo möglich als strategische Sekundärsymptomatik
phonetisch-temporale Auffälligkeiten	ja, Hauptsymptom von Poltern	möglich als Sekundärsymptomatik in Kombination mit Blockierungen, ansonsten untypisch für Stottern
Wiederholungen allgemein	Anteil aller Wiederholungen: mehr Wort- und Satzteilwiederholungen, kaum Lautwiederholungen	Anteil aller Wiederholungen: mehr Lautwiederholungen als bei Poltern
Silben-/Lautwiederholungen	spannungsfrei oder leichte Spannung	kombiniert mit Spannung und Blockierungen, auch spannungsfrei/-arm möglich
Aufmerksamkeit	häufig beschriebene Auffälligkeiten	keine Beziehung zu Aufmerksamkeitsstörungen
Symptomwahrnehmung	eingeschränkt	besser
Sprechen unter kommunikativem Stress	häufig besser	häufig schlechter
Sprechen in Entspannung	häufig schlechter	häufig besserr
Handschrift	häufig unkoordiniert	unauffällig

2.2 Phonetik – Phonologie

Phonetik und Phonologie untersuchen die kleinsten Segmente der gesprochenen Sprache, die Laute. Beide Begriffe können als Lautlehre übersetzt werden. Sie werden allerdings aus unterschiedlichen Blickwinkeln beleuchtet (vgl. Kannengieser, 2015).

Die **Phonetik** untersucht die Anatomie und Physiologie des Sprechens, die Lautphysik und die Lautakustik. Es geht also darum, wie Laute und Lautverbindungen motorisch gebildet werden und wie diese klingen. Der Fachbegriff für Laut ist hier Phon (ebd.).

Die **Phonologie** betrachtet die Laute als Elemente eines einzelsprachlichen Systems, zum Beispiel der schweizerdeutschen Sprache, in der Silben und Wörter nach gewissen Regeln aus Lauten aufgebaut sind. Hier geht es also um die Funktion der Laute in einer Sprache und um die Regeln, nach denen die Laute verwendet werden. Die Funktion und die Regeln in der Verwendung der Laute variieren von Sprache zu Sprache. Der Fachbegriff für Laut ist hier Phonem (ebd.).

Die phonetisch-phonologische Entwicklung, auch Ausspracheentwicklung genannt, findet in den ersten fünf Lebensjahren des Kindes statt. Lautlich komplexere Mehrsilber können jedoch bis ins Schulalter Schwierigkeiten bereiten. Da Normen zum Lautspracherwerb immer Durchschnittswerte sind, muss mit Abweichungen im individuellen Spracherwerb gerechnet werden. Folgende Laute und Lautverbindungen werden bis 5jährig erworben: [sch] [s] [ts] [schm] [schn] [schR] [schp] [schv] [schl] [scht] [tR] [kn] (Wildegger-Lack, Piske, Weinrich/Zehner; zitiert nach Kannengieser, 2015, S. 56).

2.3 Phonetisch-phonologische Auffälligkeiten und Therapie

Nachstehend werden phonetisch-phonologische Auffälligkeiten und mögliche Therapieinterventionen bei spezifischen Sprachentwicklungsstörungen und bei Poltern dargestellt.

2.3.1 Bei spezifischen Sprachentwicklungsstörungen (SSES)

Die phonetisch-phonologische Entwicklung geht mit erwerbsbedingten Aussprachefehlern einher. Die Ausspracheentwicklung kann jedoch auch von behandlungsbedürftigen Störungen betroffen sein, welche isoliert, oder im Rahmen einer spezifischen Sprachentwicklungsstörung (SSES) vorkommen können (vgl. Kannengieser, 2015).

Phonetische Störungen sind Sprechstörungen, wobei Laute beziehungsweise Lautverbindungen nicht gebildet werden können, oder falsch gebildet werden. Die sprechmotorischen Fähigkeiten sind nicht altersgerecht entwickelt (Piske; vgl. Kannengieser, 2015). Phonologische Störungen sind keine Sprech-, sondern Sprachstörungen. Sie kennzeichnen sich dadurch, dass

- das zur Verfügung stehende Lautsystem nicht altersgemäss ausdifferenziert ist,
- gewisse Distributionsregeln noch nicht erworben sind, sodass die Laute nicht korrekt verwendet werden,
- eine Speicherproblematik in Bezug auf lautliche Repräsentationen der Wörter vorliegt (ebd.).

Phonologische Therapie bei SSES

Nachfolgend werden Therapiekonzepte für die Behandlung phonologischer Störungen vorgestellt. Therapiekonzepte für die Behandlung phonologischer Störungen können in folgende zwei Gruppen unterteilt werden:

I. Therapiekonzepte, bei denen sich das Kind bewusst mit den phonologischen Elementen auseinandersetzen soll. Sie arbeiten segmental und fördern explizites Wissen.

Psycholinguistisch Orientierte Phonologie-Therapie P.O.P.T: Annette V. Fox veröffentlichte im Jahr 2003 die Psycholinguistisch orientierte Phonologie-Therapie. Dieser Therapieansatz beruht auf dem psycholinguistischen Sprachverarbeitungsmodell (1997) von Stackhouse und Wells (Fox; vgl. Kannengieser, 2015). Folgende drei Verarbeitungsprozesse wurden aus dem Modell für die Therapie in dieser Abfolge übernommen:

1. Die vor-semantische Analyse sprachlicher Reize – Erkennen der Phoneme.

Hierbei werden die phonologischen Inputs segmentiert und die segmentierten Einheiten als muttersprachliche Elemente erkannt. In der Therapie wird das phonologische Erkennen, also das Identifizieren von Phonemen und Silbenmustern, unabhängig vom Wortverstehen trainiert.

2. Erstellung der phonologischen Repräsentation

Bei der Worterkennung greifen die Hörer laut Modell zuerst auf die phonologische Repräsentation zu. Wörter sind als Formen, Abfolgen aus Silben und Phoneme abgespeichert. Wird ein neues Wort aufgenommen, so muss eine phonologische Repräsentation erstellt werden. Diese wird einerseits mit der semantischen Repräsentation und andererseits mit dem motorischen Programm verknüpft.

3. Erstellen des motorischen Programms

Dies beinhaltet die Aktivierung des motorischen Programms von der semantischen Repräsentation aus, das motorische Planen und die motorische Ausführung.

Bei diesem Therapieansatz wird mit dem Kind metasprachlich die Notwendigkeit und die Möglichkeit einer Veränderung seiner Aussprache besprochen. Die Therapie findet als Intervalltherapie statt. Es werden 10-30 Therapieeinheiten mit einer Frequenz von 2x wöchentlich durchgeführt. Danach wird eine dreimonatige Therapiepause eingelegt.

Unter anderem werden folgende Unterscheidungen der Behandlung gemacht:

Behandlung von Ersetzungsprozessen: Die Phoneme eines Prozesses werden rezeptiv und expressiv erarbeitet. Es kann jeder beliebige Ersetzungsprozess bearbeitet werden. Ebenso werden jeweils alle Ziel- und Ersatzlaute verwendet und mit Symbolbildern versehen. In der Vorübung geht es um Fehlhören und Zurückweisen der Lautfehlbildungen. In der ersten Phase findet ein rein rezeptives Hörtraining statt. Dabei wird die Lautdifferenzierung auf

isolierter Lautebene, Silbenebene, Pseudowörterebene und Realwörterebene geübt. Danach folgt in der Phase zwei das expressive Training mit dem Erproben der Laute isoliert und in Silben. Anschliessend wird in der dritten Phase die Kombination von rezeptiver und produktiver Arbeit auf Wortebene trainiert (Fox; vgl. Kannengieser, 2015).

Behandlung von Silbenstrukturprozessen: Hier wird durch eine bewusste Auseinandersetzung mit Lauten an Konsonantenverbindungen gearbeitet. Ziel dabei ist es, eine "Gegenüberstellung von Einfach- und Doppelkonsonanz, in kindgerechter Formulierung von "Wörtern mit einem Anfangsgeräusch" und "Wörtern mit zwei Geräuschen am Anfang"" (Fox; vgl. Kannengieser, 2015, S. 112) aufzuzeigen. Dieser Ansatz wurde vor allem zur Therapie von Kontaktassimilationen entwickelt und weniger für die Reduzierung von Konsonantenverbindungen. Er beinhaltet verschiedene Identifikationsübungen sowie expressive Übungen auf Lautebene sowie Wortebene (Fox; vgl. Kannengieser, 2015).

Auf eine Erläuterung der Behandlung von Umgebungsprozessen wird an dieser Stelle verzichtet.

Metaphon: Dieser Therapieansatz stammt von den Autoren Howel und Dean (1991) und wurde 1998 von Tanja Jahn deutschsprachig vorgestellt. Metaphon will auf eine kindgerechte Art eine Bewusstmachung phonologischer Kontraste erreichen. Das Therapieprogramm sieht eine Phase eins und zwei vor und ist für Kinder ab 4 Jahren vorgesehen. Die Phasen sind in klar vorgegebene Schritte aufgeteilt und sind aufeinander aufbauend.

Die einzelnen Schritte beinhalten kompakte und redundante Übungen. Metaphon wird zum einen zur **Therapie von Ersetzungsprozessen** eingesetzt, bei denen die Vertreter einer Lautklasse regelmässig durch Laute aus der kontrastierenden Lautklasse ersetzt werden. Solche Prozesse sind Alveolarisierungen bzw. Velarisierungen, Stimmgebungen beziehungsweise Einstimmung, Plosivierungen von Frikativen sowie die Ersetzung von Konsonanten durch den Öffnungslaut /h/. Dabei werden immer die jeweiligen Lautklassen gegenübergestellt. Als erstes werden Lautmerkmale erarbeitet. Anschliessend wird auf der Geräuschebene gearbeitet, beispielsweise welche Geräusche/Laute lang oder kurz klingen. Beim nächsten Schritt werden Referenzbilder für Merkmale der Laute eingeführt. Danach wird rezeptiv (beispielsweise die Zuordnung zu Referenzbildern) und produktiv (zum Beispiel Schulung der Eigenwahrnehmung) auf Lautebene, Wortebene und später auf Satzebene geübt (Howel & Dean; vgl. Kannengieser, 2015).

Zum anderen dient Metaphon der **Behandlung von Silbenstrukturprozessen**. Hier werden im Unterschied zur Therapie der Ersetzungsprozesse nicht Lautqualitäten gegenübergestellt, sondern Silbenstrukturen. Von Metaphon nicht vorgesehen ist die Therapie von Umgebungsprozessen (Howel & Dean; vgl. Kannengieser, 2015).

II. Therapieansätze, bei denen sich das Kind mit Wörtern auseinandersetzen soll, die die zu entdeckenden phonologischen Elemente transportieren. Sie arbeiten nicht-segmental und fördern implizites Wissen.

Minimalpaartherapie: Minimalpaare bestehen aus zwei Wörtern mit verschiedener Bedeutung, welche sich an einer Stelle durch einen einzigen Laut unterscheiden. Minimalpaare sind deshalb geeignet, um die bedeutungsunterscheidende Funktion von Phonemen zu demonstrieren. In der Therapie soll bei einem Kind, das zwei verschiedene Wörter homophon ausspricht, mithilfe der Unterscheidung der Bedeutungen eine Unterscheidung der Phoneme erreicht werden. Dem Kind wird also die Relevanz der Lautdifferenzierung über die Bedeutungsdifferenzierung erfahrbar gemacht. Bei der Minimalpaartherapie handelt es sich nicht um ein geschlossenes Programm, sondern um eine breit gefächerte Methode zur phonologischen Therapie (Wagner, Jahn, Barlow/Gierut, Flossmann et al, Kauschke/Siegmüller; vgl. Kannengieser, 2015).

Indirekte phonologische Therapie: Der Therapieansatz für Grammatikerwerbsstörungen von Dannenbauer (1992,1994) ist auf die phonologische Therapie übertragbar. Dies mit der Annahme, dass wie bei Grammatikstörungen auch bei der phonologischen Störung ein Erwerbsdefizit vorliegt. "Die Grundidee ist, dass sprachtherapeutische Prozesse sich an natürlichen Erwerbsprozessen orientieren sollten. Für sprachgestörte Kinder wird die Annahme vertreten, dass die Art und Weise des Spracherwerbs sich nicht grundsätzlich von der im ungestörten Erwerb unterscheidet" (Kannengieser, 2015, S. 119). Die Indirekte phonologische Therapie hat drei Säulen:

- Intensivierter und spezifizierter Input
- Modellieren der kindlichen Äusserungen
- Evozieren der Zielstruktur (Dannenbauer; vgl. Kannengieser, 2015).

Es wird folglich auf denselben Lernmechanismus gesetzt, wie beim ungestörten Erwerb:

- Es findet keine bewusste Auseinandersetzung mit der Sprache statt.
- Der Erwerb des sprachlichen Systems vollzieht sich im Rahmen der Kommunikation, und zwar in der Spontansprache und nicht in der Übungssprache.
- Beim Erwerb des Lautsystems werden zuerst sprachliche Ganzheiten gelernt und die Segmente erst später. Die Abfolge im natürlichen Erwerb geht nicht von den kleinsten Elementen zu den Grössten (vgl. Kannengieser, 2015).

Die Konsequenz für die Therapie ist, dass Sprache in ihrer natürlichen Funktion verwendet werden soll. "Echte Kommunikation" ist beispielsweise im Spiel gegeben. Das Kind wird nicht über die Übungsziele informiert. Das bedeutet, dass auf eine direkte Erarbeitung von Wissen mittels metasprachlicher Auseinandersetzung verzichtet wird. Aus Sicht des Kindes werden jedoch Handlungsziele und Kommunikationsziele verfolgt. Es braucht mehr, speziellere und eindeutigere Informationen über gewisse Laut- und Silbenstrukturen, als ein Kind ohne

Erwerbsstörung. Um im Erwerb des Lautsystems voranzuschreiten braucht das Kind lediglich eine Reduktion von Erwerbsaufgaben (Dannenbauer; vgl. Kannengieser, 2015).

Phonetische Therapie bei SSES

In der Therapie von phonetischen Störungen werden Laute, die im Lautinventar fehlen, motorisch nicht beherrscht, oder fehlgebildet werden, erarbeitet. Die Therapie umfasst das Anbahnen, das Einüben und die Artikulation in verschiedenen lautlichen Umgebungen sowie den Transfer in die Spontansprachen. Das Lautmuster wird über den akustischen, den taktil-kinästhetischen und über den visuellen Sinneskanal angeeignet (vgl. Kannengieser, 2015).

Die phonetische Therapie ist in folgende Schritte unterteilt:

1. Vorbereitung auf die Lautanbahnung

Der Laut wird dem Kind auf ansprechende Weise demonstriert und ein Symbol, das mit dem Laut verknüpft werden kann, wird eingeführt. Zum Beispiel wird für den Laut "s" eine Schlange verwendet (Assoziation: das Züngeln der Schlange).

Bei an der Lautbildung beteiligten ungeübten oder funktionell eingeschränkten Sprechorganen empfiehlt es sich, als Einstieg Übungen zu wählen, die die Zielorgane motorisch und sensorisch vorbereiten.

2. Hörtraining

a. Aufbau des akustischen Musters für den Ziellaut

Dabei wird das Lauthören durch Fremdwahrnehmung sensibilisiert. Mit Übungen zur Lautidentifikation soll das Lernziel dem Kind aufgezeigt werden.

b. Heranführung an das Eigenhören

Dafür wird die Aufmerksamkeit auf das eigene Sprechen gelenkt. Das Kind soll bewusst entdecken, dass es sich beim Sprechen selber genau zuhören kann.

c. Kombination von Fremd- und Eigenhören

Die Lautmuster werden interessiert und forschend gegenübergestellt und verglichen. Das Kind wird aufgefordert es so zu versuchen, wie die Logopädin den Ziellaut vormacht.

3. Lautanbahnung

Mit Lautanbahnung ist die Bemühung gemeint, eine erstmalig korrekte Ausführung des Lauts hervorzurufen gemeint. Dies wird unter anderem mittels spielerischer Imitation, der Ableitung von anderen Lauten hin zum Ziellaut und mithilfe von sensorischen Übungen versucht.

4. Lautfestigung

Wenn das Kind ohne weitere Vorbereitung den Laut produzieren kann, dann soll dieser noch gefestigt werden. Für diese Phase sind Spiel- und Übungssettings geeignet, bei denen das Kind

den Laut hochfrequent äussern kann. Gut eignet sich ein Brettspiel, bei dem der Laut bei jedem Zug oder auf bestimmten Feldern der Laut gebildet werden muss. Es folgt die Verbindung des gefestigten Lautes mit anderen Lauten im Sprechfluss, das Silbensprechen.

5. Lauttraining in der Übungssprache

Als erster Schritt zur Automatisierung des Sprechvorgangs wird auf Wortebene geübt. Wenn das Kind auf Wortebene sicher ist, kann auf Satzebene übergegangen werden. Zum Einstieg eignen sich Spiele mit wiederkehrenden Schlüsselsätzen (zum Beispiel "Ich wünsche mir XY").

6. Transfer in die Spontansprache

Hierzu können Nacherzählungen, Bildergeschichten, Ratespiele oder Ähnliches verwendet werden. Dieser letzte Schritt ist erst möglich, wenn der Laut weitgehend "nebenbei" gebildet werden kann und nicht mehr allzu viel Aufmerksamkeit benötigt (ebd.).

2.3.2 Bei Poltern

Nach Sick zeigen sich inkonstante PPA bei polternden Menschen "in Form von Laut-, Silben- und Wortauslassungen, Ersetzungen von Lauten und Silben, Hinzufügungen von Lauten, Vertauschungen von Lauten, ... Reduzierung von Konsonantenclustern und Neutralisierung von Vokalen. Das Sprechen kann dadurch bis zur Unverständlichkeit verändert sein" (Sick, 2014, S. 32).

Mögliche Ursachen von PPA bei Poltern können "Störungen des phonologischen Enkodierens, des Abrufs der phonetischen Pläne oder der Ausführung der Artikulationsbewegungen auf motorischer Ebene" (Schneider, 2017, S. 251) sein. Sick erwähnt, dass PPA auch als Folge von Monitoring-Störungen der vorhergenannten Ebenen entstehen können (Sick, 2004; vgl. Schulte, 2009).

PPA bei Poltern treten häufig bei Sprechsequenzen mit erhöhtem Sprechtempo auf. So können PPA entstehen, wenn polternde Menschen den sprechmotorischen und linguistischen Anforderungen aufgrund des hohen Sprechtempos nicht genügen können (vgl. Sick, 2014). Van Zaalen und Reichel beschreiben den Einfluss des Sprechtempos auf PPA wie folgt: Um Silben zu Wörtern zusammenzusetzen braucht es eine gewisse Planungszeit. Aufgrund des schnellen Sprechtempos bei Polterern, ist zu wenig Zeit übrig für das phonologische Planen, bevor die phonetische Planung abgeschlossen und die motorische Ausführung getätigt wurde. Aufgrund der unzureichenden Planungszeit oder aber der immer noch präsenten, vorherig produzierten Silben, können sich PPA bei Poltern ereignen (vgl. van Zaalen & Reichel, 2015).

Weitere Auswirkungen schnellen Sprechens auf PPA können eine Zunahme der Koartikulation, geringere Betonung, eingeschränkte auditive Monitoringprozesse sowie vermehrte Unflüssigkeiten, oftmals in Form von Laut- und Silbenwiederholungen sein (Gay & Hirose; Postma & Kolk; Starkweather; vgl. Sick, 2014). Es können "im Artikulator ... korrekte

phonetische Pläne in fehlerhafte Artikulationsbewegungen umgesetzt werden“ (Sick, 2014, S. 34). Ökonomische Bewegungen der Artikulatoren können Koartikulation verursachen (Levelt; vgl. Sick, 2014). „Sehr starke Koartikulation führt zur Verschmelzung von Lauten, sodass das Sprechen phonetisch auffällig wird“ (Sick, 2014, S. 34). Weiter können PPA bei Poltern aufgrund von Störungen des Timings im Abruf der phonetischen Pläne zustande kommen (ebd.).

Unabhängig des Sprechtempos haben polternde Menschen häufig Schwierigkeiten, Zungenbrecher zu bilden. Dabei können Verschmelzungen, Auslassungen und Hinzufügungen von Lauten und Silben beobachtet werden (vgl. Reichel & van Zaalen, 2015).

Sick erwähnt die Diskussion bezüglich sprechmotorischer Auffälligkeiten bei der Entstehung phonetischer Auffälligkeiten (vgl. Sick, 2014). Laut einer Untersuchung von van Zaalen scheint bei polternden Sprechern vor allem bei phonetisch und phonologisch komplexen Wörtern die artikulatorische Genauigkeit eingeschränkt zu sein (van Zaalen, op't Hof et al., 2009; Riley & Riley; vgl. Sick, 2014). Es muss aber davon ausgegangen werden, „dass Einschränkungen der Sprechmotorik eine zusätzliche, aber nicht alleinige Ursache für ... [PPA] bei Poltern darstellen“ (vgl. Sick, 2014, S. 33).

Therapie von PPA bei Poltern

An dieser Stelle wird nun auf mögliche Therapieinterventionen für PPA bei Poltern eingegangen. Allgemein können laut Sick durch die Verringerung des Sprechtempos, die Arbeit an der Prosodie, der Pragmatik/Kommunikation oder der sprachlichen Strukturierung viele PPA indirekt verringert werden und somit die Aussprache begünstigen (vgl. Sick, 2014). Da PPA ein eigenes Symptom bei Poltern darstellen, soll unbedingt auch direkt an diesen gearbeitet werden (ebd.).

Die Arbeit an der Symptomwahrnehmung ist zentral. Nicht nur symptomwahrnehmungsspezifische Übungen, sondern auch alle anderen therapeutischen Interventionen verbessern die Selbstwahrnehmung. Dadurch kann der polternde Sprecher seine eigenen Ressourcen erkennen und darauf sein Selbstbewusstsein aufbauen (ebd.). Die nächsten drei Übungen sind vor allem symptomwahrnehmungsspezifisch.

Wahrnehmung von Flutsch- oder Seifenwörtern: Diese Übung ist besonders für jüngere Kinder geeignet. Das Ziel ist es, dass die Kinder lernen PPA wahrzunehmen. Durch das Pseudopoltern der therapeutischen Person wird dem Kind der „Unterschied zwischen verständlichem und unverständlichem Sprechen“ (S. 160) aufgezeigt (vgl. Sick, 2014). Unverständliche Abschnitte können zum Beispiel als Flutsch- oder Seifenwörter definiert werden. Abwechslungsweise gehen Kind und therapeutische Person auf die Jagd nach Flutsch- oder Seifenwörtern beziehungsweise unverständlichem Abschnitten. Um die Übung spielerischer zu gestalten können Becher und Klötze zum Einfangen eines Flutsch- oder Seifenwortes eingebaut werden. Die Übung wird zuerst auf Wortebene, dann auf Satzebene und schließlich in der Spontansprache umgesetzt (vgl. Sick, 2014).

Symptomwahrnehmung von PPA bei Poltern bei Jugendlichen und Erwachsenen: In dieser Übung geht es um die Fremd- und Eigenwahrnehmung. Mittels Audioaufnahmen soll der polternde Sprecher seine PPA und unverständliche Abschnitte sowie gelungene Sequenzen in der Spontansprache lernen wahrzunehmen. Das direkte Feedback seitens der therapeutischen Person ist bei dieser Übung wichtig. Daraufhin soll der polternde Sprecher durch Pseudopoltern das Symptom imitieren. Zusätzlich können körperliche Empfindungen, die während des Symptoms oder zuvor auftreten, reflektiert werden (ebd.).

Aufbau des taktil-kinästhetischen Feedbacks: Das Ziel ist es, mittels verbessertem taktil-kinästhetischem Feedback die artikulatorische Kontrolle zu steigern. Dabei können Übungen wie isoliertes Sprechen von Einzellauten, Zeitlupensprechen oder Sprechen mit geschlossenen Augen durchgeführt werden (Myers & St. Louis; St. Louis; vgl. Sick, 2014). In diesem Zusammenhang wird nun auch das Trainingsprogramm zum kinästhetisch-kontrollierten Sprechen erwähnt.

Kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen: Das sprechmotorische Trainingsprogramm Kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen (KKS) bei Poltern und Stottern von Hartmut Zückner verspricht “bei polternden Patienten eine erfolgreiche Reduzierung der klassischen Leitsymptome des Polterns ... (akzeleriertes, hohes Sprechtempo, phonologische Auffälligkeiten und Sprechunflüssigkeiten)” (S. 5) und eine Verbesserung sprechmotorischer Fähigkeiten (vgl. Zückner, 2011). Die Grundlage dieses Programms stammt von der taktil-kinästhetischen Sprechkontrolle nach Charles Van Riper. Das KKS beruht auf dem Prinzip der taktilen Wahrnehmung (Oberflächensensibilität: zum Beispiel Druck, Berührung und Vibration) sowie der kinästhetischen Wahrnehmung (Tiefensensibilität: zum Beispiel Lagesinn, Kraftsinn und Bewegungssinn) (ebd.). Ziel ist es, dass der Patient lernt “seine Artikulationsbewegungen und –kontakte zeitgleich während des Sprechens wahrzunehmen” (ebd., S. 8).

Zurzeit gibt es keine evaluierte Wirksamkeitsprüfung des Trainingsprogramms, jedoch wird es seit über 15 Jahren an einer Lehranstalt für Logopädie in Aachen bei polternden Patienten mit einem überaus befriedigenden Erfolg angewendet. Laut Zückner wird die Sprechgeschwindigkeit durch KKS indirekt verlangsamt, da der Patient durch den Fokus auf die Verbesserung der Zielposition der Lautbildung eine höhere artikulatorische Prägnanz erreicht (ebd.). Nach der Identifikationsphase zu Beginn der Poltertherapie hat sich eine Basisversion zur artikulatorischen Phonetik als erfolgreich erwiesen. Dabei soll der Patient “die anatomischen und physiologischen Bedingungen für Sprachproduktion; die Kenntnis der Lautgruppen” (ebd., S. 12) sowie die konkrete Lautbildung und deren Beschreibung kennen lernen. Gleichzeitig können stimulierende Vorübungen wie “Korkensprechen, das Abtasten des Mundraumes mit der Zunge, Lippenflutterübungen unter anderem” (ebd., S. 13) für die Sensibilisierung und Wahrnehmung der Artikulatoren unterstützend sein. Das KKS beginnt auf Ein- und Mehrsilbenebene und führt über Wort- und Satzebene bis hin zu freien Nacherzählungen, kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen in In-Vivo-Situationen und mit erhöhtem Redetempo (siehe Tabelle I im Anhang). Wichtig dabei sind die ständige

Übungsreflexion seitens der therapeutischen Person und des Patienten, sowie die Schaffung von Akzeptanz und Toleranz der neuen Sprechweise (ebd.).

Nachstehend werden einzelne Übungen zur Verringerung von PPA bei Poltern dargestellt.

Artikulation von Einzellauten: Durch die Artikulation von Einzellauten kann der Aufbau von artikulatorischen Abläufen verbessert werden und unterstützt somit die Wahrnehmung und Durchführung komplexer Artikulationsbewegungen. Das Benennen und Spüren des Mundraumes und der Artikulationsorgane kann durch den Einsatz von Abbildungen ergänzt werden (Kuckenbergh & Zückner; vgl. Sick, 2014).

Zeitlupensprechen: In der Übung Zeitlupensprechen sollte etwas lauter als gewöhnlich gesprochen werden. Es ist darauf zu achten, dass alle Artikulationsbewegungen (inklusive Artikulationsübergängen) sehr langsam durchgeführt und dadurch die Phoneme mit möglichst gleichbleibender Geschwindigkeit artikuliert werden. Die Artikulation sollte deutlich, aber nicht übertrieben sein (Zückner; Starke; vgl. Sick, 2014). Ziel ist es, dass der polternde Sprecher seine Aufmerksamkeit auf die artikulatorischen Bewegungsabfolgen richtet. Das Zeitlupensprechen kann bis zur Satzebene geübt werden. Um das Zeitlupensprechen kindgerecht anzupassen, können auch Symbole (beispielsweise schwebender Astronaut) verwendet werden (vgl. Sick, 2014).

Überwachtes Sprechen: Der Begriff *Monitored Speech* von Charles Van Riper meint "ein Sprechen, bei dem der Sprecher intensiv auf die beim Zeitlupensprechen angebaute Bewegungswahrnehmung achtet" (Van Riper; vgl. Sick, 2014). Starke wählt dafür den deutschen Ausdruck *überwachtes Sprechen*. Beim überwachten Sprechen wird es nicht möglich sein über eine längere Zeit dem gesprochenen Inhalt, den Reaktionen des Zuhörers oder Ähnlichem zu folgen (Starke; vgl. Sick, 2014). Deshalb eignet sich diese Methode nicht für eine dauerhafte Verwendung. Vielmehr wird sie bei der Poltermodifikation angewendet, damit gepolterte Abschnitte korrigiert werden können (vgl. Sick, 2014).

Preparatory-set: Das preparatory-set (vorbereitende Einstellung) bedeutet nach Gehringer, dass der erste Laut oder die ersten beiden Laute eines Wortes weich gesprochen werden. Gehringer nennt dies 'weiches Reingehen'. Die Methode stammt aus der Stottertherapie, "bei der es im Original darum geht, Stottersymptome durch eine vorbeugende langsame, fühlend überwachte Artikulation zu kontrollieren" (Gehringer, S. 39, n.d.). Diese Technik eignet sich für den Transfer und die Spontansprache. In der Therapie soll sie regelmässig geübt werden, d.h. optimalerweise wird die Methode 2-3x pro Satz angewendet. Das preparatory-set kann auch als Nachbesserungstechnik dienen (vgl. Gehringer, n.d.).

Oral Motor Syllable Training Program (OMTP): Das von Riley und Riley entwickelte Programm fördert bei polternden Menschen "die artikulatorische Präzision auch bei schnellen Artikulationsbewegungen und die Wahrnehmung von Artikulationsabläufen" (Riley & Riley; vgl. Sick, 2014, S. 162). Beim OMTP werden sinnfreie Silbenfolgen, Wörter und Sätze "einmal mit geschlossenen Augen oder "Blick nach innen" sehr langsam artikuliert, um die

Artikulationsabläufe taktil-kinästhetisch zu erfahren“ (ebd.). Anschliessend werden die Silbenfolgen, Wörter und Sätze “flüssig, gleichmässig, artikulatorisch präzise und ohne Betonung auf der ersten Silbe [stufenweise steigernd] *langsam* [*mittelschnell, altersangepasst schnell*] artikuliert“ (ebd.). Nur wenn die Silbenfolgen, Wörter oder Sätze korrekt umgesetzt gesprochen werden, darf auf der nächsthöheren Schwierigkeitsstufe geübt werden. Für die deutsche Sprache wird eine Erweiterung des Trainings empfohlen, welche sich als effektiv gezeigt hat (Riley & Riley; vgl. Sick, 2014):

1. Die Silbenfolgen sollen in den Wörtern, welche danach geübt werden, vorkommen.
2. Es werden zusätzlich Wörter gewählt, die für den polternden Menschen schwierig sind.
3. Die zu übenden Sätze sollen kurz sein und die bereits geübten Wörter beinhalten.

Da es sich um eine reine Drillübung handelt, wird empfohlen diese Übungen am Anfang einer Therapiestunde für fünf bis zehn Minuten durchzuführen. Auch sollte beachtet werden, dass pro Übungseinheit mit zwei bis drei Silbenfolgen gearbeitet wird (Riley & Riley; vgl. Sick, 2014).

Laut- und Silbenübungen: Das spielerische Laut- und Silbentraining nach Katz-Bernstein eignet sich besonders für jüngere Kinder. “Dabei werden unterschiedlichste Sprechsituationen in einer Fantasiessprache gespielt. Die Fantasiessprache kann entweder völlig frei gewählt oder auf bestimmte Vokale/Konsonanten eingeschränkt werden” (Katz-Bernstein; vgl. Sick, 2014, S. 162). Die Übungen werden in drei Kategorien durchgeführt und haben unterschiedliche Ziele. Die Kategorien *Sprechhandlungen* und *Frage-Antwort-Spiele* haben das Ziel, eine Verbesserung kommunikativ-pragmatischer Fähigkeiten und eine Verbesserung des prosodischen Ausdrucks zu erreichen. Bei der Kategorie *Imitation* wird eine Verbesserung artikulatorischer Fähigkeiten und die Verbesserung des auditiven Gedächtnisses angestrebt (Katz-Bernstein; vgl. Sick, 2014).

Silbensprechen/Silbenklopfen: “Das silbische Sprechen einzelner Wörter dient bei Sprachentwicklungsstörungen der Verbesserung des phonologischen Bewusstseins” (vgl. Sick, 2014, S. 163). Ebenso soll dadurch die Prosodie verbessert werden. Ziele des silbischen Sprechens sind die “Bewusstmachung der Silbenstruktur eines Wortes, Temporeduzierung [und die] Präzisierung der Artikulation” (ebd.). Eine Steigerung der Übung kann “durch sprechbegleitetes silbisches Drücken mit der Faust auf den Boden bzw. Tisch” (ebd.) erfolgen. Eine kreative und spielerische Umsetzung des silbischen Sprechens soll auch jüngere Kinder motivieren (vgl. Sick, 2014).

Arbeit an Wortendungen und spezifischen Konsonantenkombinationen: Geübt wird “auf Wort- und Satzebene in Lesetexten, gelenkter Rede und Spontansprache” (vgl. Sick, 2014, S. 163) mit dem Ziel, dass die Spontansprache kontrolliert und verständlicher wird. Beginnend auf Wortebene bis hin zur Spontansprache werden Laute und Lautkombinationen erarbeitet (vgl. Sick, 2014). Es können typische Problemstellen wie zum Beispiel Endsilben oder Konsonantenkombinationen in Leseübungen markiert werden (vgl. Schneider, 2017). Beim Lesen soll eine deutliche, aber nicht übertriebene Artikulation verwendet werden. In der

Spontansprache ist der polternde Sprecher auf direktes Feedback bezüglich der Wortendungen und Konsonantenkombinationen angewiesen. Die Arbeit an hochfrequenten Signalwörtern kann ebenfalls sinnvoll sein (vgl. Sick, 2014).

Arbeit an Kieferöffnungsweite: Die Arbeit an der Kieferöffnungsweite ist nur dann notwendig, wenn diese auffällig und dadurch die Sprechverständlichkeit beeinträchtigt ist. Oftmals wird gleichzeitig an der Erhöhung der Sprechlautstärke gearbeitet (vgl. Sick, 2014).

Artikulation von Wörtern mit zunehmender Wortlänge bei gleichem Stamm: Diese Übung nach Daly hat zum Ziel, die Artikulation systematisch zu verbessern. Im Bewusstsein, dass diese Übung ein Drilltraining darstellt, kann die Übung dennoch sinnvoll sein, leicht gesteigert werden und als Hausaufgabe dienen. Die Idee ist, dass die gesamte Wortfolge innerhalb einer Atemphrase deutlich artikuliert wird (Daly; vgl. Sick, 2014). Eine Wortfolge könnte wie folgt aussehen: "Schrott - verschrotten – Verschrottungsanlage" (Daly; vgl. Sick, 2014, S. 164). Das Material soll dem Patienten individuell angepasst werden. Ziele dieser Übung sind der "Aufbau artikulatorischer Kontrolle über systematische Wortverlängerung" (ebd.), Wortschatzerweiterung bei einer Auswahl von Fremdwörtern und "Angstabbau bei der Artikulation schwieriger Wörter" (ebd.) sowie das "Erarbeiten einer präzisen Artikulation auch bei hohem Sprechtempo" (ebd.).

Lippenlesen: Diese Übung eignet sich für jüngere Kinder sowie für Erwachsene. Der polternde Sprecher und die therapeutische Person sitzen sich gegenüber, um das Mundbild des Gegenübers lesen zu können. Die Aufgabe besteht darin, dass der eine Arbeitspartner ein Wort stimmlos bildet und der andere versucht das gesuchte Wort zu erraten. Dabei kann mit einer Auswahl von Fotokarten gearbeitet werden. Die Auswahl von ein- und mehrsilbigen Wörtern kann die Schwierigkeitsstufe steigern oder vereinfachen, da Einsilber schwieriger zu erkennen sind (vgl. Sick, 2014).

3 Methodisches Vorgehen

Im Zusammenhang mit der Entwicklung des Praxisbuchs ZiP hat sich Prof. Wolfgang G. Braun bereits intensiv mit der Literaturrecherche für Poltern auseinandergesetzt und einen Literatur-Pool zur Verfügung gestellt. Im Rahmen dieser Arbeit wird zusätzlich nach Literatur zur Therapie von phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten bei SSES recherchiert. Der Fokus beim anschließenden Literaturstudium liegt auf den Therapieinterventionen für phonetisch-phonologische Auffälligkeiten bei Poltern und bei SSES.

Dann werden erste allgemeine Kriterien für die zu entwickelnden Förderspiele des Therapiebereichs Phonetik-Phonologie festgelegt. Zu Beginn des Arbeitsprozesses findet ein Besuch im didaktischen Zentrum (DiZ) an der Hochschule für Heilpädagogik statt. Dies einerseits, um vorhandene Förderspiele in den beiden Bereichen Poltern und Phonetik-Phonologie kennenzulernen, andererseits um später mögliche Spielideen für die zu

entwickelnden Förderspiele zu gewinnen. Relevante Spiele aus dem DiZ-Besuch werden schriftlich sowie fotografisch dokumentiert.

Um eine theoriegeleitete Förderspielsammlung zu erhalten, erfolgt die Entwicklung der Förderspiele durch Verknüpfung mit bestehenden Therapieinterventionen sowie mit Therapieansätzen für phonetisch-phonologische Auffälligkeiten bei Poltern. Die bestehenden Theorien werden mit vorhandenen oder erfundenen Spielen verknüpft. Dazu müssen einige Spiele, Therapieinterventionen und Therapieansätze angepasst werden. Die Förderspiele für den Therapiebaustein Phonetik-Phonologie sollen sich nach den in Kapitel 2.3.2 erwähnten Therapieinterventionen für PPA bei Poltern richten. Dadurch soll gewährleistet werden, dass die Förderspiele spezifisch für diese Symptomatik konzipiert werden. Es soll möglichst jeder Ansatz in der Förderspielsammlung des Therapiebausteins Phonetik-Phonologie vertreten sein, um verschiedene Behandlungsmöglichkeiten für die Therapie von PPA bei Poltern zu ermöglichen.

Zur Evaluation der Förderspiele wird eine Umfrage erstellt. Aufgrund der Beratung des Digital Learning Centers wird die Open-Source-Umfrage-Software "LimeSurvey" zur Erstellung von professionellen Online-Umfragen verwendet. Mithilfe der Anleitung zur Erstellung einer Online-Umfrage werden die Evaluationsumfragen im Tool erstellt. Per E-Mail werden 67 berufstätige Logopädinnen angeschrieben. Die Ergebnisse der Evaluation werden ausgewertet und kritisch diskutiert. Danach können einige Anpassungen an den Förderspielen vorgenommen werden.

Um die erste Forschungsfrage beantworten zu können, werden die Therapieinterventionen für phonetisch-phonologische Auffälligkeiten bei Poltern und SSES miteinander verglichen und Gemeinsamkeiten sowie Unterschiede aufgezeigt. Die entwickelte Förderspielsammlung für Poltern im Therapiebereich Phonetik-Phonologie dient zur Beantwortung der zweiten Forschungsfrage. Die Grundlagen zur Beantwortung der dritten Forschungsfrage bieten die Ergebnisse der Evaluation.

4 Entwicklung Förderspielsammlung

4.1 Grundidee

Prof. Wolfgang G. Braun entwickelt ein modulares Therapiekonzept *ZiP Zürcher integrative Poltertherapie*, unter anderem mit Umsetzungsmaterialien zu unterschiedlichen Bereichen der Poltersymptomatik. Die beiliegende Förderspielsammlung soll einen Beitrag zu den Umsetzungsmaterialien des Therapiebausteins Phonetik-Phonologie leisten. Demnach können einzelne Förderspiele dieser Sammlung im Praxisbuch in einer angepassten Form publiziert werden.

Die Förderspielsammlung des Therapiebausteins Phonetik-Phonologie versteht sich als Teil einer Bausteintherapie von Poltern. Sie richtet sich an Kinder, welche unter anderem PPA bei Poltern zeigen. Sind auch andere Bereiche der Poltersymptomatik betroffen, empfiehlt es sich weitere Bausteine in der Poltertherapie miteinzubeziehen.

Förderspiele verfolgen ein bestimmtes logopädisches Ziel. Die Ziele der zu entwickelnden Förderspiele sollen sich explizit auf die Wahrnehmung und die Verbesserung von PPA bei Poltern richten. Wie bereits erwähnt kann dies entweder durch die direkte Arbeit an der Symptomwahrnehmung oder auch durch die Arbeit an symptomspezifischen Übungen erreicht werden (vgl. Sick, 2014). Auch wenn die Förderspiele für den Therapiebaustein PPA bei Poltern entwickelt werden, können gleichzeitig auch andere Ziele im Bereich der Poltertherapie verfolgt werden. Diese werden bei den einzelnen Förderspielen nicht aufgezählt. Beispielsweise können übergeordnete Ziele der Förderspiele zur Symptomwahrnehmung von PPA bei Poltern etwa das Erkennen der eigenen Ressourcen sowie den Aufbau des Selbstbewusstseins sein (vgl. Sick, 2014).

4.2 Eingrenzung der Altersgruppe

Die Altersgruppe der Förderspiele wird in Anlehnung an den Lehrplan 21 in zwei Zyklen eingeteilt (vgl. BKZ Geschäftsstelle, Kommunikation Lehrplan 21). Der Zyklus 1 betrifft Kinder im Alter von fünf bis neun Jahren, die Förderspiele des Zyklus 2 werden für Kinder im Alter von neun bis zwölf Jahren konzipiert. Folglich gehören Kinder mit PPA bei Poltern im Alter von fünf bis zwölf Jahren zu der Zielgruppe der Förderspiele.

4.3 Entwicklungsdidaktik

Bei vielen Förderspielen wird ein Thema vorgegeben und das Material ist bereits mit dabei. In der Therapie soll aber unbedingt auch auf die Interessen, Wünsche und Bedürfnisse des Kindes eingegangen werden. Sofern das Förderspiel eine thematische Anpassung erlaubt, kann diese entsprechend den Interessen des Kindes individuell angepasst werden. Die Förderspiele beziehen sich vor allem auf das geschützte Setting im Therapieraum.

Die Ziele der Förderspiele für PPA bei Poltern werden direkt bei den Spielbeschreibungen der Förderspiele aufgelistet. Die Ziele der Förderspiele sollten zu Beginn in kindergerechter Sprache mit dem Kind besprochen werden. So wird die Übungseinheit transparent und alle haben Kenntnis über den Grund der Übung. Bei einigen Förderspielen kann eine vorgängige Identifikationsphase der PPA bei Poltern hilfreich sein, dies wird jedoch nicht explizit bei den Förderspielen erwähnt und liegt im Ermessen der therapeutischen Person.

Fast alle Förderspiele werden für den Gebrauch im Einzelsetting entwickelt, da die Wahrscheinlichkeit zwei polternde Kinder gleichzeitig in der Therapie zu haben aufgrund der Prävalenz eher klein ist. Die meisten Spiele lassen sich aber durchaus auf eine Gruppentherapie adaptieren.

4.4 Kriterien der Förderspielsammlung

Die Förderspiele sollen auf der einen Seite theoriegeleitet sein, auf der anderen Seite ist es aber auch wichtig, dass sie praxistauglich sind. Aus diesem Grund wurden fünf Kriterien festgelegt. Sie sollen entwicklungsspezifisch, theoriegeleitet, attraktiv, verständlich und ökonomisch sein.

4.4.1 Kriterium: entwicklungsspezifisch

Die Förderspiele sollen an den Entwicklungsstand der Kinder angepasst werden. Die nachstehenden Bereiche werden dabei berücksichtigt:

Spielentwicklung: Das ausdifferenzierte Symbol- und Rollenspiel ist für Kinder bis zum Schuleintritt zunehmend und danach etwa gleichbleibend spannend. Ab fünf Jahren nimmt für Kinder das Interesse und die Fähigkeit Regelspiele zu spielen stark zu. Im Alter von zehn Jahren zeigen Kinder die höchste Präferenz für Regelspiele (Mogel; vgl. Bär, 2017).

Für die Förderspielsammlung werden demnach die Spielformen des ausdifferenzierten Symbol- und Rollenspiels für den Zyklus 1, sowie das Regelspiel für den Zyklus 1 und 2 berücksichtigt.

Kognitive Entwicklung: Nach Piagets Theorie der kognitiven Entwicklung lernen Kinder bis zum Schulalter "die Welt durch Sprache und geistige Vorstellungen intern zu repräsentieren" (Siegler, Eisenberg, De Loache & Saffran, 2016, S. 131). Das Erwerben der Fähigkeit der Perspektivenübernahme ist ebenfalls Teil des präoperationalen Stadiums mit der Altersspanne zwei bis sieben Jahre. Im konkret operationalen Stadium, welches die Jahre sieben bis zwölf umfasst, erwerben Kinder das logische Denken (vgl. Siegler et al., 2016). Nach der kognitiven Theorie der Informationsverarbeitung wachsen die Kapazität und Verarbeitungsgeschwindigkeit des Arbeitsgedächtnisses im Verlauf der Kindheit (Cowan et al; Gathercole et al; ebd.). Auch die Entwicklung von exekutiven Funktionen nimmt im Kindergarten- und Grundschulalter zu (Baker et al.; Zelazo et al.; ebd.). Ebenfalls steigert sich im Grundschulalter die Fähigkeit zur Gedächtnisstrategie der selektiven Aufmerksamkeit (DeMarie-Dreblow & Miller; ebd.).

Pragmatisch-kommunikative Entwicklung: Mit vier bis sechs Jahren werden metasprachliche und metakommunikative Fähigkeiten erworben (Andersen; Wilgermein; vgl. Kannengieser, 2015). Im flexiblen Rollenspiel wird die Bewusstheit für Sprechhandlungen und dialogische Rollen ersichtlich (vgl. Kannengieser, 2015). Die sogenannte empathische Gesprächsführung entwickelt sich im Alter von etwa sieben bis zehn Jahren und wird als basale kommunikative Kompetenz eingestuft. Diese Fähigkeit umfasst, dass die Kinder ein Gesprächsthema auch aus der Perspektive des anderen verfolgen, sowie auf dessen Beiträge eingehen können (ebd.). Ab ungefähr sieben Jahren findet laut Runge (2013) eine deutliche Änderung und Zunahme von Hörreaktionen statt, die eine aktive und konstante Zuhörerhaltung zum Beispiel mittels Nachfragen bei Rezeptionsdefiziten ermöglicht (Runge; ebd.). Die Funktionsweise eines

Witzes und der Ironie wird ungefähr ab sieben Jahren zunehmend verstanden (Meibauer; ebd.).

Für die Entwicklung der Förderspiele können metasprachliche und metakommunikative Fähigkeiten, Rollenspiele, die empathische Gesprächsführung, die Zunahme der Hörreaktion sowie das zunehmende Verstehen von Witz und Ironie für beide Zyklen genutzt werden.

Schriftspracherwerb: Der Erwerb der Schriftsprache ist ein Entwicklungsprozess und verläuft in Stufen, die nicht streng getrennt werden dürfen und sich gegenseitig überlappen (Günther; vgl. Mayer, 2013). Nach Kirschhock gibt es vier Stufen: Die präliteral-symbolische, die logographemische, die alphabetische und zuletzt die orthographische Strategie (Kirschhock 2004; vgl. Mayer, 2013). Die logographemische Strategie wird von Kindern im Vorschulalter verwendet und ist vor allem eine visuelle Vorgehensweise, bei der das Erkennen von Logos, Wörtern mit hervorstechenden Merkmalen, Kritzeleien von Buchstaben oder ähnlichen Formen im Fokus steht (vgl. Bartels & Siegmüller, 2017; Mayer, 2013; Sassenroth; vgl. Kempe, 2017). Der indirekte Leseweg und das Lernen des lautgetreuen Aufschreibens mittels Phonem-Graphem-Korrespondenz lernen Kinder im ersten Schuljahr und werden der alphabetischen Strategie nach Kirschhock (2004) zugeordnet (vgl. Bartels & Siegmüller, 2017; Coltheart; Mayer, 2013). Die orthografische Strategie ab dem zweiten/dritten Schuljahr beinhaltet den direkten Leseweg und den ersten Schritt zum automatisierten Schreibprozess sowie zur korrekten Orthographie (ebd.).

Daraus folgt, dass für die Förderspiele des Zyklus 2 Lesen und Schreiben eine Lernform sein kann. Beim Zyklus 1 sollte man sich bewusst sein, dass einige Kinder noch wenig Lesekompetenzen zeigen und andere bereits den indirekten Leseweg oder sogar den direkten Leseweg verwenden. Deshalb sollte bei der Schriftverwendung darauf geachtet werden, dass die Schrift mit Bildern ergänzt wird, sodass auch Kinder mit schwächeren Lesefertigkeiten ohne zusätzliche Erschwernisse die Förderspiele umsetzen können.

Ausspracheentwicklung: Die Ausspracheentwicklung wurde bereits in Kapitel 2.2 Phonetik – Phonologie erwähnt.

4.4.2 Kriterium: theoriegeleitet

Die Förderspiele sollen theoriegeleitet sein. Konkret bedeutet das, dass die Förderspiele auf bestehenden Therapieinterventionen oder Therapieansätzen basieren. Somit soll gewährleistet werden, dass spezifisch an PPA bei Poltern gearbeitet wird.

4.4.3 Kriterium: attraktiv

Das Layout der Förderspiele soll attraktiv gestaltet sein. Zur visuellen Unterscheidung der beiden Zyklen werden die Farben Blau (Zyklus 1) und Grün (Zyklus 2) verwendet. Die

Darstellung des Inhalts der Förderspiele soll klar und bei jedem Förderspiel ähnlich aufgebaut sein. Dies trägt zur Attraktivität der Förderspielsammlung als Ganzes bei.

4.4.4 Kriterium: verständlich

Die Förderspielanleitungen müssen leicht verständlich formuliert sein, sodass bereits ein- bis zweimaliges Lesen genügt.

4.4.5 Kriterium: ökonomisch

Zeit ist eine wichtige Ressource in der Therapie und soll nicht unnötig verbraucht werden. Der Auf- und Abbau, die Herstellung des Materials sowie auch das Einlesen in die Förderspiele sollen wenig Zeit beanspruchen. Es soll möglichst nur zusätzliches Material benötigt werden, welches einfach beschaffen werden kann. Ebenso ist es wichtig, dass die Förderspiele und das dazu benötigte Material mehrmals wiederverwendet werden können.

Da eine Therapieeinheit meist zwischen 30 und 60 Minuten dauert, wurde eine maximale Spieldauer von 20 Minuten für die Förderspiele festgelegt. So kann neben dem Spiel mindestens eine weitere Übung durchgeführt oder das Spiel mehrfach wiederholt werden.

4.5 Entwicklungsprozess Förderspiele

Das Layout aller Förderspielanleitungen orientiert sich an einer Vorlage, welche auch ähnlich im modularen Therapiekonzept ZiP verwendet wird. Diese Vorlage beinhaltet folgende Merkmale: Titel, Therapiebereich, Ziel(e), Altersempfehlung, Zeitbedarf, Material, Spielbeschreibung sowie Spielvariante/Spielerweiterung. So ist die Förderspielsammlung übersichtlich gestaltet.

Die Förderspiele sind theoriegestützt und die meisten Förderspiele sind von bereits existierenden Spielen inspiriert. Deshalb kam es zur Entscheidung, dass die Spielbeschreibungen mittels Schlagwörtern auf Autoren der Theorie, Methoden und/oder die ursprünglichen Spiele verweisen. Vor jedem Schlagwort steht das Sonderzeichen #. Für Ortschaften wurde das Sonderzeichen @ verwendet.

Beispiel: inspiriert durch #Quartett #UlrikeSick @stuttgart

Die vollständigen Quellenangaben befinden sich im Quellenverzeichnis der Förderspielsammlung. Eine Übersicht der gesamten Förderspiele wird im Anhang unter II. *Übersicht der entwickelten Förderspielsammlung des Therapiebausteins Phonetik-Phonologie* dargestellt. Die entwickelten Förderspiele befinden sich in einer separaten Förderspielsammlung.

Nachstehend werden adaptierte Spielideen, die Verknüpfung von Spiel und Theorie sowie die Auswahl des (Bild- und Wort-)Materials der Förderspiele erläutert. Alle verwendeten

Therapieinterventionen sind im Kapitel 2.3.2 bei Poltern unter Therapie von PPA bei Poltern zu finden.

Bei einigen Förderspielen wird das Modell Mundraum mit Zunge verwendet. Dieses bereits bestehende Modell wurde abgezeichnet und angepasst, sodass zusätzlich eine bewegliche Zunge vorhanden ist. So können Artikulationsbewegungen anhand des lateralen Mundraums aufgezeigt werden.

Förderspiele des Zyklus 1

Flutschwörterjagd (siehe Förderspiel 1.1)

Dieses Förderspiel ist nach der Therapieintervention zur Wahrnehmung von Flutsch- oder Seifenwörtern nach Sick entwickelt worden. Das Ziel der Therapieintervention nach Sick ist es, phonetisch-phonologische Auffälligkeiten während gepolterten Abschnitten wahrzunehmen (vgl. Sick, 2014). Das Ziel der Therapieintervention wird für dieses Förderspiel übernommen. Im Förderspiel wurde der Begriff Flutschwörter für Wörter mit PPA während gepolterten Abschnitten gewählt, da die diese Wörter verändert klingen und sozusagen "herausflutschen". Dies soll für die Kinder nachvollziehbar dargestellt werden. Es soll auch die Suche nach Flutschwörtern für die Kinder motivierend gestaltet sein. Dies wird mit dem Handkrokodil oder einer Handpuppe, welches nach Flutschwörter schnappt, umgesetzt. Bewusst wird zuerst auf Wort-, danach auf Satzebene und schlussendlich in der Spontansprache geübt, um den Schwierigkeitsgrad der Übung zu steigern und die Sensibilisierung und Wahrnehmung von PPA während gepolterten Abschnitten auf mehreren Stufen zu trainieren.

Buchstabensuppe (siehe Förderspiel 1.2)

Die theoretische Grundlage dieses Förderspiels ist die Artikulation von Einzellauten nach Kuckenberg und Zückner. Diese wird mit dem Prinzip des Angelspiels in Verbindung gebracht. Die Ziele des Förderspiels sind ähnlich denen der Originalübung. Sie beinhalten einerseits die Verbesserung des Aufbaus der artikulatorischen Abläufe, welche dadurch die Wahrnehmung und Durchführung komplexer Artikulationsbewegungen unterstützt, andererseits das Benennen und Spüren lernen des Mundraumes und der Artikulationsorgane (Kuckenberg & Zückner; vgl. Sick, 2014). Bewusst wurde das Ziel 'Benennen und Spüren *lernen*' gewählt, da dies möglicherweise für Kinder im Alter von fünf bis neun Jahren schwierig sein kann und diese Art von Wahrnehmung erst noch gelernt werden muss. Das Angelspiel wird adaptiert indem Lautkarten mit Mundbildern statt zum Beispiel Fische geangelt werden. Die Lautkarten mit Mundbildern decken viele relevante Laute, Konsonanten sowie Vokale der deutschen Sprache ab. Als Alternative steht die Spielvariante mit den Hula-Hopp-Reifen zur Verfügung. So kann das Spielsetting gewählt werden, welches die Therapiektion optimal rhythmisiert.

Löwe Leo hat einen Bärenhunger (siehe Förderspiel 1.3)

Hier wird die Vorübung *Korkensprechen* aus dem Trainingsprogramm Kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen (KKS) bei Poltern und Stottern von Hartmut Zückner mit dem Spiel Kofferpacken verknüpft. Das Trainingsprogramm ist eigentlich für ältere Kinder und Jugendliche konzipiert, jedoch eignen sich die Vorübungen auch für jüngere Kinder. Das Ziel der Vorübung *Korkensprechen* des KKS ist die Wahrnehmung und Sensibilisierung der Artikulation (vgl. Zückner, 2011). Für dieses Förderspiel wird die Zielsetzung etwas angepasst. Es sollen die Ziele *Kennenlernen* von Wahrnehmung und Sensibilisierung der Artikulation, die kurzzeitige Verbesserung der Artikulation sowie trotz Korken im Mund verständlich sprechen erreicht werden. Gespielt wird nach dem Prinzip des Spiels Kofferpacken. Es kann auf Wort- oder Satzebene geübt werden. Da im Zyklus 1 die Lesefähigkeiten sehr unterschiedlich sein können (siehe Kapitel 4.4.1), wurden Bildkarten mit Schriftbild gewählt. Bei den Begriffen handelt es sich Lebensmittel. Es wurde darauf geachtet, dass es entweder mehrsilbige Wörter oder Nomen-Komposita mit mindestens zwei Konsonantenverbindung sind. Dies erhöht die artikulatorische Komplexität.

Löwe Leo putzt sich die Zähne (siehe Förderspiel 1.4)

Bei diesem Förderspiel ist das Ziel, die Sensibilisierung und Wahrnehmung der Artikulationsorte, Artikulationsorgane und des Mundraumes zu erreichen. Die Vorübung Abtasten des Mundraumes mit Zunge des Trainingsprogramms Kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen (KKS) bei Poltern und Stottern von Hartmut Zückner dient als theoretische Grundlage dieses Förderspiels. Es wird thematisch nach dem Förderspiel Löwe Leo hat einen Bärenhunger weitergeführt. Durch das Zähne putzen mit der Zunge wird die Vorübung des KKS spielerisch umgesetzt. Fakultativ wird dasselbe Bildmaterial, welches bereits bei Löwe Leo hat einen Bärenhunger beschrieben ist, verwendet. Diese Übung kann anspruchsvoll sein, deshalb dient das Modell Mundraum mit Zunge als visuelle Hilfestellung.

Die Feinschnecker (siehe Förderspiel 1.5)

Der Name des Förderspiels ist ein Wortspiel aus "Feinschmecker" und "Schnecke". Im Spiel sind die Feinschmecker-Schnecken, also die Feinschnecker, auf der Suche nach feinsten Leckereien im Gartenbeet. Der Spielplan hat gewisse Grundzüge eines Leiterlspiels: Eine Kette von Spielfeldern führt von einem Startfeld zu einem Zielfeld. Es wird ebenfalls ein Würfel verwendet, der vorgibt wie viele Spielfelder man bei einem Spielzug in Richtung Zielfeld vorrücken darf. Es gibt jedoch keine "Leitern" oder Ähnliches, die es ermöglichen von einem Spielfeld auf ein anderes zu gelangen, welches nicht das benachbarte Spielfeld ist. Der Spielmodus unterscheidet sich von einem Leiterlspiel auch dadurch, dass hier noch Sammelbilder gesammelt werden müssen. Der Spielplan hat Sammelfelder, Aktionsfelder (tauschen, stehlen) und leere Felder. Die leeren Felder sollen das Spiel spannender gestalten, da so nicht bei jedem Spielzug etwas gesammelt werden kann. Die Aktionsfelder sollen das Spiel ebenfalls spannender machen, da diese weitere Handlungsmöglichkeiten geben. Das Aktionsfeld "stehlen" und die Sammelfelder bieten Sprechanlass auf Satzebene. Das Feld

“tauschen” bietet Sprech Anlass auf Satz- oder Textebene. Bei Letzterem kann ein kurzer Dialog entstehen, wenn es beim Tauschen zu kurzen Verhandlungen kommt.

Das Förderspiel greift auf folgende beiden Übungsmethoden zurück: Das Zeitlupensprechen nach Zückner und das Überwachte Sprechen nach Van Riper eignet sich für polternde Kinder, die das Zeitlupensprechen auf Silben- und Wortebene bereits kennen und sich nun auf der Satzebene befinden. Falls sich das Kind noch auf Wortebene befindet, besteht die Möglichkeit das Förderspiel in vereinfachter Variante zu spielen (siehe Spielbeschreibung).

Die Schnecken sollen als Symbol verwendet werden für die Zeitlupensprechweise. Sie verkörpern durch ihre langsame Fortbewegung die Sprechweise mit reduziertem Tempo. Als Wortmaterial wurden thematisch passende Begriffe gewählt: “Bohne(n), Tomate, Himbeeren/Himbeeri, Salat, Möhre/Rüebli”. Wie in Kapitel 2.2 bereits erwähnt, ist der Lauterwerb mit 5-jährig grundsätzlich abgeschlossen. Die Wörter bestehen aus 2-3 Silben und enthalten auch folgende Laute, die eher spät erworben werden: [s] [r]. Da komplexere Lautverbindungen darüber hinaus noch Schwierigkeiten bereiten können, mussten die Begriffe folgende zwei Kriterien erfüllen: Keine Konsonantenverbindungen mit Lauten, welche spät erworben werden und Konsonantenverbindungen nur, wenn sie aus maximal zwei Konsonanten bestehen. Dies kommt vor allem dann zum Tragen, wenn die vereinfachte Spielvariante auf Wortebene durchgeführt wird.

Damit das Förderspiel auch für Kinder, welche noch nicht lesen können geeignet ist, wurden Bilder anstatt Schrift verwendet.

Kaugummikauende Kühe (siehe Förderspiel 1.6)

Ulrike Sick erwähnt in ihrem Buch die Möglichkeit, dass die Kieferöffnungsweite auffällig und dadurch die Verständlichkeit beeinträchtigt sein kann. Dieses Förderspiel ist als Aufwärm- oder Auflockerungsübung gedacht. Die Einbettung der Übungen in die Geschichte der kaugummikauenden Kühe soll auf humorvolle Weise motivieren, die Übungen auszuführen. Da Kühe Wiederkäuer sind und deshalb viel Zeit mit Kauen verbringen, eignen sich Kühe als Symbol für ausgiebiges Kauen/grosszügige Kieferbewegungen auch beim Sprechen.

Plauder-Indianer (siehe Förderspiel 1.7)

Basierend auf dem Laut- und Silbentraining nach Katz-Bernstein wurde dieses Förderspiel entwickelt. Das Laut- und Silbentraining verfolgt Ziele in verschiedenen Bereichen, unter anderem die Verbesserung von artikulatorischen Fähigkeiten (Katz-Bernstein; vgl. Sick, 2014). Die Ziele des Förderspiels sind eine Verbesserung von artikulatorischen Fähigkeiten sowie eine verbesserte Artikulation von Konsonantenverbindungen. Es handelt sich um ein Regelspiel mit drei verschiedenen Spielplänen und Aktionskarten, welche für dieses Förderspiel entwickelt wurden. Die Silben auf den Spielplänen sind unterschiedlich gestaltet:

- Spielplan 1) Ein- und Zweisilber mit Konsonantenverbindungen und unterschiedlichem Vokal.

- Spielplan 2) Ein- und Zweisilber mit gemischten Konsonantenverbindungen und gleichem Vokal.
- Spielplan 3) Ein- und Zweisilber mit gemischten Konsonantenverbindungen und unterschiedlichem Vokal.

So kann individuell die Schwierigkeitsstufe gewählt werden. Während des ganzen Spiels wird in der vorgegebenen Indianersprache, also einer Fantasiensprache, gesprochen. Dies wird je nach Aktionskarte etwas anders umgesetzt: Spiegeln, Frage-Antwort oder Dialog (für eine genauere Beschreibung siehe Spielbeschreibung Plauder-Indianer, Aktionskarten). Die Aktionskarten sind mit Bildern versehen, da die Lesefähigkeiten der Kinder des Zyklus 1 unterschiedlich sein können (siehe Kapitel 4.4.1). Gegenstände aus dem Korb ziehen und das Sammeln von Spielsteinen stellen Motivatoren dar. Auch können, wie in der Spielanpassung beschrieben wird, die Silben vorgesprochen werden, um auch den Kindern mit wenig Lesefähigkeiten gerecht zu werden. Das Förderspiel ist in das Thema Indianer eingebettet. Dies kann im Kindergarten sowie im Grundschulalter aktuell sein.

Immer schön langsam (siehe Förderspiel 1.8)

Das Ziel dieses Förderspiels ist es, eine langsame und präzise Artikulation zu erreichen. Die gewählte Methode ist das Zeitlupensprechen nach Zückner und Starke. Beim Zeitlupensprechen wird normalerweise auch die Aufmerksamkeitslenkung auf artikulatorische Bewegungsabfolgen als Ziel verfolgt. Jedoch kann dies für Kinder des Zyklus 1 eine Herausforderung sein. Deshalb wird in diesem Förderspiel die Aufmerksamkeit auf artikulatorische Bewegungsabfolgen richten als Ziel der Spielsteigerung vorgeschlagen. Als weitere Steigerung wurde die Übung überwachtes Sprechen von Starke ausgewählt. Das Ziel des überwachten Sprechens im Förderspiel ist es, den Fokus beim Sprechen intensiv auf die Wahrnehmung artikulatorischer Bewegungsabfolgen zu richten (Starke; vgl. Sick, 2014). Das überwachte Sprechen kann aufgrund der hohen Konzentrationsforderung nicht über einen längeren Zeitraum angewendet werden (ebd.). Da sich bei diesem Förderspiel die Sprechphasen auf wenige Sätze beschränken, sollte das überwachte Sprechen jedoch möglich sein. Für die Spielumsetzung wird eine angepasste Variante des Spiels Schwarzer Peter gewählt. Die Bildkarten des Schwarzer Peters eignen sich, da jede Karte individuell ist und genauer beschrieben werden muss. So wird ein Sprechanlass geschaffen, bei dem das Zeitlupensprechen umgesetzt werden kann. Die Aktionsbilder sind bewusst mit Bild und Schriftbild gestaltet, jedoch sollen die Bilder alleine möglichst klar zu deuten sein, so dass auch Kinder mit geringeren Lesefähigkeiten die Aktionsbildkarten verstehen.

Tierwettrennen (siehe Förderspiel 1.9)

Die Spielidee Tierwettrennen wurde von zwei Logopädinnen aus der Praxis, welche im Rahmen eines Moduls an der Hochschule für Heilpädagogik referierten, vorgestellt. Sie dient als passendes Spielprinzip, um verschiedene Übungen für PPA bei Poltern zu integrieren. Folgende Therapieinterventionen wurden für das Förderspiel Tierwettrennen verwendet.

Vorübung Lippenflattern, Korkensprechen und Abtasten des Mundraumes mit der Zunge des Trainingsprogramms Kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen (KKS) bei Poltern und Stottern von Hartmut Zückner: Wie bereits erwähnt können die Vorübungen des KKS mit altersangepassten Zielen auch für den Zyklus 1 verwendet werden. Für dieses Förderspiel wurden im Bereich dieser Übungen die Ziele Lockerung der Lippen, kurzzeitige Verbesserung der Artikulation, trotz Korken im Mund verständlich sprechen sowie Mundraum und Artikulationsorgane wahrnehmen lernen definiert.

Übung Zeitlupensprechen nach Starke und Zückner: Das Ziel des Förderspiels im Bereich Zeitlupensprechen ist eine präzise und langsame Artikulation zu erreichen. Dies ist eine altersangepasste Zielformulierung, denn eigentlich wird beim Zeitlupensprechen auch die Aufmerksamkeit während des Sprechens auf die Bewegungsabfolgen gerichtet (Zückner; Starke; vgl. Sick, 2014). In diesem Förderspiel ist letzteres das Ziel der Spielsteigerung.

Übung Lippenlesen von Sick: Das Ziel des Förderspiels im Bereich Lippenlesen ist eine stumme, deutliche Ausführung einzelner Laute.

Silbensprechen/Silbenklopfen: Im Bereich silbischen Sprechen ist das Ziel des Förderspiels eine präzise Artikulation zu erreichen.

Die Tiere für das Wettrennen wurden so ausgewählt, dass sie möglichst gut zu den einzelnen Übungen passen. Die Begriffe der Bildkarten erfüllen folgende Kriterien:

- Sie sind abbildbar.
- Die Begriffe sind altersgerecht.
- Die Begriffe beinhalten mindestens eine Konsonantenverbindung, um die artikulatorische Komplexität etwas zu erhöhen.
- Die Begriffe sind mehrsilbig.

Förderspiele des Zyklus 2

Der Polter-Detektiv (siehe Förderspiel 2.1)

Die theoretische Grundlage des Förderspiels ist die Übung Symptomwahrnehmung von PPA bei Poltern bei Jugendlichen und Erwachsenen nach Sick. Gelungene sowie gepolterte Sprechabschnitte mit PPA wahrzunehmen und zu erkennen, das Imitieren von gepolterten Abschnitten mit PPA und die Reflexion von den körperlichen und emotionalen Empfindungen dabei sind Ziele der Übung Symptomwahrnehmung von PPA bei Poltern nach Sick (vgl. Sick, 2014). Die Ziele werden für dieses Förderspiel übernommen. Es wird ein Sprechanlass für das Kind geschaffen und diesen mithilfe eines Tablets oder Handys aufgenommen. Das anschließende Abspielen und das genaue Heraushören von gelungenen sowie gepolterten Abschnitten mit PPA erinnert an Detektivarbeit. Deshalb wird das Thema Detektiv gewählt. Es soll das Kind motivieren, genau hinzuhören, wahrzunehmen und zu reflektieren.

Laute sprechen (siehe Förderspiel 2.2)

Bei diesem Förderspiel wird die Übung Artikulation von Einzellauten nach Kuckenberg und Zückner sowie von Myers und St. Louis in einem erfundenen Brettspiel integriert. Die Ziele der Artikulation von Einzellauten sind die Verbesserung der artikulatorischen Abläufe und somit eine Unterstützung der Wahrnehmung und Durchführung komplexer Artikulationsbewegungen, Steigerung der artikulatorischen Kontrolle und das Benennen und Spüren des Mundraumes und der Artikulationsorgane (Kuckenberg & Zückner; Myers & St. Louis; St. Louis; vgl. Sick, 2014). Dies stellen gleichzeitig auch die Ziele dieses Förderspiels dar. Auf dem Spielplan sind viele relevante Laute der Deutschen Sprache abgebildet. Passend dazu gibt es Lautkarten mit Mundbildern, die sowohl Konsonanten, als auch Vokale beinhalten. Das Spiel soll dadurch motivierend sein, dass bestimmte Lautkarten gesammelt werden sollen und die Spielrichtung selbst entschieden werden darf. So ist nicht nur Glück, sondern auch ein wenig Taktik gefragt.

Wie sprichst denn du (siehe Förderspiel 2.3)

Als Inspiration dieses Förderspiels dient das Spiel *Nuschel doch mal!* von Susanne Galonska des IQ Spielverlags. Die Grundidee des Spiels bleibt bei dem Förderspiel bestehen. Die 40 Bildkarten des Originalspiels werden durch 40 Wörterkarten ersetzt. Diese bestehen aus Nomen, Nomen-Komposita und Verben, welche mehrsilbig sind und mindestens eine Konsonantenverbindung enthalten. Zudem wurde darauf geachtet, dass die Wörter möglichst altersgerecht sind. Die Sprechweisen des Originalspiels werden spezifisch für die Therapie von PPA bei Poltern angepasst. Folglich beinhaltet dieses Förderspiel untenstehende theoretische Hintergründe und Ziele.

Übung Zeitlupensprechen nach Zückner und Starke sowie Myers und St. Louis: Im Förderspiel wird das Ziel des Zeitlupensprechens, die Aufmerksamkeit während des Sprechens auf die artikulatorischen Bewegungsabfolgen zu richten, beim langsamen Sprechen umgesetzt (Zückner; Starke; Myers & St. Louis; St. Louis; vgl. Sick, 2014). Als Steigerung wird im Förderspiel das überwachte Sprechen nach Starke gewählt. Das Ziel des überwachten Sprechens im Förderspiel ist es, den Fokus beim Sprechen intensiv auf die Wahrnehmung artikulatorischer Bewegungsabfolgen zu richten (Starke; vgl. Sick, 2014).

Übung Silbensprechen/Silbenklopfen nach Sick (2014): Das Ziel des Förderspiels im Bereich silbisches Sprechen ist die präzise Artikulation.

Die Übung Lippenlesen nach Sick (2014): Die Ziele des Lippenlesens im Förderspiel sind die Bewusstmachung exakter Artikulationsbewegungen und –positionen sowie das Kennenlernen von Unterscheidungsmerkmalen bei der Bildung von verschiedenen Lauten.

Vorübung Korkensprechen des Trainingsprogramms kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen (KKS) bei Poltern und Stottern von Hartmut Zückner: Für das Förderspiel wurden folgende Ziele im Bereich Korkensprechen definiert: kurzzeitige Verbesserung der Artikulation und trotz Korken im Mund verständlich sprechen, Sensibilisierung und Wahrnehmung der

Artikulation. Die letzten beiden werden auch so im Trainingsprogramm KKS verfolgt (vgl. Zückner, 2011).

Aufbau des taktil-kinästhetischen Feedbacks mit der Übung Sprechen mit geschlossenen Augen nach Myers und St. Louis: Das Ziel der Therapieintervention wurde für das Förderspiel übernommen. Es soll die artikulatorische Kontrolle mittels taktil-kinästhetischem Feedback gesteigert werden (Myers & St. Louis; St. Louis; vgl. Sick, 2014).

Durch die Vielfalt der Übungen und die Kreativität, die das Kind und die therapeutische Person einbringen können, soll das Spiel abwechslungsreich und motivierend sein. Es kann zuerst auf Wortebene, danach auf Satzebene sowie Spontansprachebene gearbeitet werden.

Lippenlesen (siehe Förderspiel 2.4)

Dieses Förderspiel beinhaltet das Lippenlesen aus Sick. Die Sprechbewegungen werden über den visuellen Sinneskanal beim Gegenüber intensiv beobachtet. Auf der anderen Seite müssen die Sprechbewegungen beim lautlosen Sprechen sehr deutlich und korrekt ausgeführt werden, damit man verstanden werden kann. Dies soll die Bewusstmachung deutlicher und korrekter Artikulationsbewegungen fördern. Das Förderspiel soll auch das Bewusstsein des Zusammenhangs zwischen deutlicher Artikulierung und der Verständlichkeit fördern. Das Wortmaterial besteht aus 24 zweisilbigen und alltagsnahen Begriffen.

Triett (siehe Förderspiel 2.5)

Die Spielidee ist abgeleitet vom gängigen Kartenspiel Quartett. Im Unterschied zum Quartett gehören jedoch nicht vier Karten zusammen, sondern jeweils drei. Diese Anpassung wurde vorgenommen, damit es sich besser eignet im Einzelsetting. Die drei zusammengehörigen Karten enthalten je ein Wort. Das Wort auf der ersten Karte kommt in den anderen beiden Wörtern ebenfalls vor, es wird aber auf Karte zwei und drei immer länger. Verlängert werden die Wörter mithilfe von morphologischen Anpassungen und Nomina Komposita. Eine Kartengruppe sieht zum Beispiel wie folgt aus: Dampf – verdampfen – Dampfabzug. Die zugrundeliegende Methode ist die Artikulation von Wörtern mit zunehmender Wortlänge bei gleichem Stamm nach Daly. Das Förderspiel soll einen Aufbau artikulatorischer Kontrolle über systematische Wortverlängerung ermöglichen und kann beim Angstabau bei der Artikulation schwieriger Wörter helfen.

Susanne die Wörterschlange (siehe Förderspiel 2.6)

In diesem Förderspiel wird die Artikulation ebenfalls mithilfe von Wörtern mit zunehmender Wortlänge mit gleichem Stamm trainiert. Die Spielidee ist ohne Inspiration durch ein bereits bestehendes Spiel entstanden. Bei diesem Spiel sollen Wortkärtchen auf die aufgerollten Schlangen gelegt werden. Die Schlangenbögen werden von oben nach unten länger. Dies spiegelt die länger werdenden Wörter, die richtig hingelegt werden müssen. Das Spiel hat zwei Schwierigkeitsstufen. Auf Stufe 1 gehören zu jeder Schlange nur zwei Wörter. Auf Stufe 2 hat jede Schlange drei zugehörige Wörter. Dies ermöglicht eine Anpassung der Schwierigkeit. Das Förderspiel soll ebenfalls wie beim Triett einen Aufbau artikulatorischer

Kontrolle über systematische Wortverlängerung ermöglichen und kann beim Angstabau bei der Artikulation schwieriger Wörter helfen.

Sportolympiade (siehe Förderspiel 2.7)

Hier handelt es sich um ein frei erfundenes Brettspiel mit fünf verschiedenen Aktionsfeldern. Allgemein soll das Thema Sport Kinder ansprechen und motivieren.

Beim Aktionsfeld *Hürden springen* wird die Übung Silbensprechen/Silbenklopfen nach Sick umgesetzt. Hier verfolgt das Förderspiel das Ziel der Originalübung, es soll eine präzise Artikulation erreicht werden (vgl. Sick, 2014). Hierzu werden Aktionskarten mit Wörtern aufgedeckt und silbisch vorgelesen. Für das Wortmaterial der Übung Silbensprechen/Silbenklopfen gilt folgendes:

- Es werden mehrsilbige Wörter oder Nomenkomposita gewählt.
- Die Wörter haben mindestens zwei Konsonantenverbindungen.
- Die Wörter sind altersgerecht.

Die Übung Zeitlupensprechen nach Zückner und Starke wird im Förderspiel beim Aktionsfeld mit dem *LED-Bildschirm* umgesetzt. Hier symbolisiert der LED-Bildschirm eine Zeitlupen-Wiederholung. Es gibt Aktionskarten, welche langsam vorgelesen werden mit dem Ziel der Originalübung langsam zu artikulieren und dabei die Artikulationsbewegungen und –orte wahrzunehmen (Zückner; Starke; vgl. Sick, 2014). Die Aktionskarten beinhalten Zungenbrecher mit Konsonantenverbindungen. Als Steigerung wird das überwachte Sprechen nach Starke vorgeschlagen und verfolgt im Förderspiel das Ziel, den Fokus beim Sprechen intensiv auf die Wahrnehmung artikulatorischer Bewegungsabfolgen zu richten (Starke; vgl. Sick, 2014).

Beim Aktionsfeld *Sportlerin* wird das taktil-kinästhetische Feedback durch die Wahrnehmung von Artikulationsbewegungen und –orten nach Myers und St. Louis geübt und somit die artikulatorische Kontrolle gesteigert (Myers & St. Louis; St. Louis; vgl. Sick, 2014). Die Wahrnehmung von Artikulationsbewegungen und –orten ist das Ziel der Übung (ebd.). Die erfundenen Aufforderungen der Aktionskarten werden nach Anleitung gesprochen und die Aktion ausgeführt, dadurch wird das Spiel interessanter.

Das Wahrnehmen von PPA bei gepolterten Abschnitten wird beim Aktionsfeld *Sportmoderator* trainiert. Es wurde eine ähnliche Art der Übung Symptomwahrnehmung von PPA bei Poltern bei Jugendlichen und Erwachsenen nach Sick verwendet. Das Ziel bei der Symptomwahrnehmung von PPA bei Poltern nach Sick ist es, dass das Kind diese PPA bei gepolterten Abschnitten beim eigenen Sprechen wahrnehmen kann (vgl. Sick, 2014). Bei diesem Förderspiel wird das gleiche Ziel verfolgt. Wird eine PPA bei gepolterten Abschnitten wahrgenommen soll mit der Faust leicht auf den Tisch geklopft werden. Dies wird gewählt, um möglichst neutral auf die PPA bei Poltern hinzuweisen. Anschliessend findet eine Reflexion seitens des Kindes und der therapeutischen Person statt. Im Unterschied zur

originalen Übung wird hier auf eine Audioaufnahme verzichtet. Dafür soll wie im Original vorgesehen eine Reflexion von gelungenen Sequenzen, Gefühlen sowie eine Analyse von PPA bei gepolterten Abschnitten durchgeführt werden. Auch bleibt, dass die therapeutische Person mit Pseudopoltern spricht.

Das Aktionsfeld *begeisterte & müde Zuschauer* kommt am wenigsten oft vor, da es hier vor allem um die Kieferöffnungsweite und die Lockerung des Kiefers nach der Therapieintervention Arbeit an Kieferöffnungsweite nach Sick geht. Dies ist nicht primär eine Übung für die Minderung von PPA bei Poltern, jedoch kann sich diese positiv auf die Sprechverständlichkeit auswirken, wenn beim Sprechen der Kiefer zu wenig geöffnet wird (vgl. Sick, 2014). Es wird ein Würfel verwendet, welcher die zu artikulierenden Laute oder das Gähnen vorgibt.

Bankräuber (siehe Förderspiel 2.8)

Dieses Förderspiel basiert teilweise auf den Silbenübungen nach Katz-Bernstein. Das Spiel bietet Sprech Anlass in Fantasiensprache. Die THP soll dem Kind als Hilfestellung die Silbe oder Silbenfolge vorsprechen und das Kind spricht nach. Eine weitere Methode ist der Aufbau des taktil-kinästhetischen Feedbacks mithilfe von Zeitlupensprechen und Sprechen mit geschlossenen Augen nach Myers und St. Louis. Mit genannten Methoden wird eine Verbesserung der artikulatorischen Fähigkeiten und Kontrolle angestrebt. Im Verlauf der Förderspiele steigert sich der Schwierigkeitsgrad der Silben. Auf der ersten Seite des Spielfeldes enthalten die Silben Einzelkonsonanten. Auf Seite zwei hat es Konsonantenverbindungen mit ähnlichen Artikulationsorten und auf Seite drei sind die Artikulationsorte weit voneinander entfernt. Dies soll den Schwierigkeitsgrad innerhalb des Spiels steigern. Um in diesem Spiel gewinnen zu können, müssen die Silben-Codes richtig gesprochen werden. Der Spielerfolg hängt also vom fehlerfreien Sprechen ab. Das bedeutet, dass einerseits die Motivation, andererseits aber auch der Druck und möglicherweise der Frust steigt. Deshalb wurde die Regel eingebaut, dass die Silbenreihe gekürzt wird bei wiederholten fehlerhaften Versuchen. Trotzdem ist das Spiel dadurch eher für Kinder mit keinem bis wenig Störungsbewusstsein geeignet. Bei Kindern mit ausgeprägtem Störungsbewusstsein eignen sich besser Spiele, bei denen der Spielerfolg nicht direkt von der Sprechleistung abhängt.

Silben- und Wörterlotto (siehe Förderspiel 2.9)

Das Silben- und Wörterlotto ist eine Verbindung des Oral Motor Syllable Training Programms (OMTP) nach Riley und Riley mit dem Spielprinzip Lotto. Die Ziele des Förderspiels orientieren sich an den Zielen des OMTP. Diese sind einerseits "die artikulatorische Präzision auch bei schnellen Artikulationsbewegungen und [andererseits] die Wahrnehmung von Artikulationsabläufen" (Riley & Riley; vgl. Sick, 2014, S. 162). Das Wortmaterial ist gemäß einer Erweiterung für das Deutsche des OMTP ausgewählt: Die Silben aus der Phase 1 kommen in den Wörtern der Phase 2 vor. Die Sätze aus der Phase 3 enthalten die zuvor geübten Wörter (vgl. Riley & Riley; vgl. Sick, 2014). Es ist fraglich, welche relevanten

Alltagssätze für die Mehrheit polternder Kinder schwierig sind. Deshalb wurden für die Sätze des Silben- und Wörterlottos Zungenbrecher gewählt, welche artikulatorische Herausforderungen mit sich bringen. Durch das Prinzip des Lottospiels und das Spielsteine sammeln, soll das Kind motiviert werden, Wörter und Sätze zu lesen.

Akribische Zungenakrobatik (siehe Förderspiel 2.10)

Der Spielmodus entstammt dem Kartenspiel "Russischer Regisseur" von Vibeke Masoud. Für dieses Förderspiel wurde eigenes Wortmaterial zusammengestellt. Durch die Zusammensetzung von jeweils einem Adjektiv und einem Nomina Komposita entsteht eine artikulatorisch anspruchsvolle Kombination. Das Förderspiel eignet sich deshalb für Kinder, die auf Wortebene bereits geübt sind. Zur korrekten Aussprache dieser Wortkombinationen sollen die Strategien Zeitlupensprechen und überwachtes Sprechen angewendet werden (Zückner; Van Riper; vgl. Sick, 2014). Das Kind hat beim ersten Versuch die Wahl, ob es die Strategien braucht und in welcher Form. Das Kind kann beispielsweise selber entscheiden wie stark es die Artikulation verlangsamen und wie intensiv es sich auf die Bewegungsfolgen fokussieren muss, damit es klappt fehlerfrei zu sprechen. Wenn es beim ersten Versuch nicht funktioniert hat, dann sollen die Strategien verwendet oder gegebenenfalls verstärkt zum Einsatz kommen. Eine metasprachliche Reflexion soll helfen, dass das Kind die eigene Leistung und das eigene Vorgehen einschätzen kann. Diese Übung ist eine Vorbereitung für einen späteren Transfer in die Spontansprachen.

Klick! Arbeit an Lesetexten (siehe Förderspiel 2.11)

Bei diesem Förderspiel werden die Symptomwahrnehmung von PPA bei Poltern bei Jugendlichen und Erwachsenen nach Sick und die Arbeit an Wortendungen und spezifischen Konsonantenverbindungen nach Sick und Schneider miteinander verknüpft. Das Ziel der Therapieintervention der Symptomwahrnehmung nach Sick wird direkt für das Förderspiel übernommen. Es sollen phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten während gepolterten Abschnitten wahrgenommen werden (vgl. Sick, 2014). Kontrolliertes und präzises Lesen und Sprechen ist stellt das zweite Ziel des Förderspiels dar. Die Übung Symptomwahrnehmung von PPA bei Poltern wird etwas abgeändert durchgeführt. Die Audioaufnahme wird erstellt, jedoch wird nicht die Spontansprache sondern das Lesen eines Textes aufgenommen. Die vorgegebenen Lesetexte stammen aus dem Internet und eignen sich für Kinder, welche die vierte bis sechste Klasse besuchen. Bei den Lesetexten wurden kleine Anpassungen vorgenommen. Danach wird die Aufnahme abgespielt. Zudem klicken das Kind und die therapeutische Person einen Knackfrosch, sobald sie eine PPA bei gepolterten Abschnitten wahrnehmen. Hier wird bewusst ein Knackfrosch verwendet, um möglichst neutral auf die Auffälligkeit aufmerksam zu machen. Wie in der Originalübung werden Gefühle und Reaktionen reflektiert, sowie gelungene Sequenzen hervorgehoben. Anschliessend werden diese Stellen im Lesetext markiert. Dies ist nun der Übergang zu einer abgeänderten Version der Übung Arbeit an Wortendungen und spezifischen Konsonantenverbindungen. Dazu werden Textstellen mit PPA bei gepolterten Abschnitten markiert. Diese werden danach auf Wort- und Satzebene und in der Spontansprache geübt. Für das Spielsetting auf Wort- und

Satzebene werden Lotto und Memory angeboten. Diese beiden Spielformen werden nach dem Originalprinzip gespielt, das Material wird jedoch individuell an das Kind angepasst, um möglichst effektiv an den spezifischen PPA bei gepolterten Abschnitten zu arbeiten. Durch das Nacherzählen und Erklären des Lesetextes wird auf der Spontansprachebene geübt. Die zuvor geübten Wörter können in der Spontansprache aufgegriffen werden.

Schiffe finden (siehe Förderspiel 2.12)

Dieses Förderspiel ist eine angepasste Variante des Spiels Schiffe versenken. Statt Buchstaben und Zahlen werden hier Silben und Wörter verwendet. Die theoretische Grundlage bildet das Trainingsprogramm kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen (KKS) bei Poltern und Stottern von Hartmut Zückner. Das Ziel des KKS ist, dass das Kind die Artikulationsbewegungen und –kontakte zeitgleich während des Sprechens wahrnehmen kann (vgl. Zückner, 2011). Dies ist gleichzeitig auch das Ziel des Förderspiels. Aufgrund dessen, dass das Trainingsprogramms KKS Jugendliche und Erwachsene anspricht, ist das Förderspiel nur für Kinder des Zyklus 2 empfohlen.

Das Material zum Förderspiel enthält zehn verschiedene Spielraster. Es gibt fünf Kategorien, denen jeweils zwei Spielraster zugeordnet werden. Die Kategorien werden mit diversen Schiffen benannt, je schwieriger die Kategorie, umso grösser das Schiff. Einerseits erhalten die Kategorien dadurch einen Namen, andererseits verdeutlichen sie die Schwierigkeitsstufe.

Das Silben- und Wortmaterial ist ähnlich aufgebaut wie im Trainingsprogramm selbst. Zuerst wird auf Silbenebene mit Einsilber mit einem Konsonanten sowie Einsilber mit zwei Konsonanten geübt. Der dritte Schritt im Trainingsprogramm KKS ist das kinästhetisch-kontrollierte Sprechen von Wörtern mit gleichem Lautbeginn (vgl. Zückner, 2011). In diesem Förderspiel wurde dieser Schritt ausgelassen, da das Spielsetting vor allem die Silben- oder Wortebene ermöglicht, die Satzebene wäre hier suboptimal. Stattdessen wird der dritte Schritt des Trainingsprogramms KKS durch Einsilber mit Konsonantenverbindungen ersetzt. Diese Übungsstufe ist im Trainingsprogramm KKS nicht vorgesehen und wurde als weitere artikulatorische Steigerung für dieses Förderspiel entwickelt. Die Laute der Silben stammen von unterschiedlichen Lautgruppen. Konkret bedeutet das, dass bei der Auswahl auf die Verwendung verschiedener Artikulationsorte, Artikulationsarten und den Stimmeinsatz geachtet wurde. Danach wird auf Wortebene mit ein- oder zweisilbigen Wörtern mit mehreren Konsonanten und längere Wörter mit mehreren Konsonanten geübt. Für die vierte Kategorie werden im Förderspiel ein- und zweisilbige Wörter mit mehreren Konsonanten verwendet. Bei diesen Wörtern wurde darauf geachtet, dass sie Konsonantenverbindungen beinhalten, um die artikulatorische Komplexität zu erhöhen.

Erzähl mal was! (siehe Förderspiel 2.13)

Die theoretische Grundlage dieses Förderspiels ist das Trainingsprogramm kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen (KKS) bei Poltern und Stottern von Hartmut Zückner. Hier verfolgen das KKS und das Förderspiel dieselben Ziele. Es soll ein zeitgleiches Wahrnehmen von Artikulationsbewegungen und –kontakten während des Sprechens erreicht werden (vgl.

Zückner, 2011). Es werden die Übungen kinästhetisch-kontrolliertes Lesen von Sätzen und kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen beim kreativen Bilden von Sätzen des KKS umgesetzt (ebd.). Dazu wird das Spiel Rory's Story Cubes des Herstellers Asmodée verwendet. Das Satzmaterial wird individuell von der therapeutischen Person und dem Kind gemeinsam erstellt. So können auch gezielt Wörter eingebaut werden, welche für das Kind eine Herausforderung darstellen und geübt werden sollen. Zudem sollen das selbsterfundene Satzmaterial, das Sammeln von Sätzen in der Phase 1 sowie das Erfinden von lustigen Kurzgeschichten in der Phase 2 das Kind motivieren. Da das Trainingsprogramm KKS für Jugendliche und Erwachsene konzipiert wurde, wird dieses Spiel nur für Kinder des Zyklus 2 empfohlen.

5 Evaluation

5.1 Ziel und Vorgehen

Eine Auswahl der entwickelten Förderspiele soll durch berufstätige Logopädinnen begutachtet und anhand eines Online-Fragebogens eingeschätzt werden. Das Ziel der Evaluation ist es, herauszufinden welchen Anklang die Förderspielsammlung in der Praxis möglicherweise finden wird und was noch angepasst werden soll.

Insgesamt wurden 67 Logopädinnen per E-Mail kontaktiert. Die E-Mails enthielten ein Anschreiben, den Link zum Online-Fragebogen und fünf Förderspiele im Anhang. Für die Evaluation wurden zwei Stichproben generiert. Stichproben A und B wurden gebildet, mit der Erwartung, dass so Logopädinnen mit eher viel und Logopädinnen mit eher weniger Erfahrung in der Poltertherapie erfasst werden. Stichprobe A besteht aus 30 Logopädinnen, welche explizit Therapien für Kinder und Jugendliche mit Redeflussstörungen oder Stottern anbieten. Die Kontaktdaten wurden auf der öffentlichen DLV-Webseite gefunden. In der Stichprobe B sind 37 Logopädinnen, die in Schulen oder Praxen im Kinderbereich arbeiten. Es wurden ebenfalls die Kontaktdaten von der DLV-Webseite oder von anderen öffentlichen Internetseiten entnommen. Um Rückschlüsse auf ihre Erfahrung als Logopädin und auf ihre Erfahrung mit der Therapie von Poltern machen zu können, mussten sie in der Anfrage angeben, wie viele Jahre sie mit welchem durchschnittlichen Pensum arbeiten und wie viele polternde Kinder sie bisher in Therapie hatten. Die Stichproben müssen kritisch beurteilt werden, da sie nicht die Grundgesamtheit aller deutschschweizer Logopädinnen im Kinderbereich repräsentativ vertritt.

Die Stichprobe C besteht aus 4 Mitstudentinnen, die im Rahmen ihrer Bachelorarbeit ebenfalls eine Förderspielsammlung für die Polthertherapie entwickelten. Obwohl Stichprobe C nur vier Teilnehmer hat, erwarten wir wertvolle Rückmeldungen, da sie sich im letzten halben Jahr intensiv mit dem Thema Poltern auseinandergesetzt haben. Sie haben keine

Berufserfahrung, da sie noch nicht fertig ausgebildet sind. Alle Rückmeldungen werden begutachtet und allfällige Anpassungen der Förderspiele vorgenommen.

5.2 Anschreiben

Das Anschreiben wurde so kurz wie möglich und so ausführlich wie nötig gehalten. Das Ziel des Anschreibens war es, die Logopädinnen dafür zu gewinnen, die Förderspiele zu begutachten und den Online-Fragebogen auszufüllen.

Das Anschreiben ist direkt im E-Mail eingefügt und enthält folgende Punkte:

- Das in der Entwicklung stehende Praxisbuch von Wolfgang G. Braun wird kurz erwähnt.
- Eckdaten zur Förderspielsammlung, welche im Rahmen dieser Arbeit entsteht
- Definition von Poltern
- Der Mangel an konkretem Therapiematerial für die Therapie von Poltern
- Aufzeigen, dass ihre Mithilfe sinnvoll ist.
- Die Bitte und der Auftrag an die Logopädinnen
- Eine Zeitangabe zum ungefähren zeitlichen Aufwand für die Evaluation der Förderspiele
- Ein zugeteilter persönlicher zur Identifikation im Online-Fragebogen
- Link zum Online-Fragebogen
- Anrede, freundliche Grüße, gute Neujahrswünsche und unsere Kontaktdaten

Das gesamte Anschreiben befindet sich im Anhang im Kapitel III.

5.3 Förderspiele zur Evaluation

Im Anhang wurden fünf komplette Förderspiele mitgesendet. Sie wurden kopier- und druckgeschützt im PDF-Format mitgeschickt. Der Schutz sollte vermeiden, dass die Förderspiele verbreitet und verwendet werden können. Folgende Förderspiele wurden evaluiert:

- 1.1 Flutschwörterjagd
- 1.9 Tierwettrennen
- 2.8 Bankräuber
- 2.10 Akribische Zungenakrobatik
- 2.12 Schiffe finden

Um den Aufwand für die Logopädinnen für die Evaluation klein zu halten, wurden nur fünf Förderspiele evaluiert. Ein zu grosser zeitlicher Aufwand würde die Gefahr bergen, dass der Rücklauf dadurch schlecht ausfällt.

5.4 Online-Umfrage - LimeSurvey

Nach einer Beratung im Digital Learning Center der HfH (DLC) fiel die Entscheidung auf das Tool «LimeSurvey» zur Erstellung der Online-Umfrage. Mithilfe der vom DLC empfohlenen Anleitung (siehe Kapitel 11 Internet) wurde die Online-Umfrage erstellt. Alle Logopädinnen haben einen persönlichen Code bekommen, welche sie am Anfang des Online-Fragebogens eingeben mussten. Dies dient dazu, dass die Umfragen, welche in den Anhang dieser Arbeit kommen, keine Namen enthalten. In der Arbeit sind die Daten also anonymisiert. Für uns ist es aber möglich die Antworten auf die Personen, welche sie geschrieben haben, zurückzuführen. Anhand dieser persönlichen Nummer ist erkennbar, zu welcher Stichprobe die Antworten gehören.

Der Fragebogen enthält in erster Linie geschlossene Fragen, bei denen eine oder mehrere Antworten angewählt werden können. Es wird jeweils nach einer Begründung gefragt. Die Frage nach der Begründung ist in offener Form und es kann in einem Kommentarfeld die Antwort eingegeben werden. Bei den geschlossenen Fragen gibt es zwei verschiedene Fragetypen, die sich in den Antwortmöglichkeiten unterscheiden. Beim einen Fragetyp kann angewählt werden, auf welche Förderspiele die jeweilige Aussage zutrifft und beim anderen Fragetyp soll eines der Kästchen auf der Skalierung angewählt werden mit folgender Skalierung: Ja – Eher ja – Eher nein – Nein.

Es liegen drei Fragegruppen vor. Eine Fragegruppe bezieht sich auf die persönlichen Angaben der Teilnehmenden, wie die Berufserfahrung als Logopädin und die Praxiserfahrung mit polternden Kindern. Bei einer zweiten Fragegruppe geht es allgemein um die Förderspielsammlung. Die dritte Fragegruppe beinhaltet spezifische Fragen zu den einzelnen mitgesendeten Förderspielen. Letztere orientieren sich an den Kriterien, die für die Förderspiele entwickelt wurden (siehe Kapitel 4.4).

Der Fragebogen ist so konstruiert, dass die geschlossenen Fragen beantwortet werden müssen, um weiterfahren zu können. Die Kommentarfelder können leer gelassen werden. Dies gibt die Möglichkeit, den Fragebogen relativ schnell zu durchlaufen, da das Ausformulieren der offenen Antworten zeitintensiver ist als das Anklicken von Antworten bei den geschlossenen Fragen. Dies ist ein Versuch auf die unterschiedlichen zeitlichen Kapazitäten der berufstätigen Logopädinnen einzugehen. Wer mehr Zeit und Energie in unsere Evaluation investieren möchte/kann, der hat die Möglichkeit wertvolle Rückmeldungen in offener Form mitzuteilen, welche mit den geschlossenen Fragen nicht erfasst werden könnten.

Um sicherzustellen, dass die Umfrage funktioniert, wurde drei Mal der Link geöffnet, die gesamte Umfrage ausgefüllt und abgesendet. Dies hat jedes Mal einwandfrei funktioniert. Daraufhin wurde der Link in das E-Mail eingefügt und an die Logopädinnen verschickt.

5.5 Ergebnisse der Evaluation

Aufgrund eines technischen Problems war es für einige Teilnehmer nicht möglich die Umfrage abzuschliessen. Das Problem tritt auf, wenn der Link mit dem Internet Explorer 11 geöffnet, oder das Betriebssystem Windows 7 oder 8 installiert ist. Wenn dieses Problem auftauchte, wurde die Umfrage wieder zurückgesetzt und die Daten gingen verloren. Wie viele die Umfrage ausfüllen wollten und es aber nicht funktioniert hat, ist nicht bekannt.

Insgesamt liegen Daten aus fünf ausgefüllten Umfragen vor. Zwei Umfragen aus Stichprobe A (Logopädinnen im Kinderbereich), eine Umfrage aus Stichprobe B (Logopädinnen, die Therapie für Redeflussstörungen anbieten) und zwei Umfragen aus Stichprobe C (Mitstudentinnen). Die Ergebnisse aus Stichprobe A und B müssen nicht getrennt behandelt werden, da alle drei Logopädinnen angegeben haben, dass sie bisher zwei polternde Kinder in Therapie hatten.

Im Kapitel V. des Anhangs wird der gesamte Datensatz aus der Online-Umfrage dargestellt.

Insgesamt fand das Förderspiel Tierwettrennen in Bezug auf die Kriterien spezifisch, zielführend, anwendungsfreundlich bei den Befragten am meisten Anklang. Das Layout, die Themen, der Spielmodus, der Zeitaufwand sowie die Verständlichkeit der Förderspiele wurden überwiegen als eher zutreffend und zutreffend eingeschätzt.

Ursprünglich geplantes Vorgehen zur Auswertung der Daten aus der Umfrage

Eine quantitative und eine qualitative Auswertung der Antworten und die Visualisierung der Ergebnisse mittels Grafiken waren geplant. Aus dem Datensatz hätten wahrscheinlich Erkenntnisse zur Beantwortung von folgenden Fragen gewonnen werden können:

- Ist eine solche Förderspielsammlung überhaupt gefragt?
- Sind die gesendeten Förderspiele aus der Sicht der Logopädinnen hilfreich?
- Welche der fünf Förderspiele erfüllen aus Sicht der Logopädinnen welche Kriterien und welche nicht? Warum?
- Was kann an den Förderspielen verbessert werden, um sie praxistauglicher zu machen?
- Welche Hypothesen zur Resonanz für die gesamte Förderspielsammlung könnte aufgrund der Ergebnisse aufgestellt werden?
- Forschungsfrage 3 unter Vorbehalt aufgrund der statistisch nicht repräsentativen Stichprobe für die Grundgesamtheit aller berufstätigen Deutschschweizer Logopädinnen und Logopäden im Kinderbereich.

5.6 Diskussion der Ergebnisse

Stichprobe A/B und Stichprobe C unterscheiden im wesentlichen Punkt, dass letztere noch keine diplomierten Logopädinnen sind. Dazu kommt, dass sie als Mitstudentinnen die Autorenschaft persönlich kennen und somit nicht unbefangen sind. Zusätzlich schreiben sie eine vergleichbare Arbeit im Bereich der Poltertherapie.

Aufgrund des enorm kleinen Datensatzes, der durch den technischen Fehler zustande kam, können keine allgemeingültigen Aussagen über die fünf evaluierten Förderspiele gemacht werden. Da die vorliegenden Ergebnisse aus nur drei ausgefüllten Fragebögen von praktizierenden Logopädinnen resultieren, sind die Ergebnisse sehr kritisch zu betrachten. Die Ergebnisse zeigen auf, wie die Förderspiele von diesen drei Logopädinnen eingeschätzt wurden. Sie können jedoch nicht verallgemeinert werden auf die Resonanz der Förderspiele in der Praxis.

Weiter ist zu bedenken, dass unabhängig von der technischen Panne die Ergebnisse aus der Evaluation sich lediglich auf fünf der Förderspiele beziehen. In Bezug auf unsere Förderspielsammlung war unser Vorgehen bei der Evaluation darauf ausgerichtet, eine erste Resonanz und wegweisende Rückmeldungen von praktizierenden Logopädinnen zu erhalten. Da lediglich fünf Förderspiele aus unserer Sammlung evaluiert wurden, sind die Ergebnisse nur sehr bedingt übertragbar auf die gesamte Förderspielsammlung. Die Ergebnisse sind in Bezug auf die gesamte Förderspielsammlung als einen Hinweis für eine mögliche Resonanz in der Praxis zu werten.

6 Beantwortung der Forschungsfragen

6.1 Erste Forschungsfrage – Theorie

An dieser Stelle wird die Forschungsfrage nochmals aufgegriffen:

Welche Unterschiede und Gemeinsamkeiten gibt es zwischen polterspezifischen und SSES-Therapieansätzen für den Therapiebaustein Phonetik-Phonologie?

Allgemeine Unterschiede und Gemeinsamkeiten der Therapie von PPA bei Poltern und bei SSES

Gemeinsamkeiten

Gemeinsamkeiten in der Therapie von PPA bei Poltern und bei SSES konnten im hierarchischen Aufbau der Übungen festgestellt werden. Das heisst, oftmals wird zuerst auf Lautebene, danach auf Silben-, Wort- und Satzebene bis hin zur Spontansprache geübt. Auch wenn nicht bei allen Therapieinterventionen alle Stufen vorkommen, bleibt eine Steigerung der Stufen vorhanden. Beispielsweise können hier P.O.P.T. nach Fox (2003), Metaphon nach Howel und Dean (1991), die phonetische Therapie, das KKS nach Zückner (2011), das OMTP nach Riley und Riley sowie die Übung Arbeit an Wortendungen und spezifischen Konsonantenkombinationen genannt werden.

Unterschiede

Ein Unterschied zwischen der Therapie bei PPA bei Poltern und bei SSES stellt die klare Trennung von phonologischer und phonetischer Therapie bei SSES dar. Bei der Therapie von PPA bei Poltern lässt sich diese Trennung nicht klar erkennen. Ein Grund dafür könnte sein, dass beim Poltern keine konstanten Prozesse identifiziert werden und phonetische sowie phonologische Prozesse zusammen vorkommen können. Eine gepolterte Äußerung kann beispielsweise ein Wort enthalten mit einer Auslassung und einer lautlichen Abweichung. Dasselbe Wort enthält an anderer Stelle die Auslassung und die lautliche Abweichung nicht. Dafür gibt es bei der Therapie von PPA bei Poltern eine Aufteilung zwischen symptomwahrnehmungsspezifischen Übungen und Übungen zur Verringerung von PPA bei Poltern. Weiter wird bei der Therapie von PPA bei SSES häufig an spezifischen Prozessen gearbeitet, bei Poltern wird dies vermutlich aufgrund der bereits erwähnten inkonstanten PPA bei Poltern weniger beachtet.

Phonologischen Therapie bei SSES im Vergleich mit Therapieinterventionen von PPA bei Poltern

Gemeinsamkeiten

Bei der Behandlung von Silbenstrukturprozessen in P.O.P.T. nach Fox (2003) wird unter anderem an der Reduktion von Konsonantenverbindungen in expressiven Übungen auf Laut- und Wortebene gearbeitet. Ähnlich wird in der Therapie von PPA bei Poltern bei der Übung Arbeit an Wortendungen und spezifischen Konsonantenkombinationen vorgegangen.

Auch beim Therapieansatz Metaphon nach Howel und Dean (1991) zeigen sich gewisse Gemeinsamkeiten mit Therapieinterventionen von PPA bei Poltern. In Metaphon sowie beispielsweise in der Übung Artikulation von Einzellauten (Therapieintervention für PPA bei Poltern) werden Lautmerkmale erarbeitet. Zudem besteht bei beiden Therapieinterventionen ein Fokus auf die Eigenwahrnehmung.

Unterschiede

Beim Therapieansatz P.O.P.T. nach Fox (2003) wird eine Unterscheidung zwischen der Behandlung von Ersetzungsprozessen mit dem Kontrast von Ziel- und Ersatzlaut und der Behandlung von Silbenstrukturprozessen gemacht. Diese klare Trennung ist bei der Therapie von PPA bei Poltern nicht zu finden. Auch wird nicht mit Ziel- und Ersatzlaut gearbeitet, wahrscheinlich weil es sich bei Poltern um inkonstante PPA handelt. Zudem liegt der Fokus bei der P.O.P.T. unter anderem auf der Lautidentifikation sowie der Produktion von Ziel- und Ersatzlauten, was hingegen bei den Therapieinterventionen von PPA bei Poltern nicht direkt vorkommt. Da liegt der Fokus mehr auf der allgemeinen Symptomwahrnehmung von PPA bei gepolterten Abschnitten, das bedeutet das Erkennen und eventuelle Beschreiben von PPA, der taktil-kinästhetischen Wahrnehmung sowie der Veränderung der Sprechweise etwa durch silbisches, langsames oder auch stummes Sprechen.

Auch bei Methphon nach Howel und Dean (1991) wird an Ziel- und Ersatzlautgruppen gearbeitet. Das rezeptive Arbeiten zum Beispiel durch das Zuordnen von Lauten zu Referenzbildern wird bei Poltern so nicht umgesetzt. In der Therapie von PPA bei Poltern geht es in rezeptiven Übungen besonders um die Wahrnehmung von PPA bei gepolterten Abschnitten.

Die Minimalpaartherapie will auf eine kindgerechte Art eine Bewusstmachung phonologischer Kontraste erreichen. Bei den Therapieinterventionen für PPA bei Poltern ist dies nicht das Ziel, da bei Poltern die Phonemdifferenzierung grundsätzlich nicht das Problem ist.

Bei SSES existiert ein Ansatz der indirekten phonologischen Therapie. Für PPA bei Poltern wird keine indirekte Therapieintervention beschrieben, die sich auf eine freie Spielsituation fokussiert, in der die therapeutische Person einen intensiven und spezifischen Input anbietet, die kindlichen Äusserungen modelliert oder die Zielstrukturen evoziert.

Phonetische Therapie bei SSES im Vergleich mit Therapieinterventionen von PPA bei Poltern

Gemeinsamkeiten

In der phonetischen Therapie bei SSES sowie bei Therapieinterventionen für PPA bei Poltern liegt der Fokus auf dem taktil-kinästhetischen Feedback. Hier können polterspezifische Therapieinterventionen wie das KKS von Zückner (2011) und die Übungen Aufbau taktil-kinästhetisches Feedback oder Artikulation von Einzellauten erwähnt werden. Der visuelle Sinneskanal wird bei der phonetischen Therapie bei SSES sowie bei der Therapie von PPA bei Poltern fokussiert. Zur Visualisierung dienen Symbole, Abbildungen, Mundbilder und das Mundbild der therapeutischen Person.

Unterschiede

Bei der phonetischen Therapie bei SSES liegt der Fokus unter anderem auf dem Hörtraining von Lauten und der Lautanbahnung. Hingegen bei der Therapie von PPA bei Poltern ist dies weniger zu finden. Die Vermutung liegt darin, dass bei Poltern grundsätzlich die Einzellautbildung nicht betroffen ist.

Abschliessend kann gesagt werden, dass sowohl Gemeinsamkeiten als auch Unterschiede zwischen der Therapie von PPA bei Poltern und SSES im Allgemeinen sowie bezüglich einzelner Therapieansätze und -interventionen festgestellt werden konnten.

6.2 Zweite Forschungsfrage – Produkt

Die Forschungsfrage zum Produkt lautet:

Wie kann eine theoriegeleitete Förderspielsammlung für die Poltertherapie bei Kindern im Alter von 5 - 12 Jahren für den Therapiebaustein Phonetik-Phonologie mit den Kriterien entwicklungsspezifisch, theoriegeleitet, attraktiv, verständlich und ökonomisch aussehen?

Die Förderspielsammlung wird in Zyklus 1 und Zyklus 2 aufgeteilt. Die 9 Förderspiele des Zyklus 1 eignen sich für Kinder im Alter von 5 – 9 Jahren, für den Zyklus 2 wurden 13 Förderspiele für Kinder im Alter von 9 – 12 Jahren entwickelt. Die Förderspiele orientieren sich nach den Kriterien entwicklungsspezifisch, theoriegeleitet, attraktiv, verständlich und ökonomisch. Abschliessend kann diese Forschungsfrage durch einen Einblick in die separate *Förderspielsammlung für die Poltertherapie - Eine Sammlung von theoriegeleiteten Förderspielen für Kinder im Alter von fünf bis zwölf Jahren mit phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten bei Poltern* beantwortet werden.

6.3 Dritte Forschungsfrage – Evaluation

Die Forschungsfrage zur Evaluation wird nochmals erwähnt:

Wie schätzen berufstätige Logopädinnen und Logopäden im Kinderbereich aus der Deutschschweiz nach dem Begutachten der Auswahl von fünf Förderspielen aus der entwickelten Förderspielsammlung diese bezogen auf die Kriterien entwicklungsspezifisch, verständlich, spezifisch und ökonomisch ein?

Mit dem vorliegenden Datensatz kann diese Forschungsfrage nicht beantwortet werden. Da der Datensatz auf den ausgefüllten Umfragen von nur drei Logopädinnen beruht, sind die Ergebnisse in keiner Weise aussagekräftig. Deshalb wurde auf eine qualitative und quantitative Auswertung der Daten verzichtet.

7 Reflexion

In der Förderspielsammlung werden alle Therapieinterventionen bei PPA bei Poltern ausser das preparatory-set vertreten. In einer Erweiterung der Förderspielsammlung würde es sich anbieten, ein bis zwei Förderspiele mit diesem Ansatz zu entwickeln.

Ursprünglich waren 30 Förderspiele geplant. Die Entwicklung von theorie- und kriteriengeleiteten Förderspielen erwies sich als eine sehr spannende, lehrreiche aber auch zeitintensive Arbeit. So konnten schlussendlich 22 Förderspiele entwickelt werden.

Die Evaluation konnte bedauerlicherweise nicht wie geplant durchgeführt werden. Das Problem fiel erst auf, als die Umfrage bereits abgelaufen war und Mitstudentinnen die Umfrage auszufüllen versuchten. Was zuerst aussah wie ein enorm schlechter Rücklauf,

entpuppte sich als technischen Fehlen der Software. Unter "FAQ E-Mail Probleme" steht, dass dies ein bekannter technischer Fehler ist, der auftreten kann, wenn der Umfrage-Link per E-Mail versendet wird. Dieser technische Fehler kann umgangen werden, wenn eine gewisse Anpassung im Link vorgenommen wird. Wenn der Link mit dem Internet Explorer 11 geöffnet, oder das Betriebssystem Windows 7 oder 8 benutzt installiert war, dann traten die Probleme auf. Es wurden einige Vorsichtsmassnahmen getroffen, um technische Probleme vorzubeugen: Am Anfang stand die Beratung durch Mitarbeiter aus dem Digital Learning Center der Hochschule für Heilpädagogik. Der Fragebogen wurde mithilfe der Anleitung erstellt. Anschliessend wurde die komplette Online-Umfrage drei Mal ausgefüllt und abgesendet. Dies hat problemlos funktioniert. All diese Massnahmen haben jedoch nicht dazu geführt, dass die technische Panne umgangen werden konnte.

Für ein nächstes Mal nehmen wir mit, dass die Evaluation etwas spät angesetzt war. So könnte im Fall eines technischen Problems eine neue Evaluation aufgegleist werden. Technische Probleme oder andere unvorhergesehene Ereignisse können immer vorkommen, deshalb würden wir die Evaluation früher durchführen.

Weiter wäre es bei der Evaluation sinnvoll, ein nächstes Mal in der Spielbeschreibung der Förderspiele die verwendeten Therapieinterventionen und -ansätze anzugeben. Ebenfalls könnte ein separates Dokument mit den zugrundeliegenden Theorieansätzen den Logopädinnen mitgegeben werden. So könnten sich die Logopädinnen bei Bedarf einlesen und das Kriterium «spezifisch» einfacher beurteilen. Trotz gescheiterter Online-Umfrage konnten wir einige Rückmeldungen in die Anpassung der Förderspiele einfließen lassen.

In vorliegendem Fragebogen können die Teilnehmer die Förderspiele ankreuzen, auf welche das jeweilige Kriterium zutrifft. Im späteren Verlauf des Fragebogens soll angekreuzt werden auf welche Förderspiele das Kriterium nicht zutrifft. Da beliebig viele Spiele angekreuzt werden können, führt diese Art der Fragen zu vielen Enthaltungen. Es wird also bei einzelnen Spielen weder beurteilt, ob das Kriterium erreicht ist, oder nicht. Ein Verbesserungsvorschlag wäre bei jedem Förderspiel für jedes Kriterium die Optionen Ja oder Nein einzubauen. Nur wenn je eine Antwort angekreuzt wurde, sollte es möglich sein zur nächsten Frage überzugehen. Zudem könnten die Fragen in Bezug auf Layout, Thema und Spielmodus ergänzt werden durch eine Kommentarfunktion, um auch dazu qualitative Rückmeldungen zu erhalten.

Wie bereits erwähnt konnten grössere und grundlegende Anpassungen der evaluierten Förderspielen nicht vorgenommen werden. Dies müsste in einer weiteren Überarbeitung und Weiterentwicklung der gesamten Förderspielsammlung berücksichtigt werden. Hier wären Spiele für den Transfer wünschenswert. Das Erlernen von Zaubertricks würde sich hierzu anbieten, da im Übungssetting das Instruieren der Zuschauer geübt werden könnte und nachher der Zaubertrick einem Publikum vorgeführt werden könnte. Die Instruktion vor Publikum wäre dann teilweise spontan. Beispielsweise bei Nachfragen oder wenn die

Instruktion nicht exakt so formuliert wird wie eingeübt. Beim Vorführen erinnert sich das Kind leichter an die Anwendung der Strategien, da der Zaubertrick so im Voraus geübt wurde.

Besonders erfreulich war die Zusammenarbeit der Autorenschaft. Während des gesamten Arbeitsprozesses war eine wertschätzende Haltung für beide Seiten spürbar. Die Zuverlässigkeit, die gute Kritikfähigkeit und die merkbare Motivation haben eine gute Arbeit möglich gemacht.

Insgesamt sehen wir unsere Arbeit als gelungen. Insbesondere in Bezug auf den Wissenszuwachs durch die intensive Auseinandersetzung mit dem Thema. Ein grosser Lernzuwachs hat auch im Bereich des wissenschaftlichen Arbeitens stattgefunden. Im Arbeitsprozess kamen viele Fragen auf. Hierzu haben wir Vorlesungs-Unterlagen aus dem Modul Forschung und Entwicklung an der HfH beigezogen, Internetrecherchen gemacht und uns an Mitstudierende gewendet. Dazu kamen die Kolloquien mit unserer Betreuungsperson und die Methodenberatung an der HfH.

Im Hinblick auf unsere zukünftige Arbeit als Logopädinnen hat uns in erster Linie das Entwickeln der Förderspiele einen grossen Erfahrungswert mit auf den Weg gegeben. Unser Blick auf Förderspiele allgemein und unser Geschick Therapieansätze mit kindgerechten Spielideen zu verknüpfen hat sich mit dieser Arbeit wesentlich weiterentwickelt. Die Erfahrungen werden uns dienen, wenn es dann darum geht, ein gewünschtes Therapieziel zu verfolgen und dafür zur Verfügung stehende Spiele anzupassen.

8 Schlusswort und Ausblick

Eine Erweiterung, Evaluation und dann eine Überarbeitung dieser Förderspielsammlung bietet sich sehr an. Eine Möglichkeit wäre die Evaluation so zu gestalten, dass berufstätige Logopädinnen die Förderspiele durchführen und sie danach beurteilen. Wie erwähnt könnten weitere Förderspiele, beispielsweise basierend auf dem Ansatz des Preparatory-Sets entwickelt werden. Auch Förderspiele für den Transfer in die Spontansprachen würden diese Sammlung gut ergänzen. Die Lücke an Therapiematerial ist und bleibt gross, somit ist eine Weiterführung und Überarbeitung dieser Arbeit sinnvoll und wünschenswert.

9 Literaturverzeichnis

- Bär, Ch. (2017). *TB02: Entwicklung des Menschen in der Lebensspanne. LV_Lehrveranstaltung Spielentwicklung*. Unveröffentlichtes Skript, Hochschule für Heilpädagogik, Zürich.
- Bartels, H. & Siegmüller, J. (2017). *Leitfaden. Sprache Sprechen Stimme Schlucken* (5., erweiterte und vollständig überarbeitete Aufl.). München: Elsevier.
- Gehrer, S. (n.d.). *POLTERN: Die etwas andere Kommunikationsstörung. Diagnostik und Therapie von Kindern und Jugendlichen*. Seminarskript, Seminare – Coaching – Supervision, Neu-Ulm.
- Heidler, M.-D. (2013). Ist Poltern ein exekutives Problem?. *Zeitschrift Forschung Sprache*, 1/2013, 23-35.
- Kannengieser, S. (2015). *Sprachentwicklungsstörungen* (3., aktualisierte und erweiterte Aufl.). München: Elsevier GmbH.
- Kempe Preti, S. (2017). *Schriftsprache: Erwerb und Störung*. Unveröffentlichtes Skript, Hochschule für Heilpädagogik, Zürich.
- Marks, D.-K. (2017). Poltern. In A. Mayer & T. Ulrich (Hrsg.), *Sprachtherapie mit Kindern* (S. 433 – 444). München: Ernst Reinhardt Verlag.
- Mayer, A. (2013). *Gezielte Förderung bei Lese- und Rechtschreibstörungen* (2., überarbeitete Aufl.). München: Reinhardt.
- Reichel, I.K. & van Zaalen, Y. (2015). *Cluttering. Current Views on Its Nature, Diagnosis, and Treatment*. Bloomington: iUniverse.
- Schneider, M. (2017). Poltern. In M. Grohnfeldt (Hrsg.), *Kompendium der akademischen Sprachtherapie und Logopädie*, IV Störungen der Redefähigkeit (S. 242 – 252). Stuttgart: Kohlhammer.
- Sick, U. (2014). Poltern. Theoretische Grundlagen, Diagnostik, Therapie (2., vollständig überarbeitete Aufl.). In N. Lauer & D. Schrey-Dern (Hrsg.), *Forum Logopädie*. Stuttgart: Georg Thieme.
- Siegler, R., Eisenberg, N., De Loache, J. & Saffran, J. (2016). *Entwicklungspsychologie im Kindes- und Jugendalter* (4. Aufl.). Berlin: Springer.
- Zückner, H. (2011). *Kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen (KKS) bei Poltern und Stottern*. Neuss: Natke.

10 Quellen des Titelblattes

Sprechende Strichmännchen. Verfügbar unter
<http://www.einwald.com/sprechen.html>

Detektiv. Verfügbar unter
<https://www.junior-partyshop.ch/detektiv-pruefung>

Schnecke. Verfügbar unter
<https://pixabay.com/de/images/search/schnecke%20cartoon/>

Korkensprechen. Verfügbar unter
<http://www.blog.mopf.net/author/alwin/>

11 Internet

Schmitz, C. (2006). LimeSurvey Bedienungsanleitung. Öffentliche Website. Verfügbar unter
https://manual.limesurvey.org/LimeSurvey_Manual/de

BKZ Geschäftsstelle, Kommunikation Lehrplan 21 (n.d.). Verfügbar unter
<https://www.lehrplan21.ch/>

Creative Commons by Sa (2015) *LimeSurvey Manual*. Verfügbar unter
https://manual.limesurvey.org/General_FAQ/de#E-Mail-Probleme

12 Tabellenverzeichnis

Tabelle 1:

Sick, U. (2014). Poltern. Theoretische Grundlagen, Diagnostik, Therapie (2. vollständig überarbeitete Aufl.). In N. Lauer & D. Schrey-Dern (Hrsg.), *Forum Logopädie*. Stuttgart: Georg Thieme.

13 Verwendete Abkürzungen

Folgende Abkürzungen werden in der Arbeit und in der Förderspielsammlung verwendet:

THP: Therapeutische Person

SSES: Spezifische Sprachentwicklungsstörung

PPA: phonetisch-phonologische Auffälligkeiten

HfH: Hochschule für Heilpädagogik Zürich

DiZ: Didaktisches Zentrum HfH

DLC: Digital Learning Center HfH

14 Anhang

Inhaltsverzeichnis

I.	Übersicht der Übungsbereiche des KKS von Hartmut Zückner (2011)	I
II.	Übersicht der entwickelten Förderspielsammlung des Therapiebausteins Phonetik-Phonologie.....	II
III.	Brief an berufstätige Logopädinnen und Logopäden.....	III
IV.	LimeSurvey – Evaluationsfragen	IV
V.	Ergebnisse der Evaluation	XXI
VI.	Förderspielsammlung für die Poltertherapie - Eine Sammlung von theoriegeleiteten Förderspielen für Kinder im Alter von fünf bis zwölf Jahren mit phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten bei Poltern (separate Bindung)	

I Übersicht der Übungsbereiche des KKS von Hartmut Zückner (2011)

Tabelle I: *Übersicht der Übungsbereiche des Kinästhetisch-kontrollierten Sprechens (KKS) aus dem Trainingsprogramm Kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen (KKS) bei Poltern und Stottern von Hartmut Zückner (2011) (vgl. Zückner, 2011)*

Übersicht der Übungsbereiche des Kinästhetisch-kontrollierten Sprechens	
1.	Kinästhetisch-kontrolliertes Nachsprechen von Einsilbern mit einem Konsonanten (wechselnde Lautgruppen)
2.	Kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen von Einsilbern mit zwei Konsonanten (wechselnde Lautgruppen)
3.	Kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen von Wörtern mit gleichem Lautbeginn
4.	Kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen von Wörtern mit mehreren Konsonanten (wechselnde Lautgruppen)
5.	Kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen von längeren Wörtern mit mehreren Konsonanten
6.	Kinästhetisch-kontrolliertes Nachsprechen von Sätzen
7.	Kinästhetisch-kontrolliertes Lesen von Sätzen
8.	Kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen beim Lesen von Texten unterschiedlicher Länge
9.	Kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen beim Beantworten von Sätzen
10.	Kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen beim kreativen Bilden von Sätzen
11.	Kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen beim Erläutern von Begriffen
12.	Kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen beim Nacherzählen von Texten
13.	Beschreibungen mit vorstrukturierten Hilfen
14.	Spontanes Sprechen bei kurzen Erzähleinheiten
15.	Vorbereitendes Sprechen von kurzen Vorträgen
16.	Kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen mit fremden Personen im Therapieraum
17.	Kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen mit fremden Personen am Telefon

18.	Kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen mit fremden Personen in In-Vivo-Situationen
19.	Einen langen Vortrag halten
20.	Kinästhetisch-kontrolliertes Sprechen mit erhöhtem Redetempo

II Übersicht der entwickelten Förderspielsammlung des Therapiebausteins Phonetik-Phonologie

Tabelle II: *Übersicht der Förderspiele für die Poltertherapie des Therapiebausteins Phonetik-Phonologie*

Förderspielsammlung für die Poltertherapie des Therapiebausteins Phonetik-Phonologie	
Zyklus 1: Kinder im Alter von 5 – 9 Jahren	Zyklus 2: Kinder im Alter von 9 – 12 Jahren
1.1 Flutschwörterjagd	2.1 Der Polter-Detektiv
1.2 Buchstabensuppe	2.2 Laute sprechen
1.3 Löwe Leo hat einen Bärenhunger	2.3 Wie sprichst denn du?
1.4 Löwe Leo putzt sich die Zähne	2.4 Lippenlesen
1.5 Die Feinschnecker	2.5 Triett
1.6 Kaugummikauende Kühe	2.6 Susanne die Wörterschlange
1.7 Plauder-Indianer	2.7 Sportolympiade
1.8 Immer schön langsam	2.8 Bankräuber
1.9 Tierwettrennen	2.9 Silben- und Wörterlotto
	2.10 Akribische Zungenakrobatik
	2.11 Klick! Arbeit an Lesetexten
	2.12 Schiffe finden
	2.13 Erzähl mal was!

III Brief an berufstätige Logopädinnen und Logopäden

Liebe Logopädinnen und Logopäden

Wir sind zwei angehende Logopädinnen im letzten Studienjahr an der HfH in Zürich. Unsere Bachelorarbeit schreiben wir bei **Prof. Wolfgang G. Braun**. Er wird im Frühling 2020 ein Praxisbuch zum Thema **Poltern** in Kooperation mit dem **Schubi-Verlag** veröffentlichen. Das Praxisbuch soll u.a. eine **Förderspielsammlung** im Sinne eines modulartigen Therapiekonzepts (Bausteintherapie) für die Poltertherapie beinhalten.

Laut der aktuellen Arbeitsdefinition der ICA (International Cluttering Association) ist Poltern eine Redeflussstörung mit folgenden Leitsymptomen:

- erhöhtes und/oder irreguläres Sprechtempo
- phonetisch-phonologische Auffälligkeiten
- erhöhtes Auftreten normaler Unflüssigkeiten
- inadäquate Pausensetzung
- prosodische Auffälligkeiten

Im Allgemeinen ist das Störungsbild Poltern relativ wenig erforscht. Es besteht eine Lücke an konkretem Therapiematerial für die Poltertherapie mit Kindern. Bis zum jetzigen Zeitpunkt gibt es nichts Vergleichbares zu diesem Praxisbuch. Umso mehr freuen wir uns, diesem Mangel etwas entgegen zu wirken und einen Beitrag zu einer theoriegeleiteten Praxis beitragen zu können.

Im Rahmen unserer Bachelorarbeit haben wir Förderspiele für den Therapiebaustein **Phonetik-Phonologie** entwickelt. Diese Förderspiele sind für Kinder zwischen 5 – 12 Jahren. Wir haben teilweise bereits existierende Spiele verwendet und diese auf die Poltertherapie angepasst. Eine Auswahl davon möchten wir nun von berufstätigen Logopädinnen und Logopäden evaluieren lassen. Kenntnisse über die Therapie von Poltern sind nicht notwendig.

Wir möchten Sie deshalb um Folgendes bitten:

1. Die 5 Förderspiele (siehe Anhang) begutachten (*Zeitaufwand ca. 20 Minuten*).
2. Den Online-Fragebogen zu diesen Förderspielen unter folgendem Link ausfüllen: **XXX** (*Zeitaufwand ca. 15 Minuten*).

Wir teilen Ihnen folgende Nummer zu: **XXX**. Diese dient dazu, dass Ihre Daten in der Bachelorarbeit anonym sind.

Wir bitten Sie den Fragebogen bis spätestens **Freitag, 10. Januar 2020** auszufüllen.

Wir freuen uns sehr über Ihr Engagement und danken Ihnen bereits im Voraus für Ihre Hilfe! Wir sind überzeugt, dass Sie einen wertvollen Beitrag für die Entwicklung der Praxismaterialien leisten. Uns ist Ihre Einschätzung als Zielgruppe der Förderspielsammlung sehr wichtig – Aus der Praxis für die Praxis!

Bei Fragen können Sie uns gerne kontaktieren.

Freundliche Grüsse und beste Wünsche für das neue Jahr!

Jasmin Schleuniger (schleuniger.jasmin@learnhfh.ch)
Zoé Hug (hug.zoe@learnhfh.ch)

IV LimeSurvey – Evaluationsfragen

7.2.2020

LimeSurvey - Evaluation Förderspiele - Therapiebaustein Phonetik-Phonologie

Evaluation Förderspiele - Therapiebaustein Phonetik-Phonologie

In dieser Umfrage sind 18 Fragen enthalten.

Persönliche Angaben

Zugewiesene Nummer *

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

Berufserfahrung als Logopädin/Logopäde in Jahren und Pensum *

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

Praxiserfahrung mit polternden Kindern (geschätzte Anzahl) *

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

Förderspielsammlung im Bereich Poltern

Wie **wichtig** erscheint Ihnen allgemein eine Förderspielsammlung im Bereich Poltern?

*

❶ Bitte wählen Sie eine der folgenden Antworten:

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- ☐ wichtig
- ☐ eher wichtig
- ☐ eher unwichtig
- ☐ unwichtig

Bitte schreiben Sie einen Kommentar zu Ihrer Auswahl

Förderspiele - Therapiebaustein Phonetik-Phonologie

Sind die Förderspiele für eine Poltertherapie für ihre Berufspraxis **hilfreich**? *

❗ Bitte wählen Sie eine der folgenden Antworten:

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- ☐ ja
- ☐ eher ja
- ☐ eher nein
- ☐ nein

Bitte schreiben Sie einen Kommentar zu Ihrer Auswahl

Bei welchen Förderspielen finden Sie, dass die genannten **Ziele verfolgt** werden?
Warum?

*

❶ Kommentieren wenn eine Antwort gewählt wird

Bitte wählen Sie die zutreffenden Punkte aus und schreiben Sie einen Kommentar dazu:

☐ 1.1_Flutschwörterjagd

☐ 1.12_Tierwettrennen

☐ 2.10_Akribische Zungenakrobatik

☐ 2.13_Bankräuber

☐ 2.15_Schiffe finden

☐ keinem

Welche Förderspiele finden Sie **spezifisch** für die Poltertherapie im **Bereich Phonetik-Phonologie**? Warum? *

❶ Kommentieren wenn eine Antwort gewählt wird

Bitte wählen Sie die zutreffenden Punkte aus und schreiben Sie einen Kommentar dazu:

☐ 1.1_Flutschwörterjagd

☐ 1.12_Tierwettrennen

☐ 2.10_Akribische Zungenakrobatik

☐ 2.13_Bankräuber

☐ 2.15_Schiffe finden

☐ keines

Welche Förderspiele finden Sie **anwendungsfreundlich**? Warum? *

❶ Kommentieren wenn eine Antwort gewählt wird

Bitte wählen Sie die zutreffenden Punkte aus und schreiben Sie einen Kommentar dazu:

☐ 1.1_Flutschwörterjagd

☐ 1.12_Tierwettrennen

☐ 2.10_Akribische Zungenakrobatik

☐ 2.13_Bankräuber

☐ 2.15_Schiffe finden

☐ keines

Welche Förderspiele finden Sie **altersentsprechend**? Warum? *

❗ Kommentieren wenn eine Antwort gewählt wird

Bitte wählen Sie die zutreffenden Punkte aus und schreiben Sie einen Kommentar dazu:

☐ 1.1_Flutschwörterjagd

☐ 1.12_Tierwettrennen

☐ 2.10_Akribische Zungenakrobatik

☐ 2.13_Bankräuber

☐ 2.15_Schiffe finden

☐ keines

Welches Förderspiel **überzeugt** Sie am meisten? Warum? *

❶ Bitte wählen Sie eine der folgenden Antworten:

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- ☐ 1.1_Flutschwörterjagd
- ☐ 1.12_Tierwettrennen
- ☐ 2.10_Akribische Zungenakrobatik
- ☐ 2.13_Bankräuber
- ☐ 2.15_Schiffe finden
- ☐ keines

Bitte schreiben Sie einen Kommentar zu Ihrer Auswahl

Bei welchen Förderspielen finden Sie, dass die genannten **Ziele eher nicht verfolgt** werden? Warum? *

❶ Kommentieren wenn eine Antwort gewählt wird

Bitte wählen Sie die zutreffenden Punkte aus und schreiben Sie einen Kommentar dazu:

☐ 1.1_Flutschwörterjagd

☐ 1.12_Tierwettrennen

☐ 2.10_Akribische Zungenakrobatik

☐ 2.13_Bankräuber

☐ 2.15_Schiffe finden

☐ keinem

Welche Förderspiele finden Sie eher nicht spezifisch* für eine Poltertherapie im Bereich Phonetik-Phonologie? Warum? *

❶ Kommentieren wenn eine Antwort gewählt wird

Bitte wählen Sie die zutreffenden Punkte aus und schreiben Sie einen Kommentar dazu:

☐ 1.1_Flutschwörterjagd

☐ 1.12_Tierwettrennen

☐ 2.10_Akribische Zungenakrobatik

☐ 2.13_Bankräuber

☐ 2.15_Schiffe finden

☐ keines

*spezifisch im Sinne von: zu wenig für die Poltertherapie im Bereich Phonetik-Phonologie ausgerichtet

Welche Förderspiele finden Sie **eher nicht anwendungsfreundlich**? Warum? *

❶ Kommentieren wenn eine Antwort gewählt wird

Bitte wählen Sie die zutreffenden Punkte aus und schreiben Sie einen Kommentar dazu:

☐ 1.1_Flutschwörterjagd

☐ 1.12_Tierwettrennen

☐ 2.10_Akribische Zungenakrobatik

☐ 2.13_Bankräuber

☐ 2.15_Schiffe finden

☐ keines

Wie finden Sie die **Auswahl des Wort- und Bildmaterials** (artikulatorische Komplexität, altersgerecht etc.)? *

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

Sind die Förderspiele *ansprechend* in Bezug auf... *

Bitte wählen Sie die zutreffende Antwort für jeden Punkt aus:

	Layout	Thema	Spielmodus
ja	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
eher ja	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
eher nein	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
nein	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Schätzen Sie den **Zeitaufwand** für die Vorbereitung* der Förderspiele als **angemessen** ein?

*

❶ Bitte wählen Sie eine der folgenden Antworten:

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- ☐ ja
- ☐ eher ja
- ☐ eher nein
- ☐ nein

Bitte schreiben Sie einen Kommentar zu Ihrer Auswahl

*Erfassen der Förderspiele, Materialbeschaffung oder –herstellung, etc.

Sind die Spielbeschreibungen **verständlich** formuliert? *

❶ Bitte wählen Sie eine der folgenden Antworten:

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- ☐ ja
- ☐ eher ja
- ☐ eher nein
- ☐ nein

Bitte schreiben Sie einen Kommentar zu Ihrer Auswahl

Rückmeldung

Möchten Sie uns sonst noch etwas rückmelden?

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

Vielen Dank für Ihre Teilnahme an der Evaluation!

26.01.2020 – 19:38

Übermittlung Ihres ausgefüllten Fragebogens:

Vielen Dank für die Beantwortung des Fragebogens.

V Ergebnisse der Evaluation

Die *kursiv* markierten Einzelstatements wurden für die Anpassung der Förderspiele verwendet.

Tabelle III: *Allgemeine Angaben zu den Teilnehmern der Umfrage*

Persönlicher Code	Berufserfahrung (Jahre / Prozent)	Geschätzte Anzahl polternder Kinder
A20	23 J. / 40-80%	2
B02	3,5 J. / 80-100%	2
B17	30 J. / 80-100%	2
C01	0	0
C02	0	0

Tabelle IV: *Übersicht Ergebnisse zur Wichtigkeit einer Förderspielsammlung allgemein*

Wie wichtig erscheint Ihnen allgemein eine Förderspielsammlung im Bereich Poltern?		
Antwortmöglichkeiten	Anzahl gewählt	Persönlicher Code
wichtig	2	C01, C02
eher wichtig	1	B02
eher unwichtig	2	A20, B17
unwichtig	-	-

B02: Ich konnte einige Spiele abwandeln. Jedoch ist es natürlich praktisch bereits Spiele zur Hand zu haben.

A20: Poltern ist in meiner Privatpraxis bisher kein Thema. Vermutlich eher im schulischen Kontext.

Tabelle V: *Übersicht Ergebnisse zur Einschätzung wie hilfreich vorliegende Förderspiele sind*

Sind die Förderspiele für eine Poltertherapie für Ihre Berufspraxis hilfreich ?		
Antwortmöglichkeiten	Anzahl gewählt	Persönlicher Code
ja	2	C01, C02
Eher ja	3	A20, B02, B17
Eher nein	-	-
nein	-	-

B17: Sie sind auch gut für andere Sprachstörungen einsetzbar. Poltertherapie lässt sich mit vorhandenem Material behandeln

B02: Bislang habe ich andere Spiele angepasst. Eine Spielesammlung, explizit für die Poltertherapie zur Hand zu haben ist natürlich super.

A20: wenn ich polternde Kinder in Therapie hätte, wäre ich wohl froh um Förderspiele.

Tabelle VI: Ergebnisse zum Förderspiel "Flutschwörterjagd"

Flutschwörterjagd		
Kriterien	Anzahl gewählt	Persönlicher Code
zielführend	4	A20 ^a , B02 ^b , C01 ^c , C02 ^d
spezifisch	4	A20 ^e , B17, C01 ^f , C02 ^g
anwendungsfreundlich	3	A20 ^h , C01 ⁱ , C02 ^j
altersentsprechend	3	B02 ^k , C01 ^l , C02 ^m
nicht zielführend	-	-
nicht spezifisch	1	B02
nicht anwendungsfreundlich	1	B02 ⁿ
nicht altersentsprechend	-	-

zielführend

a: Auditiver Fokus. Würde es aber verhaltenstherapeutisch besser finden, wenn das Krokodil die "gut gesprochenen" Wörter als feinen Happen sucht und nicht der Fokus auf dem "schlecht Gesprochenen" liegt.

b: Wahrnehmung wird gefördert

c: *Das Ziel wird verfolgt. Für mich ist allerdings nicht ganz klar, ob in der Phase 2 und 3 immer noch mit Pseudopoltern gearbeitet wird, oder ob sich das Spiel hier schon um die eigentlichen Poltersymptomatik dreht.*

d: Es geht ganz klar in allen drei Phasen um die Wahrnehmung von Flutschwörtern, welche aus phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten bestehen.

spezifisch

e: auditive Mustererkennung

f: Alle Förderspiele sind aus meiner Sicht störungsspezifisch und thematisieren klar eine Problematik von polternden Personen.

g: Das Ziel ist klar im Bereich Phonetik-Phonologie und wird mit dem Spiel erreicht.

anwendungsfreundlich

h: Spassfaktor durch Einbezug einer Handlung.

i: kurze Vorbereitungszeit und einfach verständlich.

j: *Schnell vorbereitet, vielleicht könnte man auch einen Strumpf verwenden, statt sich ein Krokodil aufzumalen, dies würde Zeit sparen.*

altersentsprechend

k: sehr spielerisch

l: scheint mir altersentsprechend und lustvoll.

m: Sehr lustig, Niveau passt zur Altersgruppe.

nicht anwendungsfreundlich

n: weil zu viel Vorbereitung (ev. mit Handpuppe einfacher durchführbar)

Tabelle VII: Ergebnisse zum Förderspiel "Tierwettrennen"

Tierwettrennen		
Angewählte Kriterien	Anzahl angewählt	Persönlicher Code
zielführend	3	B02 ^a , B17 ^b , C02 ^c
spezifisch	4	A20 ^d , B17, C01, C02 ^e
anwendungsfreundlich	5	A20 ^f , B02 ^g , B17 ^h , C01 ⁱ , C02 ^j
altersentsprechend	5	A20 ^k , B02 ^l , B17 ^m , C01 ⁿ , C02 ^o
nicht zielführend	1	C01 ^p
nicht spezifisch	1	A20 ^q
nicht anwendungsfreundlich	-	-
nicht altersentsprechend	-	-

zielführend

a: Unterschiedlicher Fokus möglich

b: verschiedene Arten der Bewusstwerdung von PPA werden tangiert.

c: Alle aufgeführten Ziele werden durch die Tiere bearbeitet. Es kann aber sein, dass ein Kind nie ein gewisses Tier würfelt und somit dieses Ziel in der Spielrunde nicht erreichen kann.

spezifisch

d: Modulation Sprechweise

e: Das Ziel ist klar im Bereich Phonetik-Phonologie und wird mit dem Spiel erreicht.

anwendungsfreundlich

f: Visualisierung der Sprechmodi

g: einfach durchführbar, ohne viel Erklärung und Vorbereitung

h: verschiedene Tiere, Würfelspiel, abwechslungsreich

i: kurze Vorbereitungszeit und einfach verständlich

j: Material wird mitgeliefert und ist schnell vorbereitet.

altersentsprechend

k: hier würde ich das Alter aber raufsetzen, geht sicher auch mit älteren Kindern

l: sehr spielerisch

m: Wettrennen mit Tieren sind immer beliebt

n: 6 Tiere sind für kleine Kinder eventuell zu viel. So dass sie den Überblick verlieren, bei welchem Tier auf was zu achten ist.

o: Spannend und es wird experimentiert, dies passt gut zur Altersgruppe.

nicht zielführend

p: Die Ziele werden zwar verfolgt, aus meiner Sicht sind aber zu viele Ziele in diesem Spiel verpackt. Die ersten beiden Ziele passen für mich nicht sehr gut zu den anderen, weshalb ich diese weglassen würde und mich auf die anderen Fokussieren würde. Ich denke, dass so die gesetzten Ziele auch eher erreicht werden können.

nicht spezifisch

q: Phonetik ev. Ja, Phonologie sehe ich hier nicht; geht ja um reine Artikulation und sagt nichts darüber aus, ob das Kind Erkenntnisse über einen phonologischen Prozess gewinnt.

Tabelle VII: Ergebnisse zum Förderspiel "Akribische Zungenakrobatik"

Akribische Zungenakrobatik		
Angewählte Kriterien	Anzahl angewählt	Persönlicher Code
zielführend	4	B02 ^a , B17 ^b , C01 ^c , C02 ^d
spezifisch	4	B02 ^e , B17, C01, C02 ^f
anwendungsfreundlich	4	A20, B17 ^g , C01 ^h , C02 ⁱ
altersentsprechend	2	C01 ^j , C02 ^k
nicht zielführend	-	-
nicht spezifisch	2	A20 ^l , B02 ^m
nicht anwendungsfreundlich	-	-
nicht altersentsprechend	-	-

zielführend

a: genaue Artikulation

b: spielerisches Sensibilisieren auf Artikulation und Phonetik

c: Das Ziel wird verfolgt. Allerdings verstehe ich die Formulierung "u.a. Reduzierung von Konsonantenverbindungen" nicht ganz. Ziel ist doch die Verbesserte Aussprache und nicht die KV zu reduzieren? Eventuell würde sich für dieses Förderspiel der Einsatz eines Spiegels oder einer Reflexion auf Metaebene zur Erreichung des Ziels eignen.

d: Das erste Ziel wird auf jeden Fall mit dem Spiel erreicht. Ob das zweite Ziel auch erreicht wird, kann ich nicht beurteilen. Es ist gut möglich, dass eine Reduzierung der phonol.-phonet. Auffälligkeiten erreicht werden kann, aber ohne mit dem Spiel gearbeitet zu haben, kann ich dies nicht beurteilen.

spezifisch

e: lange Wörter – genaue Artikulation

f: Das Ziel ist klar im Bereich Phonetik-Phonologie und wird mit dem Spiel erreicht.

anwendungsfreundlich

g: weil anschaulich mit Schema und Zunge

h: kurze Vorbereitungszeit und einfach verständlich

i: Beschreibung sehr gut und das Material wird mitgeliefert. Ich würde allerdings die Farben der Wortarten berücksichtigen: Nomen braun und Verben blau.

altersentsprechend

j: altersentsprechend

k: Ziemliche Anforderung, da keine Fehler gemacht werden sollen, das motiviert aber auch. Die Altersgruppe stimmt.

nicht spezifisch

l: weil zu anspruchsvoll

m: Phonetik ev. Ja, Phonologie sehe ich hier nicht; geht ja um reine Artikulation und sagt nichts darüber aus, ob das Kind Erkenntnisse über einen phonologischen Prozess gewinnt.

Tabelle IX: *Ergebnisse zum Förderspiel "Bankräuber"*

Bankräuber		
Angewählte Kriterien	Anzahl angewählt	Persönlicher Code
zielführend	3	B02, B17 ^a , C02 ^b
spezifisch	4	B02 ^c , B17, C01, C02 ^d
anwendungsfreundlich	3	A20 ^e , B17 ^f , C02 ^g
altersentsprechend	2	C01 ^h , C02 ⁱ
nicht zielführend	1	A20 ^j
nicht spezifisch	1	A20 ^k
nicht anwendungsfreundlich	1	C01 ^l
nicht altersentsprechend	-	-

zielführend

a: steigende Schwierigkeit bei pp Aufgaben, lustvoll angeboten.

b: Mit dem korrekten Silbensprechen wird das erste Ziel erreicht. *Das zweite Ziel kann innerhalb der Übung erreicht werden, ob eine langfristige Reduzierung das Ziel ist, ist nicht eindeutig. Falls ja, kann ich nicht beurteilen, ob das Ziel erreicht werden kann. (Siehe Begründung beim Spiel «akribische Zungenakrobatik»)*

spezifisch

c: einfach differenzierbar mit Silben

d: Das Ziel ist klar im Bereich Phonetik-Phonologie und wird mit dem Spiel erreicht.

anwendungsfreundlich

e: mit Spielhandlung, die vermutlich mehr motiviert als blosse Schriftwörter

f: Räuber sind immer beliebt

g: Braucht ein bisschen Zeit, aber nach dem 1. Mal ist das Spiel anwendungsfreundlich.

altersentsprechend

h: altersentsprechend

i: Der Spielverlauf ist recht komplex durch die verschiedenen Felder, daher passt die Altersgruppe.

nicht zielführend

j: für mich eine super LRS-Übung; aber ob das langsame Aussprechen von einzelnen Silben wirklich die Sprechweise nachhaltig verbessert, weiss ich nicht.

nicht spezifisch

k: Phonetik ev. Ja, Phonologie sehe ich hier nicht; geht ja um reine Artikulation und sagt nichts darüber aus, ob das Kind Erkenntnisse über einen phonologischen Prozess gewinnt.

Nicht altersentsprechend

l: relativ viel Material, welches aber in einem Logozimmer vorhanden sein sollte. Trotzdem benötigt es eventuell Zeit z.B. einen "Tresor" zu organisieren.

Tabelle X: Ergebnisse zum Förderspiel "Schiffe finden"

Schiffe finden		
Angewählte Kriterien	Anzahl angewählt	Persönlicher Code
zielführend	3	B02 ^a , C01 ^b , C02 ^c
spezifisch	4	B02 ^d , B17, C01, C02 ^e
anwendungsfreundlich	3	A20 ^f , C01 ^g , C02 ^h
altersentsprechend	3	A20 ⁱ , C01 ^j , C02 ^k
nicht zielführend	2	A20 ^l , B17 ^m
nicht spezifisch	1	A20
nicht anwendungsfreundlich	1	B17 ⁿ
nicht altersentsprechend	-	-

zielführend

a: genaue Artikulation

b: Das Ziel wird verfolgt. *Formulierung bezüglich KV auch hier irritierend.* Auch hier würden sich ein Spiegel und die Metaebene anbieten.

c: Durch das bewusste Artikulieren werden die Bewegungen und Kontakte der Artikulationsorgane wahrgenommen.

spezifisch

d: mehrere Möglichkeiten

e: Das Ziel ist klar im Bereich Phonetik-Phonologie und wird mit dem Spiel erreicht.

anwendungsfreundlich

f: mit Spielhandlung, die vermutlich mehr motiviert als bloße Schriftwörter

g: kurze Vorbereitungszeit und einfach verständlich

h: Cooles, vielseitiges und aufbauendes Material, das ist sehr anwendungsfreundlich.

altersentsprechend

i: ja setzt Lesekompetenz voraus

j: altersentsprechend

k: Ich versuchte schon mit einem jüngeren Kind "Schiffe versenken" zu spielen, das funktionierte nicht, daher habt ihr die Altersgruppe gut gewählt.

nicht zielführend

l: Phonetik ev. Ja, Phonologie sehe ich hier nicht; geht ja um reine Artikulation und sagt nichts darüber aus, ob das Kind Erkenntnisse über einen phonologischen Prozess gewinnt.

m: das Eintragen und erklären nicht im Verhältnis. Aufwand und Ertrag stimmt nicht.

nicht anwendungsfreundlich

n: Erklärung ist zu zeitaufwendig

Tabelle XI: Antwortübersicht über die fünf Förderspiele allgemein

	Layout	Thema	Spielmodus	Zeitaufwand	Verständlichkeit
Ja	B17, C02	B17, C01, C02	C02	-	A20, B01, B17, C02
Eher Ja	A20, B02, C01	B02	A20, B02, B17, C01	A20, B02 ^b , B17, C01, C02	C01
Eher Nein	-	A20	-	-	-
Nein	-		-	-	-

a: Ist die Angabe im Material für Vorbereitung oder für Durchführung?

b: Der Vorbereitungsaufwand schwankt zwischen den Spielen. Er ist aus meiner Sicht aber machbar.

c: Für den ersten Spieldurchgang braucht es besonders beim Spiel Bankräuber ein bisschen mehr Zeit, als bei den anderen Förderspielen. Ich fand das Spiel ziemlich kompliziert und musste es einige Male lesen, bis ich verstand, was genau gemacht werden muss. Bei den anderen vier Spielen erachte ich den Zeitaufwand als angemessen.

Welches Förderspiel überzeugt Sie am meisten?

A20: Flutschwörterjagd - Auditiver Fokus. Einige andere Spiele fördern für mich nicht die phonologische Kompetenz, sondern die reine Nachsprach-Artikulation. Ich weiss zu wenig über Poltern, um beurteilen zu können, ob ein Transfer etwa von Zungenakrobatik auf das konkrete Spontansprechen stattfindet und wissenschaftlich belegt wurde. Ich persönlich würde wohl aufgrund der allgemeinen Erfahrung Hörübungen (auditives Erkennen und Reflektieren der eigenen Sprechweise) höher gewichten (z.B. Tonbandaufnahmen – Radiosprecher spielen etc.)

B17: Tierwettrennen weil abwechslungsreich und neue Spielform

B02: Tierwettrennen weil mit dem Spiel können verschiedene Bereiche trainiert werden. Die anderen Spiele sind für mich vom Aufwand oder von der Schwierigkeit her zu hoch.

C01: Das Spiel **Schiffe finden** ist sehr simpel und liefert ein direktes Feedback, ob das Gesagte korrekt verstanden wurde. Es wird nicht durch viel Material etc. vom eigentlichen Ziel abgelekt.

C02: Das ist eine sehr schwierige Frage. Das Spiel Flutschwörterjagd ist ziemlich simpel aber sehr lustig. Das Tierwettrennen ist sehr vielseitig und macht bestimmt Spass. Beim akribischen Zungenakrobatikspiel gefallen mir die Spielvariationen sehr. Das Bankräuberspiel ist sehr durchdacht und spannend. Das Schiffe finden gefällt mir auch, da das Ziel stark fokussiert und hochfrequent angesprochen wird. Vom Spassfaktor, der Zielfokussierung und dem Material gefällt mir das **Tierwettrennen** am besten, aber dicht gefolgt, von den anderen vier Spielen.

Wie finden Sie die Auswahl des Wortmaterials?

B02: Das Wort- und Silbenmaterial finde ich sehr anspruchsvoll für die Kinder. Bei der «akribischen Zungenakrobatik» finde ich den Wortschatz zu schwierig.

B17: Sehr gut

C01: Aus meiner Sicht ist *“allmächtig”* ein relativ schwieriges Adjektiv, ansonsten finde ich die Auswahl passend.

C02: Sehr geeignet und durchdacht. Einzig weiss ich nicht, wie geläufig der Begriff *“Gnom”* beim Spiel Schiffe finden, ist. Es kann sein, dass dieser oft erklärt werden muss. Auch die Wörter bei *“Längere Wörter mit mehreren Konsonanten”* sind nicht ganz einfach, aber dies

ist ja auch das Ziel des Spiels und es ist nicht schlimm, wenn einige Begriffe besprochen / erklärt werden müssen. Das Bildmaterial finde ich sehr ansprechend, altersentsprechend und motivierend. Gut gewählt!

Allgemeine Rückmeldungen

A20: Ich habe ewige Jahre nicht mehr mit Poltern zu tun gehabt, von daher habe ich aktuell sicher nicht die Grundlage, um beurteilen zu können, was in der Therapie wirkt und was nicht. Was mir aber auffällt, ist der Fokus auf reine Artikulation - mir fehlt ausser bei den Flutschwörtern die auditive Schulung fürs eigene Sprechverhalten.

Hand bemalen ist lustig und motivierend; die Zungenakrobatik scheint etwas "langweilig", bedingt einfach eine Einsicht ins Wozu-soll-das-gut-Sein. Schiffe versenken und Silbendomino-Spiele sind grundsätzlich altbekannt; je mehr in eine Spielgeschichte verpackt (Bankräuber), desto mehr Motivation vermutlich. Ich würd mir glaub noch mehr Symbolbilder wünschen, die den Bezug zur Sprechstörung klar machen, statt einfach irgendwelche Wörter lesen. Also z.B., dass ein Wort mal als Rakete oder als Bremse gesprochen werden soll und dann Schulung der Wahrnehmung im Rollenwechsel.

C02: Die Ziele werden klar verfolgt. Einzig das Ziel: *Reduzierung von phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten (u.a. Reduzierung von Konsonantenverbindungen)*, welches bei drei der Spiele aufgeführt ist, ist nicht eindeutig. Wie schon erwähnt, ist nicht klar, ob das Ziel nur während des Spiels oder langfristig erreicht werden soll.

Alle Förderspiele sind anwendungsfreundlich. Sie liefern das Material mit und das Material, das noch fehlt, findet sich bestimmt im Logozimmer (Zapfen). Sie sind vom Zeitrahmen her gut geeignet für die Logostunde, sind ansprechend gestaltet, haben coole Titel und das Material kann wiederverwendet werden, wenn die Spielvorlagen laminiert werden. Die zusätzlichen Spielvarianten und -erweiterungen sind zusätzlich eine Bereicherung. Ihr habt sehr schöne Spiele zusammengestellt, das Layout gefällt mir gut.

VI Förderspielsammlung für die Poltertherapie - Eine Sammlung von theoriegeleiteten Förderspielen für Kinder im Alter von fünf bis zwölf Jahren mit phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten bei Poltern

Die Förderspielsammlung ist in einer separaten Bindung enthalten.

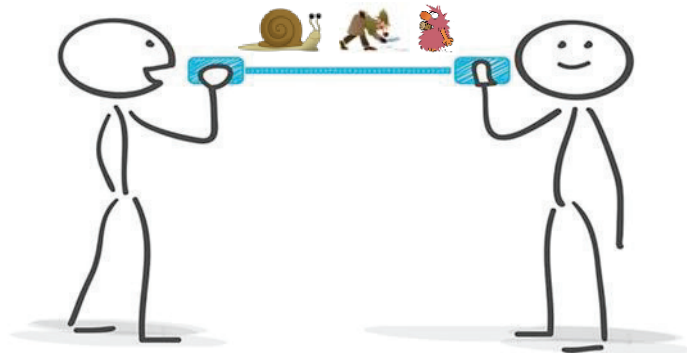
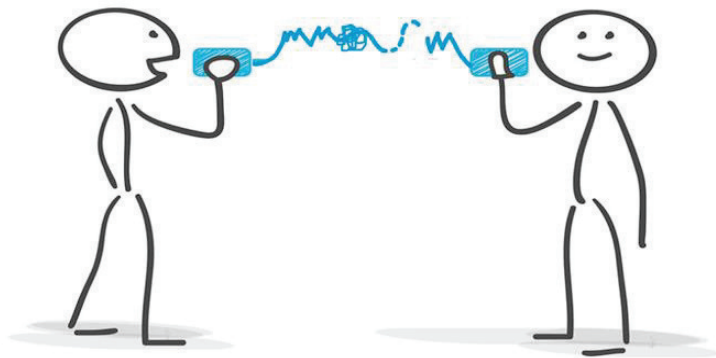
Interkantonale Hochschule für Heilpädagogik Zürich

*Departement 2
Abteilung Logopädie
Studiengang 2017-2020*

Bachelorarbeit

Förderspielsammlung für die Poltertherapie

Eine Sammlung von theoriegeleiteten Förderspielen für Kinder im Alter von fünf bis zwölf Jahren mit phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten bei Poltern



Anhang Kapitel VI.

Entwickelt von:
Jasmin Schleuniger
Zoé Hug

Begleitung:
Prof. Wolfgang G. Braun

Zürich, 11. Februar 2020

Zyklus 1

Förderspiele für Kinder im Alter von fünf bis neun Jahren

1.1 Flutschwörterjagd

1.2 Buchstabensuppe

1.3 Löwe Leo hat einen Bärenhunger

1.4 Löwe Leo putzt sich die Zähne

1.5 Die Feinschnecker

1.6 Kaugummikauende Kühe

1.7 Plauder-Indianer

1.8 Immer schön langsam

1.9 Tierwettrennen

FLUTSCHWÖRTERJAGD



THERAPIEBEREICH	Phonetik-Phonologie
ZIEL(E)	1. Wahrnehmung von phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten während gepolterten Abschnitten
ALTERSEMPFEHLUNG	5-9 Jahre
ZEITBEDARF	15 Minuten
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none">• Handfarbe• Bildergeschichte oder Wimmelbuch

SPIELBESCHREIBUNG

VORBEREITUNG

Zuerst malen jeweils THP und Kind ein Krokodil auf eine Hand.

Beispiel:



PHASE 1

Die THP erzählt mittels Pseudopoltern eine Bildergeschichte oder aus einem Wimmelbuch. Das Kind sucht bei der THP gepolterte Abschnitte, sogenannte Flutschwörter. Sobald das Kind ein Flutschwort gefunden hat, schnappt es mit der Krokodilhand zu.

- *Pseudopoltern:* Die gepolterten Abschnitte der THP sollen die phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten des Kindes spiegeln. Zuerst wird das Pseudopoltern auf Wortebene, danach auf Satzebene und zum Schluss spontan beim Erzählen umgesetzt.
- *Flutschwörter:* Gemeint sind gepolterte Abschnitte und Wörter, die durch Laut-, Silben- oder Wortauslassungen, Ersetzungen von Lauten und Silben, Hinzufügungen und Vertauschungen von Lauten, Reduzierungen von Konsonantenclustern oder Neutralisierungen von Vokalen gekennzeichnet sind.

- *Flutschwörter Erklärung für Kind:* Flutschwörter sind Wörter, die man nicht versteht, die komisch klingen, länger oder kürzer als gewöhnlich sind.

PHASE 2

Hier spricht oder erzählt das Kind wie gewöhnlich. Es wird ein Sprech Anlass für das Kind geschaffen, welcher dem Kind nicht allzu viel Denkleistung abverlangt. Wenn beispielsweise eine Bildergeschichte gewählt wird, dann sollte sie für das Kind einfach zu erzählen sein, damit der Schwerpunkt der Konzentration auf der Flutschwörtersuche liegt. Die THP soll bei Flutschwörter mit der Krokodilhand zuschnappen und somit die Symptomwahrnehmung des Kindes unterstützen.

- *Sprech Anlass:* z.B. mithilfe einer einfachen Bildergeschichte, eines Wimmelbuches oder in dem man über ein Thema spricht, welches das Kind interessiert. Der Sprech Anlass soll individuell auf das Kind abgestimmt sein.

PHASE 3

Der Sprech Anlass für das Kind aus Phase 2 wird weitergeführt. Nun soll das Kind die Flutschwörter bei sich selbst erkennen und mit der Krokodilhand zuschnappen.

SPIELVARIANTE / SPIELERWEITERUNG

Als zeitsparendere, wiederverwendbare Alternativen zur Bemalung der Hand, können ein bemalter Strumpf oder eine Handpuppe verwendet werden.

PHASE 3

Die THP kann gemeinsam mit dem Kind die Flutschwörter suchen und mit der Krokodilhand zuschnappen.

ALLE PHASEN

- Die Flutschwörter werden von Kind und THP beschrieben.
- Je nach Entwicklungsstand, Schweregrad und Störungsbewusstsein des Kindes kann auf körperliche Empfindungen oder Reaktionen bei Flutschwörter eingegangen werden.

inspiriert durch #flutschwörter #ulrikesick @stuttgart

BUCHSTABENSUPPE



THERAPIEBEREICH

Phonetik-Phonologie

ZIEL(E)

1. Verbesserung des Aufbaus der artikulatorischen Abläufe. Dadurch werden die Wahrnehmung und Durchführung komplexer Artikulationsbewegungen unterstützt.
2. Benennen und Spüren lernen des Mundraumes und der Artikulationsorgane.

ALTERSEMPFEHLUNG

5-9 Jahre

ZEITBEDARF

15 Minuten

MATERIAL

- Angelspiel (wenn vorhanden)
- Alternativ Angelspiel selbst herstellen: Vorlage Becken, ev. farbiges Papier, Schere, Leim, Klebestreifen, Holzstab, Schnur, Magnet
- Büroklammern
- Lautkarten mit Mundbildern (1x drucken für das Becken, 1x eine Auswahl drucken für die Tellerkarten)
- Tellerkarten
- Modell Mundraum mit Zunge
- Spiegel

SPIELBESCHREIBUNG

VORBEREITUNG

Falls kein Angelspiel vorhanden ist, wird zuerst eines mit den oben genannten Materialien hergestellt. Die Vorlage für das Becken kann entweder auf ein dickeres farbiges Papier übertragen und ausgeschnitten werden, oder sie wird gleich auf stabiles Papier gedruckt. Anschliessend werden die zwei Teile ausgeschnitten und zu einem Kreis zusammengeklebt. Das Magnet wird an der Schnur befestigt, diese wiederum am Holzstab.

Das Spiel wird aufgestellt, das Kind und die THP erhalten je eine Tellerkarte mit jeweils unterschiedlichen Lauten, welche die THP vorgängig auswählt. Diese sollen während des Spiels geangelt werden. Für das Becken wird im besten Fall die Auswahl der Lautkarten individuell an das Kind angepasst. Es können beispielsweise Lautkarten ausgewählt werden, die beim Kind besonders bei den gepolterten Abschnitten mit phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten eine Hürde darstellen (z.B. Laute von Konsonantenverbindungen, etc.).

Die Lautkarten werden jeweils mit einer Büroklammer versehen und in das Becken gelegt.

ABLAUF

Abwechslungsweise werden Laute geangelt. Die geangelten Laute werden jeweils vom Kind und der THP artikuliert. Die Mundbilder auf den Lautkarten und das Modell von Mundraum mit Zunge sollen bei der Artikulation helfen. Das Kind soll die Artikulationsbewegungen wahrnehmen und den Mundraum und die Artikulationsorgane spüren lernen. Die THP dient während des Spielverlaufs als Modell. Sie kann Artikulationsorte auf dem Modell Mundraum mit beweglicher Zunge zeigen und Artikulationsabläufe erklären. Wurde ein Laut geangelt, welcher auf der eigenen Tellerkarte vorkommt, darf man die Lautkarte behalten. Ansonsten wird sie zurück in das Becken gelegt. Wer zuerst alle Laute auf der Tellerkarte geangelt hat, gewinnt das Spiel. Eine anschließende Übungsreflexion seitens der THP und des Kindes ist empfehlenswert.

SPIELVARIANTE / SPIELERWEITERUNG

HILFESTELLUNG

Als zusätzliche visuelle Hilfestellung können die THP und das Kind ihre Artikulationsbewegungen und -orte im Spiegel anschauen, vergleichen und allenfalls optimieren.

STEIGERUNG

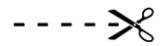
- Das Kind soll ohne Hilfe der THP die Artikulationsorte auf dem Modell Mundraum mit beweglicher Zunge zeigen und/oder Artikulationsabläufe beschreiben.
- Es können auch Lautkombinationen, Konsonantenkombinationen oder Silben geübt werden. Dazu können die geangelten Laute, welche nicht auf die Tellerkarten gehören, auf dem Tisch in verschiedene Kombinationen gelegt und artikuliert werden.

SPIELVARIANTE

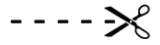
Es werden 2-3 Hula-Hopp-Reifen aufeinandergelegt, mit einer Schnur befestigt und auf den Boden gelegt. Ein Tennisball wird innerhalb der Reifen am Rand platziert. Die THP sucht ca. 5-10 Lautkarten heraus, die geübt werden sollen. Diese werden verdeckt um die Reifen gelegt. Nun kann abwechslungsweise der Tennisball innerhalb der Reifen mit einem Stoss gerollt werden. Hält der Tennisball bei einer Lautkarte an, wird diese aufgedeckt und entsprechend den oben beschriebenen Punkten 2 und 3 realisiert. Danach ist der nächste Spieler dran. Sind alle Karten aufgedeckt ist das Spiel zu Ende.

inspiriert durch #hartmutzückner #sabinekuckenberg #einzellaute

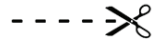
Lautkarten mit Mundbilder



A a 	E e 	I i 	O o 	U u
F f/V v 	M m 	S s 	L l 	R r
B b 	N n 	D d 		
H h 	P p 	T t 		
Sch sch 	W w 	G g 	K k 	

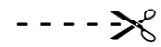


Vorlage 1 Becken



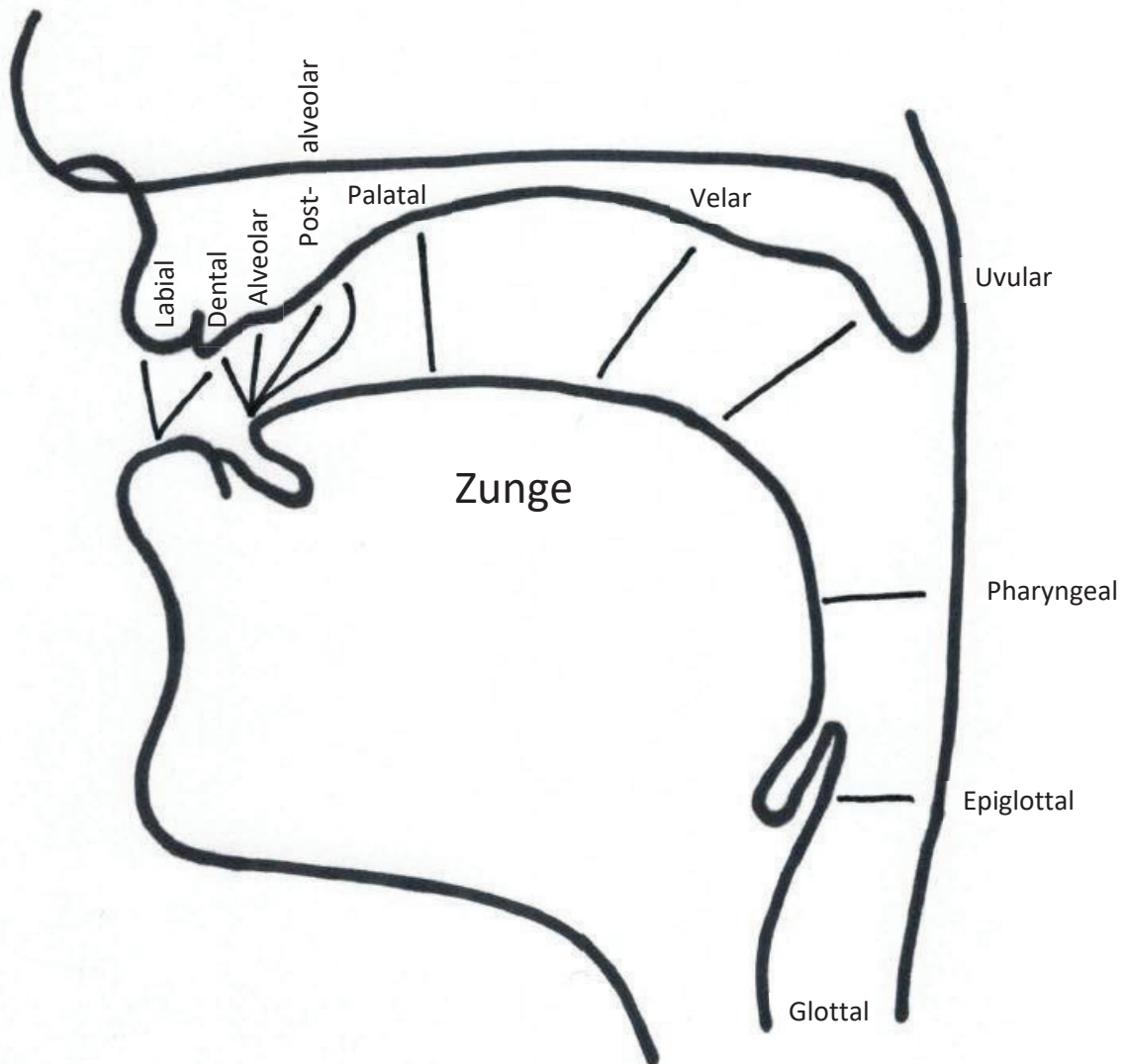
Vorlage 2 Becken

Tellerkarten

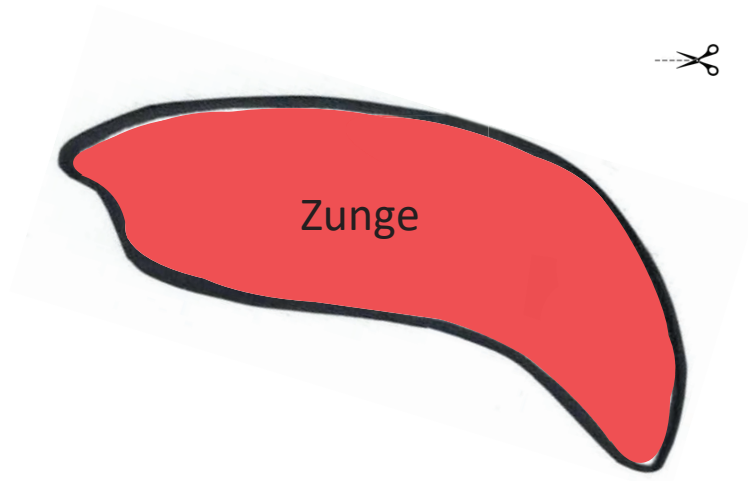


Material – Buchstabensuppe

Modell Mundraum mit Zunge



Bewegliche Zunge zum Ausschneiden



LÖWE LEO HAT EINEN BÄRENHUNGER



THERAPIEBEREICH

Phonetik-Phonologie

ZIEL(E)

1. Kennenlernen von Wahrnehmung und Sensibilisierung der Artikulation.
2. Kurzzeitige Verbesserung der Artikulation, trotz Korken im Mund verständlich sprechen.

ALTERSEMPFEHLUNG

5-9 Jahre

ZEITBEDARF

10-15 Minuten

MATERIAL

- Handfarbe
- 4 Korkzapfen
- 21 Bildkarten mit Schriftbild
- Schere

SPIELBESCHREIBUNG

VORBEREITUNG

Zuerst malen jeweils die THP und das Kind ein Tier auf eine Hand. Wenn das Spiel *Flutschwörterjagd* zuvor durchgeführt wurde, empfiehlt sich das Krokodil für diese Übung zu übernehmen. Ansonsten kann je nach Interessen des Kindes ein anderes Tier gemalt werden. Für die Beschreibung des Spiels wird der Löwe Leo verwendet.

SPIELABLAUF

Das Kind, die THP und das Handtier nehmen jeweils einen Korkzapfen zwischen die Zähne. Nun wird während der ganzen Übung mit dem Korken im Mund gesprochen, so dass möglichst viel verstanden werden kann.

Spieleinführung: "Der Löwe Leo hat einen Bärenhunger und geht auf die Jagd. Da kommt er zufällig beim Supermarkt vorbei. Er ist neugierig und geht hinein. So etwas hat Leo noch nie gesehen! So viel Essen auf einmal! Begeistert stopft er alles in den Mund, was er findet."

Gespielt wird nach dem Prinzip des Spiels "Kofferpacken". Die Bildkarten werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Das Kind beginnt, deckt eine Bildkarte auf, legt sie offen hin und benennt oder liest, was der Löwe Leo frisst. Danach ist die THP an der Reihe. Sie deckt ebenfalls eine Bildkarte auf. Zuerst wird das wiederholt, was bereits gesagt wurde. Die neu aufgedeckte Bildkarte wird zum Schluss benannt. Abwechslungsweise werden nun alle Bildkarten aufgedeckt, die Begriffe in der richtigen Reihenfolge wiedergegeben mit dem Fokus auf der Artikulation und trotz des Korkenzapfes verständlich zu sprechen. Eine anschließende Übungsreflexion seitens der THP und des Kindes ist empfehlenswert.

SPIELVARIANTE / SPIELERWEITERUNG

Statt dem Handtier können auch Handpuppen verwendet werden. Symbolisch kann der Löwe Leo mit der Bildkarte gefüttert werden.

VEREINFACHUNG

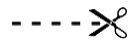
Stellt das Wiedergeben der richtigen Reihenfolge eine Schwierigkeit dar, können die aufgedeckten Bildkarten in eine Reihe gelegt werden.

STEIGERUNG

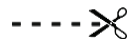
- Ist das Wiedergeben der richtigen Reihenfolge zu einfach, wenn die Bildkarten aufgedeckt sind, so können diese nach dem Benennen wieder umgedeckt werden.
- Es kann auf Satzebene gearbeitet werden. Z.B. «Der Löwe Leo hat einen Bärenhunger. Er frisst ...» oder «Der Löwe Leo ist im Einkaufsladen. Er frisst alles was er findet: ...» etc.
- Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt, es können auch andere Lebensmittel oder Gegenstände genannt werden, die nicht auf den Bildkarten sind.

inspiriert durch #hartmutzückner #korkensprechen @neuss

Bildkarten mit Schriftbild



 <p>Steinpilze</p>	 <p>Zimtschnecke</p>	 <p>Erdbeerkonfitüre</p>
 <p>Drachenfrucht</p>	 <p>Zitrone</p>	 <p>Schlangenbrot</p>
 <p>Bratwurst</p>	 <p>Trauben</p>	 <p>Mandarinen</p>
 <p>Aprikosen</p>	 <p>Himbeerquark</p>	 <p>Fenchel</p>



Spargeln



Granatapfel



Kichererbsen



Hamburgerbrötchen



Cornflakes



Snickers



Knoppers



Knäckebröt



Paprika Chips

LÖWE LEO PUTZT SICH DIE ZÄHNE



THERAPIEBEREICH

Phonetik-Phonologie

ZIEL(E)

1. Sensibilisierung, Wahrnehmung der Artikulationsorte, Artikulationsorgane und des Mundraumes.

ALTERSEMPFEHLUNG

5-9 Jahre

ZEITBEDARF

10 Minuten

MATERIAL

- Handfarbe
- Modell Mundraum mit Zunge
- Ev. 21 Bildkarten mit Schriftbild
- Schere

SPIELBESCHREIBUNG

VORBEREITUNG

Zuerst malen jeweils die THP und das Kind ein Tier auf eine Hand. Wenn das Spiel *Flutschwörterjagd* oder *Löwe Leo hat einen Bärenhunger* zuvor durchgeführt wurde, empfiehlt sich das Tier aus dem Spiel zuvor für diese Übung zu übernehmen. Ansonsten kann je nach Interessen des Kindes ein anderes Tier gemalt werden. Für die Beschreibung des Spiels wird der Löwe Leo verwendet.

SPIELABLAUF

Spieleinführung: "Der Löwe Leo hat nun im Supermarkt viel gegessen und ist satt. Er geht nach draussen und setzt sich hin. Jetzt werden die Zähne geputzt. Ich glaube es hängen noch viele Reste zwischen Leo's Zähnen, die wir gemeinsam suchen können."

Der Mundraum und die Zähne werden mittels Zunge abgetastet. Dabei können das Kind und die THP abwechselungsweise etwas nennen, was sie zwischen Löwe Leo's Zähnen gefunden haben (z.B. ein Stück Schlangenhaut, ein Paprika Chips etc.). Hier können je nach Bedarf die Bildkarten eingesetzt und abwechselungsweise aufgedeckt werden. Der Fokus liegt auf der Wahrnehmung des Mundraumes und der Artikulationsorte und -organe. Um dies zu ermöglichen soll die THP Modell sein, den Mundraum, die Artikulationsorte und -organe benennen/beschreiben und das Kind mittels Fragen zur Wahrnehmung einbeziehen (z.B. "Spürst du am Zahndamm, schau hier vorne oben, hast du da auch ein Paprika Chips?" „Wie fühlt sich der Zahndamm an?"). Zur Visualisierung kann das Modell Mundraum mit Zunge verwendet werden. Eine anschließende Übungsreflexion seitens der THP und des Kindes ist empfehlenswert.

SPIELVARIANTE / SPIELERWEITERUNG

Statt dem Handtier können auch Handpuppen oder ein bemalter Strumpf verwendet werden.

HILFESTELLUNG

Um die Aufmerksamkeit auf die Wahrnehmung des Mundraums und der Artikulationsorte und -organe zu lenken, kann es hilfreich sein die Augen zu schliessen.

STEIGERUNG

- Das Kind soll die Artikulationsorte und -organe selbstständig beschreiben. Das Modell Mundraum mit Zunge kann dabei helfen.
- Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt, es können auch andere Lebensmittel oder Gegenstände genannt werden, die nicht auf den Bildkarten sind.

inspiriert durch #hartmutzückner #mundraum #zunge @neuss

Bildkarten mit Schriftbild



 <p>Steinpilze</p>	 <p>Zimtschnecke</p>	 <p>Erdbeerkonfitüre</p>
 <p>Drachenfrucht</p>	 <p>Zitrone</p>	 <p>Schlangenbrot</p>
 <p>Bratwurst</p>	 <p>Trauben</p>	 <p>Mandarinen</p>
 <p>Aprikosen</p>	 <p>Himbeerquark</p>	 <p>Fenchel</p>



Spargeln



Granatapfel



Kichererbsen



Hamburgerbrötchen



Cornflakes



Snickers



Knoppers

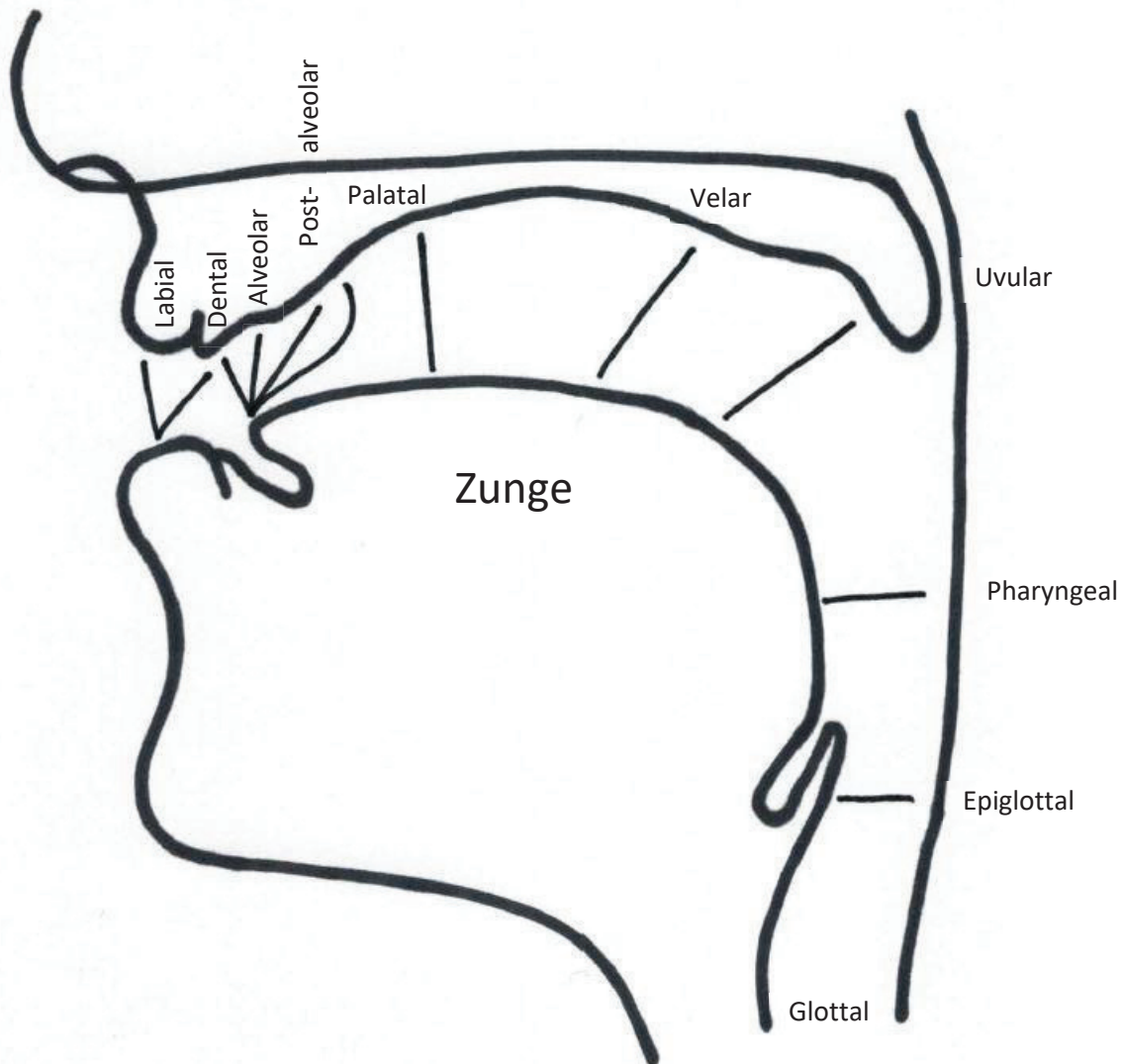


Knäckebröt

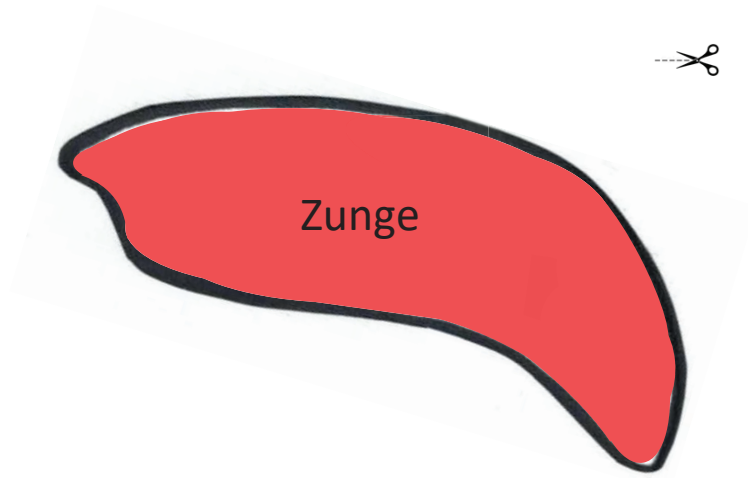


Paprika Chips

Modell Mundraum mit Zunge



Bewegliche Zunge zum Ausschneiden



DIE FEINSCHNECKER



THERAPIEBEREICH

Phonetik-Phonologie

ZIEL(E)

1. Zeitlupensprechen:
Förderung der Artikulation, indem die Aufmerksamkeit auf die artikulatorischen Bewegungsabfolgen gerichtet wird
2. überwachtes Sprechen:
Förderung der bewussten, intensiven Wahrnehmung von Artikulationsbewegungen und Artikulationsorten während des Sprechens

ALTERSEMPFEHLUNG

5-9 Jahre

ZEITBEDARF

15 Minuten

MATERIAL

- Spielfeld
- 2 Korkzapfen
- ausgeschnittene Spielfiguren
- Klebestift
- 2 Sammelkarten
- Sammelbilder
- Würfel
- Spiegel

SPIELBESCHREIBUNG

VORAUSSETZUNG

Das Kind sollte das Zeitlupensprechen mindestens auf Silbenebene bereits geübt haben. Wenn das Kind auf Wortebene noch nicht sattelfest ist, dann sollte die vereinfachte Spielvariante (siehe unten) gewählt werden. Es ist von Vorteil, wenn das Kind ein vollständiges Lautinventar hat. Wenn dies nicht der Fall ist, sollen nicht erworbene Laute ausser Acht gelassen und nicht korrigiert werden.

VORBEREITUNG

- Die Sammelbilder ausschneiden und in einen kleinen Korb/Schachtel legen.
- Spielfiguren ausschneiden und auf einen Korken kleben.
- Sammelkarten ausschneiden

SPIELABLAUF

Beide Spieler wählen eine Schnecke aus und stellen den Feinschnecker auf das Startfeld. Nun wird abwechselungsweise gewürfelt und dann auf dem Spielfeld in Pfeilrichtung gefahren. Die beiden Feinschmecker sind auf der Suche nach Leckereien im Gartenbeet.

Bedeutung der Spielfelder

Himbeere, Bohne, Salat, Tomate, Möhre:

Wer auf etwas Essbarem landet, kann sich ein entsprechendes Kärtchen von den Sammelbildern nehmen und dieses auf seine Sammelkarte legen. Der Spieler sagt jeweils: „Meine Schnecke findet eine *Bohne*“



Wichtig: Sprechweise

Dem Kind soll erklärt werden, dass Schnecken langsam kriechen und aber auch langsam sprechen. Deshalb soll es den Satz langsam und deutlich, aber nicht übertrieben sprechen. Dabei soll es gut spüren, was genau im Mund beim Sprechen passiert.

Beim Zeitlupensprechen soll etwas lauter als gewöhnlich gesprochen werden und die Phoneme mit möglichst gleichbleibender Geschwindigkeit artikuliert werden.

Sollten trotz des Zeitlupensprechens gepolterte Abschnitte vorkommen, so sollte an jenen Stellen das Überwachte Sprechen angewendet werden. Das heisst, dass der Sprecher die Äusserung mit dem gepolterten Abschnitt wiederholt und intensiv auf die beim Zeitlupensprechen angebahnte Bewegungswahrnehmung achtet. Der Spiegel kann dazu genommen werden, um die Artikulationsbewegungen beim Sprechen ergänzend auch visuell wahrnehmen zu können.

Tauschen:

Auf dem Spielfeld mit Pfeilen darf der Spieler seinem Mitspieler ein Tauschangebot machen.

Der Mitspieler kann selber entscheiden, ob er es annehmen möchte oder nicht.

Der Spieler, der das Tauschangebot macht, soll mit oben beschriebener Sprechweise das Angebot äussern: «Möchtest du die Himbeere gegen eine Tomate tauschen?»

Der Mitspieler soll die Sprechweise beibehalten beim Antworten. Hier darf auch kurz verhandelt werden. Beispielsweise indem der Gegenspieler, der das Angebot erhalten hat, so antwortet: «Nein, aber gegen einen Salat würde ich die Himbeere tauschen»

Stehlen:

Wer auf dem Feld mit dem Dieb landet, darf dem Mitspieler ein Bildkärtchen seiner Wahl stehlen. Der Spieler soll der genannten Sprechweise sagen, was es stiehlt: «Ich stehle dir eine Tomate»



Leeres Feld:

Wer auf einem leeren Feld landet, kann leider nichts tun.

Das Ziel des Spieles ist es, die Sammelkarte zu füllen und als erster ins Ziel zu gelangen. Wer auf dem letzten Feld angelangt ist, und die Sammelkarte noch nicht vollständig hat, der muss dem Pfeil folgen und die unterste Spielfeldreihe wiederholen, bis die Sammelkarte voll ist.

SPIELVARIANTEN

SPIELDAUER ANPASSEN

Die Spieldauer kann gekürzt werden, indem das mittlere Blatt des Spielfeldes weggelassen wird. Das Ziel des Spieles sollte dann jedoch angepasst werden. Bei der Sammelkarte können die hinteren 2-3 Spalten abgeschnitten werden, damit man bereits ins Ziel kann, wenn man von allem 2-3 Biler gesammelt hat.

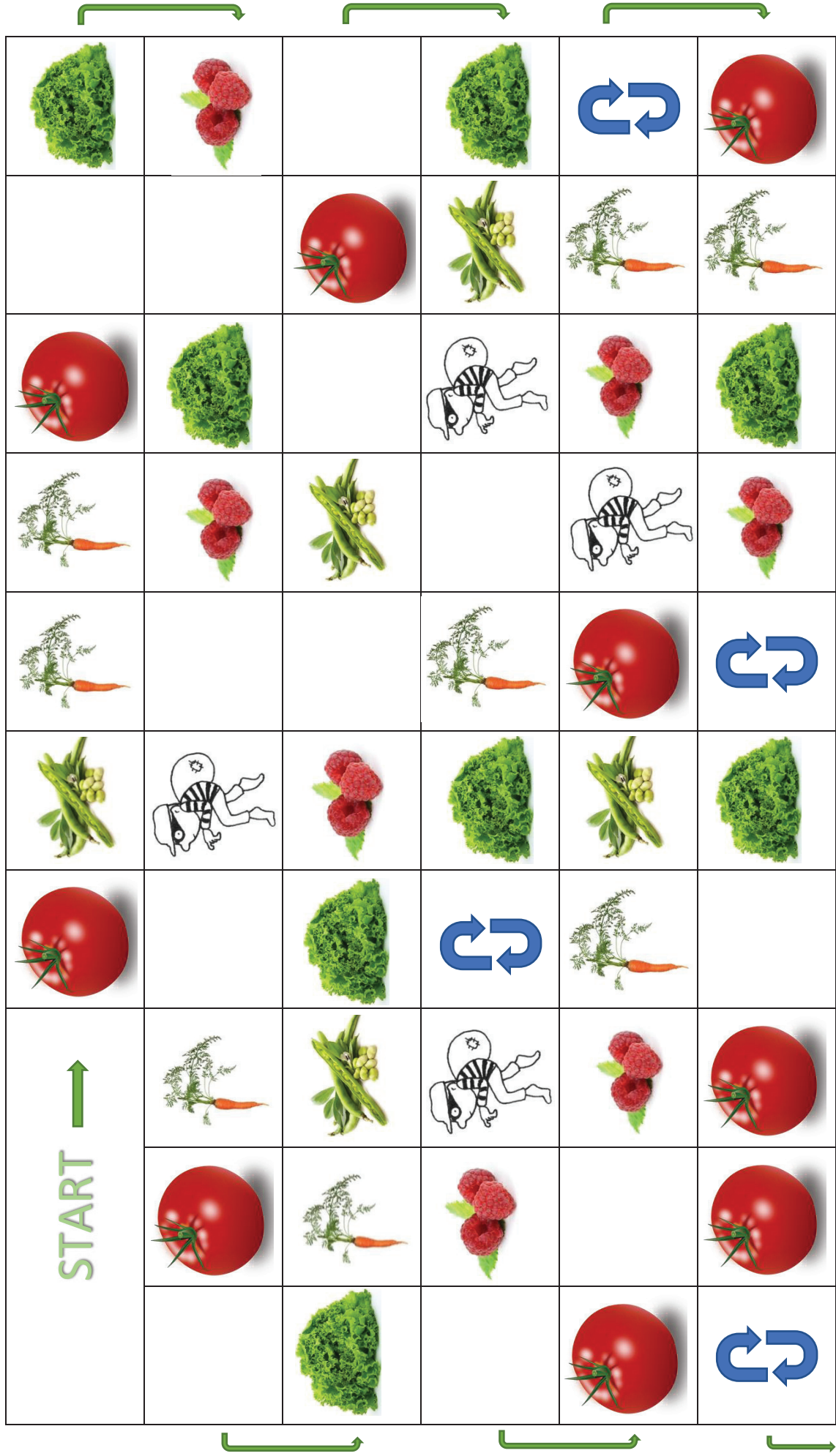
Die Spieldauer kann verlängert werden, indem das mittlere Blatt des Spielfeldes kopiert wird und somit mit 4 Blättern als Spielfeld gespielt wird. Wenn es nicht einfacher werden soll, dass die Sammelkarten gefüllt werden, dann müssen diese erweitert werden.

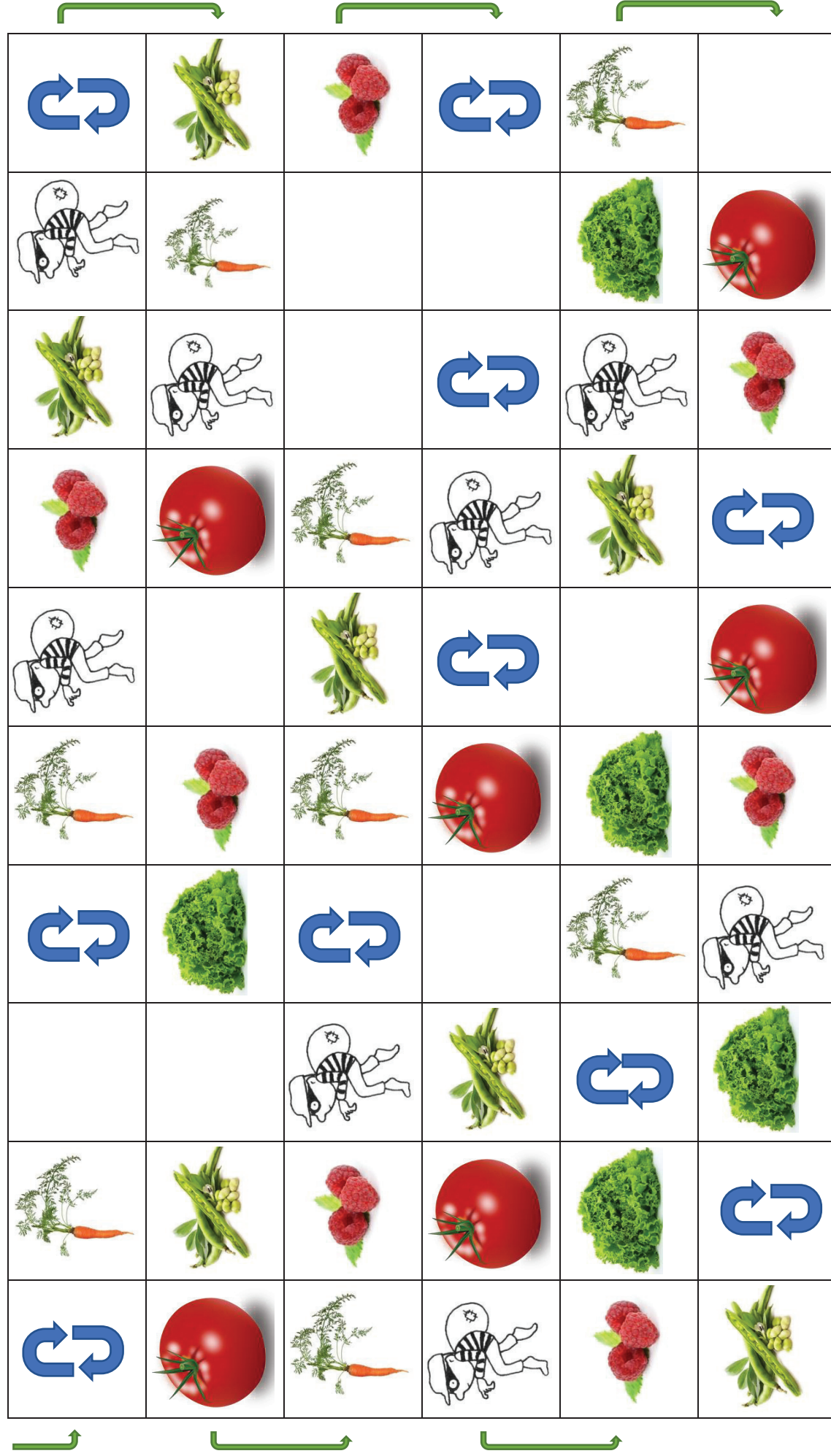
VEREINFACHUNG

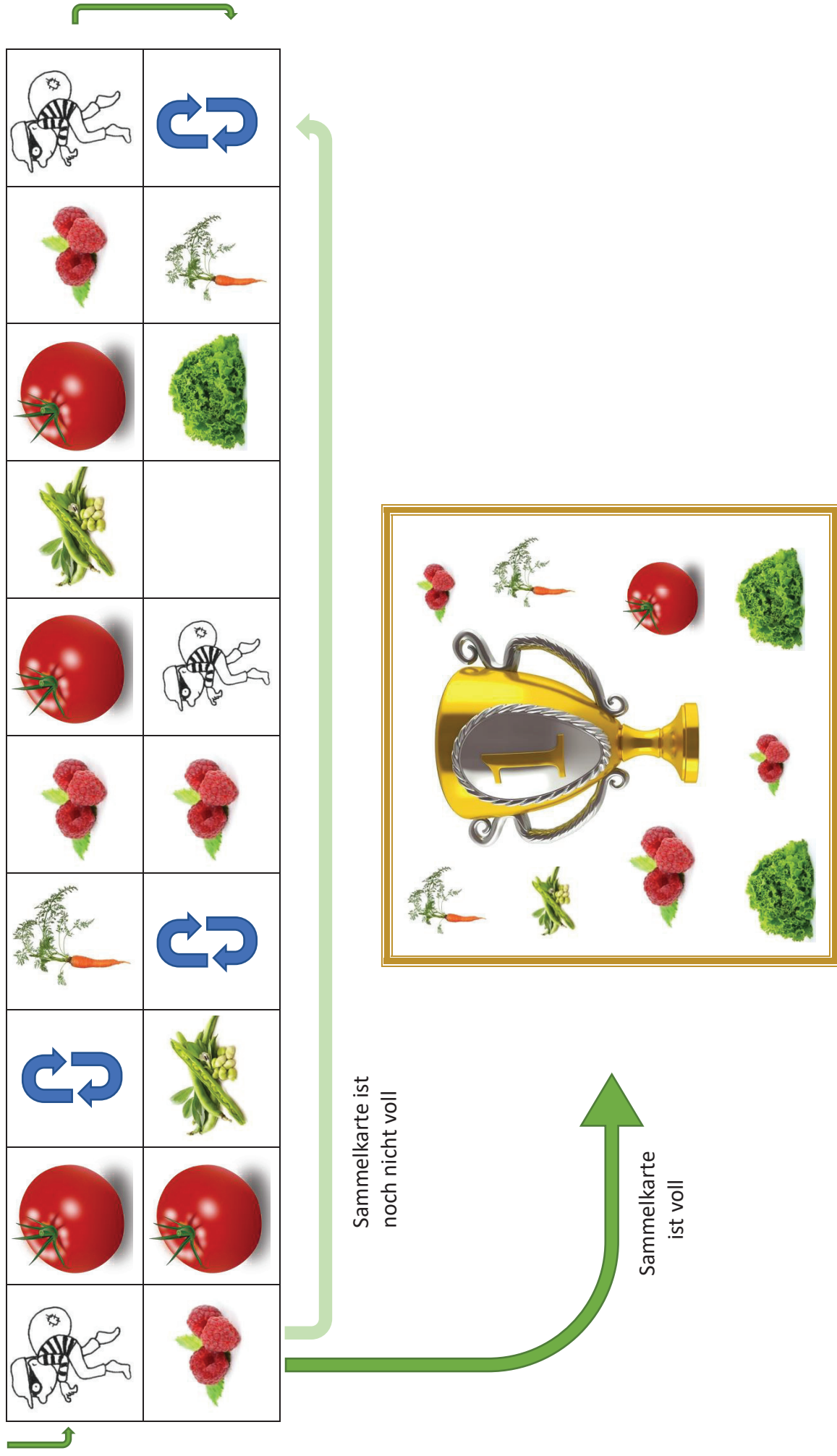
Anstatt Sätze zu sprechen, kann die Sprechweise auch auf Wortebene geübt werden. Es würden dann jeweils nur die Sammelbilder in der zu übenden Sprechweise benannt werden. Eine Vereinfachung bewirkt auch das Weglassen von Verhandlungen beim Tauschen. Dies würde bedeuten, dass bei einem Tauschangebot lediglich mit Ja oder Nein geantwortet werden kann, ohne Gegenangebote zu machen.

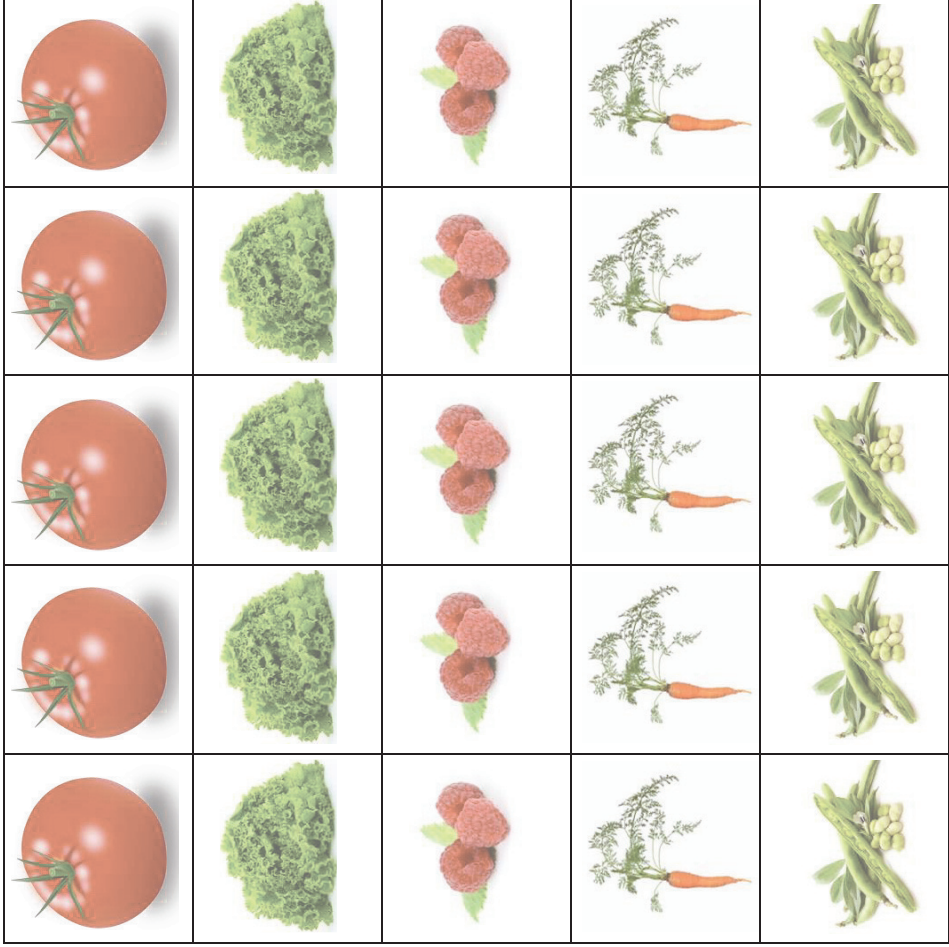
STEIGERUNG

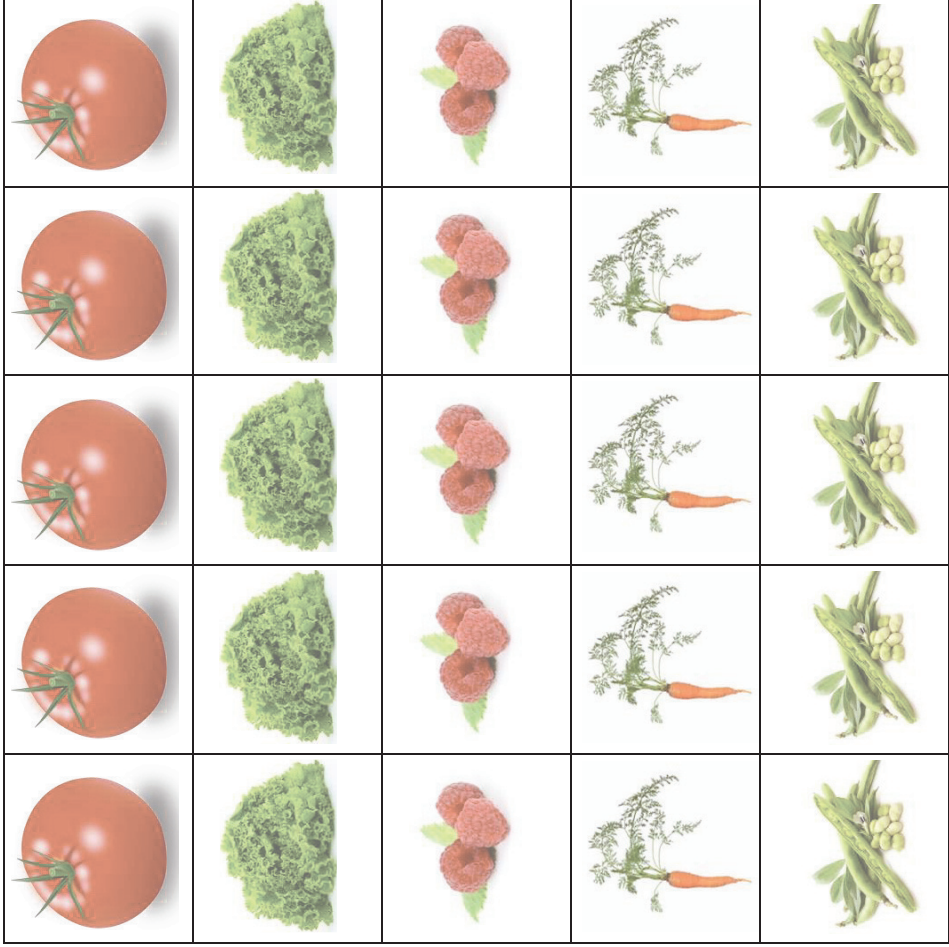
Als Erschwerung kann die Regel eingeführt werden, dass der Feinschnecker sein gefundenes Futter nur dann bekommt, wenn der Satz auf Anhieb richtig gesprochen wurde.



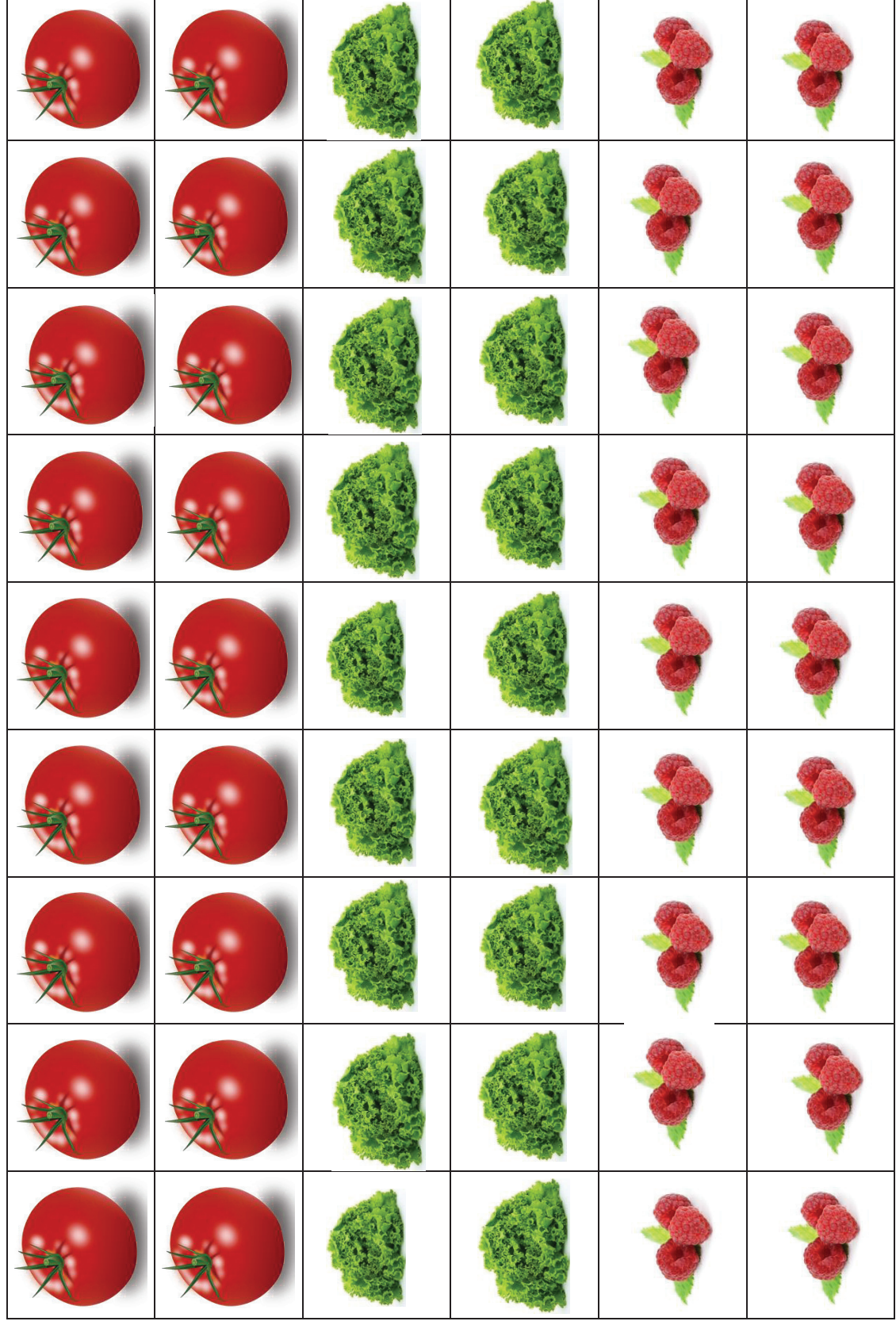




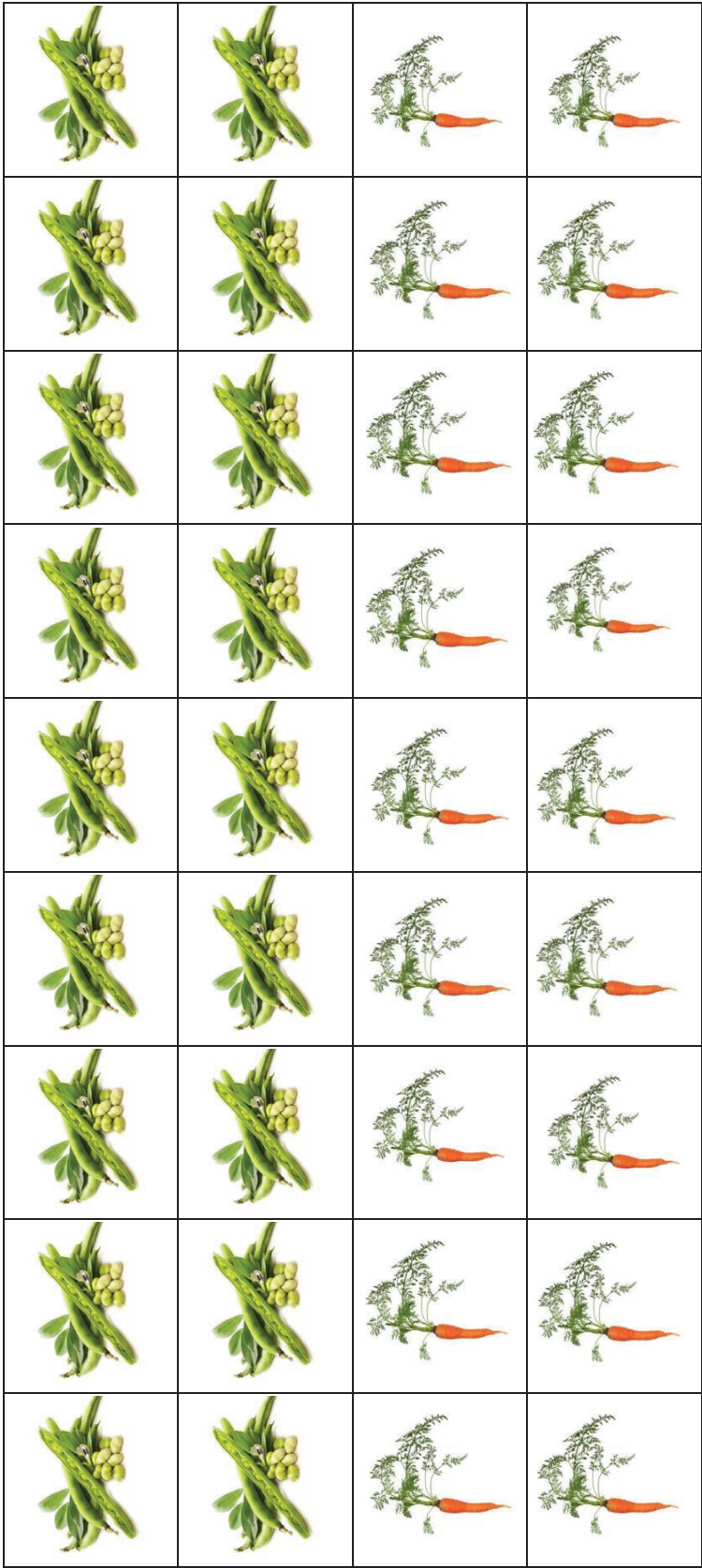




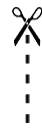
Sammelbilder



Material – Die Feinschnecker



Spielfiguren



KAUGUMMIKAUENDE KÜHE



THERAPIEBEREICH

Phonetik-Phonologie

ZIEL(E)

1. Förderung der Kieferbewegungen
2. Aufmerksamkeitslenkung auf die Kieferbewegungen
3. Lockerung der Kiefermuskulatur

ALTERSEMPFEHLUNG

5-9 Jahre

ZEITBEDARF

5-10 Minuten

MATERIAL

- Spiegel

SPIELBESCHREIBUNG

SPIELABLAUF

Die THP liest dem Kind folgende Geschichte vor:

Kuhfamilie Muh hat es langsam satt! Jeden Tag von morgens bis abends Gras kauen, das wird langsam echt langweilig. Zum Frühstück, zum Mittag- und zum Abendessen: Es gibt nichts als Gras. Eines Morgens fällt dem Bauern beim Melken eine Packung Kaugummis aus dem Sack. Kaum ist der Bauer weg, stürzen sich die Kühe auf die Kaugummis und verteilen sie untereinander. Endlich einmal ein anderer Geschmack, denken sich die Kühe und sind begeistert. Doch schon nach kurzer Zeit merken sie, dass die Kaugummis eben nicht zerkaut werden können und im Maul kleben bleiben. Als der Bauer am Abend wieder in den Stall kommt sieht er seine kaugummikauenden Kühe: Ein lustiges Bild!



Nun merken die Kühe, dass man von Kaugummis nicht satt wird. Sie haben Hunger und vermissen das saftige Gras, doch wie wird man diese klebenden Kaugummis wieder los? Die Kühe versuchen verschiedenste Kaubewegungen, um die Kaugummis wieder wegzubekommen:

kauen mit seitlicher Verschiebung des Kiefers

- 5x nach links
- 5x nach rechts
- 6x links-rechts abwechselnd

Verschiebungen nach vorne und hinten

- 8x abwechselnd

weit öffnen und wieder schliessen

- 8x weit öffnen

(Das Kauen kann stimmlich mit einem «Mmmmhh» begleitet werden.)

Der Bauer musste erstmal schmunzeln und hat den Kühen dann geholfen die Kaugummis zu entfernen. Dazu mussten die Kühe ihr Maul ganz weit öffnen!



ERWEITERUNG

Bei späteren Sprechübungen kann auf die Kaugummikühe verwiesen werden, wenn es darum geht möglichst verständlich zu sprechen und die Kieferbewegungen verstärkt werden sollen.

inspiriert durch #ulrikesick #2014 @stuttgart

PLAUDER-INDIANER



THERAPIEBEREICH

Phonetik-Phonologie

ZIEL(E)

1. Verbesserung von artikulatorischen Fähigkeiten
2. Verbesserte Artikulation von Konsonantenverbindungen

ALTERSEMPFEHLUNG

5-9 Jahre

ZEITBEDARF

15 Minuten

MATERIAL

- Würfel
- Spielfiguren
- Aktionskarten
- 15 beliebige Gegenstände
- Ca. 8 Federn oder alternativ Spielsteine
- Korb
- Tuch
- Spielplan (3x)

Es gibt drei verschiedene Spielpläne mit unterschiedlichen Stufen. Die THP entscheidet, welcher Spielplan gewählt wird.

	1) Ein- und Zweisilber mit Konsonantenverbindungen und unterschiedlichem Vokal
	2) Ein- und Zweisilber mit gemischten Konsonantenverbindungen und gleichem Vokal
	3) Ein- und Zweisilber mit gemischten Konsonantenverbindungen und unterschiedlichem Vokal

SPIELBESCHREIBUNG

VORBEREITUNG

Der Spielplan wird ausgewählt und aufgestellt. Es werden 15 beliebige Gegenstände aus dem Therapieraum in den Korb gelegt und mit einem Tuch verdeckt. Die Aktionskarten werden gemischt und auf einen Stapel gelegt. Jede Person erhält eine Spielfigur. Die Spielfiguren stellen sich beim Startfeld auf.

ABLAUF

Ein Spielzug enthält folgende Schritte:




1. Würfeln und mit der Spielfigur so viele Felder vorrücken, wie der Würfel anzeigt und die Silbe oder Silbenkombination anschauen.
2. Einen Gegenstand aus dem Korb ziehen und zu sich nehmen.
3. Eine Aktionskarte aufdecken.
4. Die Aktionskarte in "Indianersprache" ausführen.

Die gebrauchten Aktionskarten werden auf einem separaten Stapel gesammelt.

WAS IST DIE "INDIANERSPRACHE"?

Die THP und das Kind sprechen jeweils nur in den Silben oder Silbenkombinationen, auf welcher sich die Spielfigur, die an der Reihe ist, gerade befindet. Es kann mit dem Sprechtempo, der Sprechlautstärke, sowie der Prosodie variiert werden.

AKTIONSKARTEN

	Spiegeln: Der Spieler, welcher den Gegenstand gezogen hat, beschreibt in der Indianersprache den Gegenstand und der andere Spieler imitiert ihn (d.h. auch Sprechtempo, Sprechlautstärke und Prosodie werden gespiegelt).
	Frage-Antwort: Der Spieler, welcher den Gegenstand gezogen hat, stellt dem Gegenüber in der Indianersprache eine Frage zum Gegenstand. Der andere Spieler gibt ihm Antwort. Der Spieler kann weitere Fragen stellen. Es entsteht ein kurzer Dialog.
	Dialog: Der Spieler, welcher den Gegenstand gezogen hat, beginnt über den Gegenstand zu sprechen. Der andere Spieler nimmt am Gespräch teil, es entsteht ein kurzer Dialog.

FARBIGE SPIELFELDER

grün	Der Spielzug wird normal ausgeführt. Hier erhält man eine Feder (alternativ Spielstein).
blau	Der Spielzug wird normal ausgeführt. Man muss aber den Gegenstand wieder zurück in den Korb legen und darf ihn nicht behalten.

Sobald der erste Spieler über das Ziel gelangt, gewinnt der Spieler, welcher am meisten Gegenstände und Federn/Spielsteine gesammelt hat. Eine Übungsreflexion seitens der THP und des Kindes ist empfehlenswert.

SPIELANPASSUNG

Es können auch andere Laute oder Lautkombinationen geübt werden, indem entsprechende Laut- oder Silbenkärtchen hinzugezogen werden.

VEREINFACHUNG

- Man kann sich auf weniger, eine oder zwei Laut- oder Silbenkombinationen beschränken.
- Wenn ein Kind die Laut- und Silbenkombinationen noch nicht lesen kann, soll sie die THP diese vorsprechen.

START

kro

gli

che

tri-
tra

schwe-
schwa

fra

klu-
kla

blu

schwa

pli

bla-
ble

fru-
fro

fli

pla-
pli

kna

gla-
gli

schne

gra

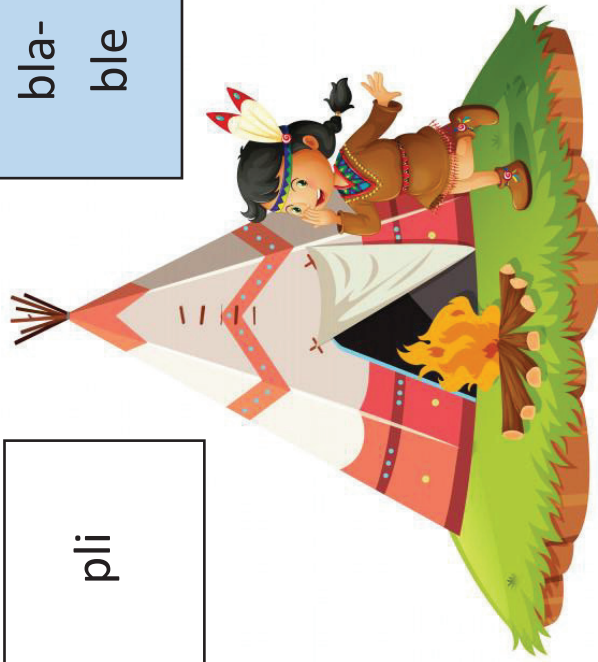
dra

pre-
pru

Schla-
schle

kro-
kra

ZIEL



START

stra

bro

flu

schra

dru

kli

pro

spi

ste

tri

bla-
tra

Kri-
schwi

bra-
pla

klo-
glo

blu-
pru

fli-
schni

spe-
tre

bra-
sta

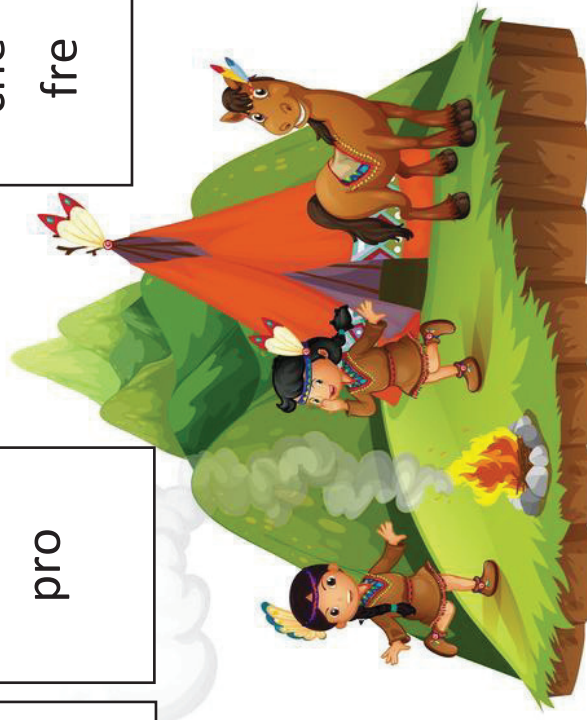
che-
fre

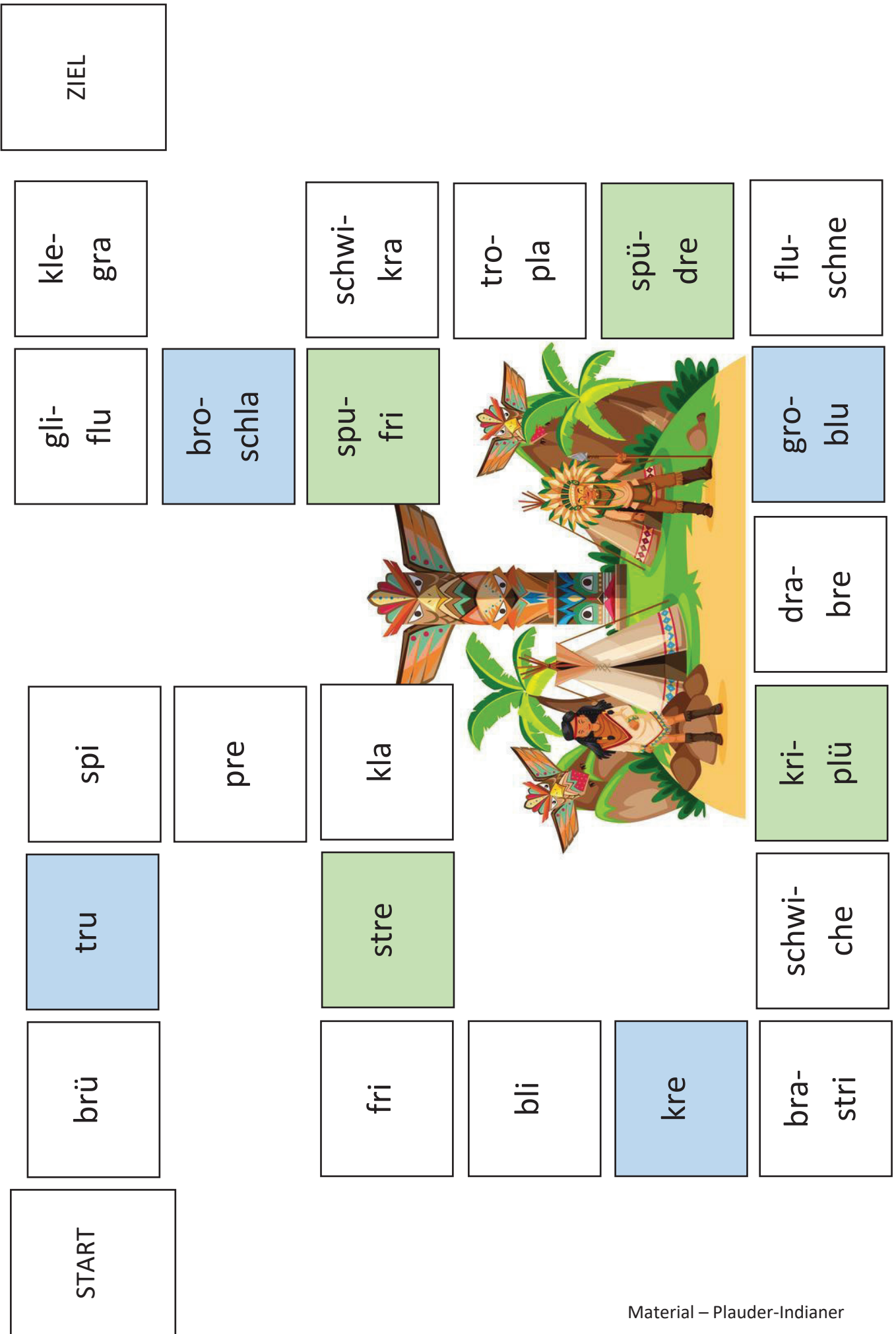
schne-
dre

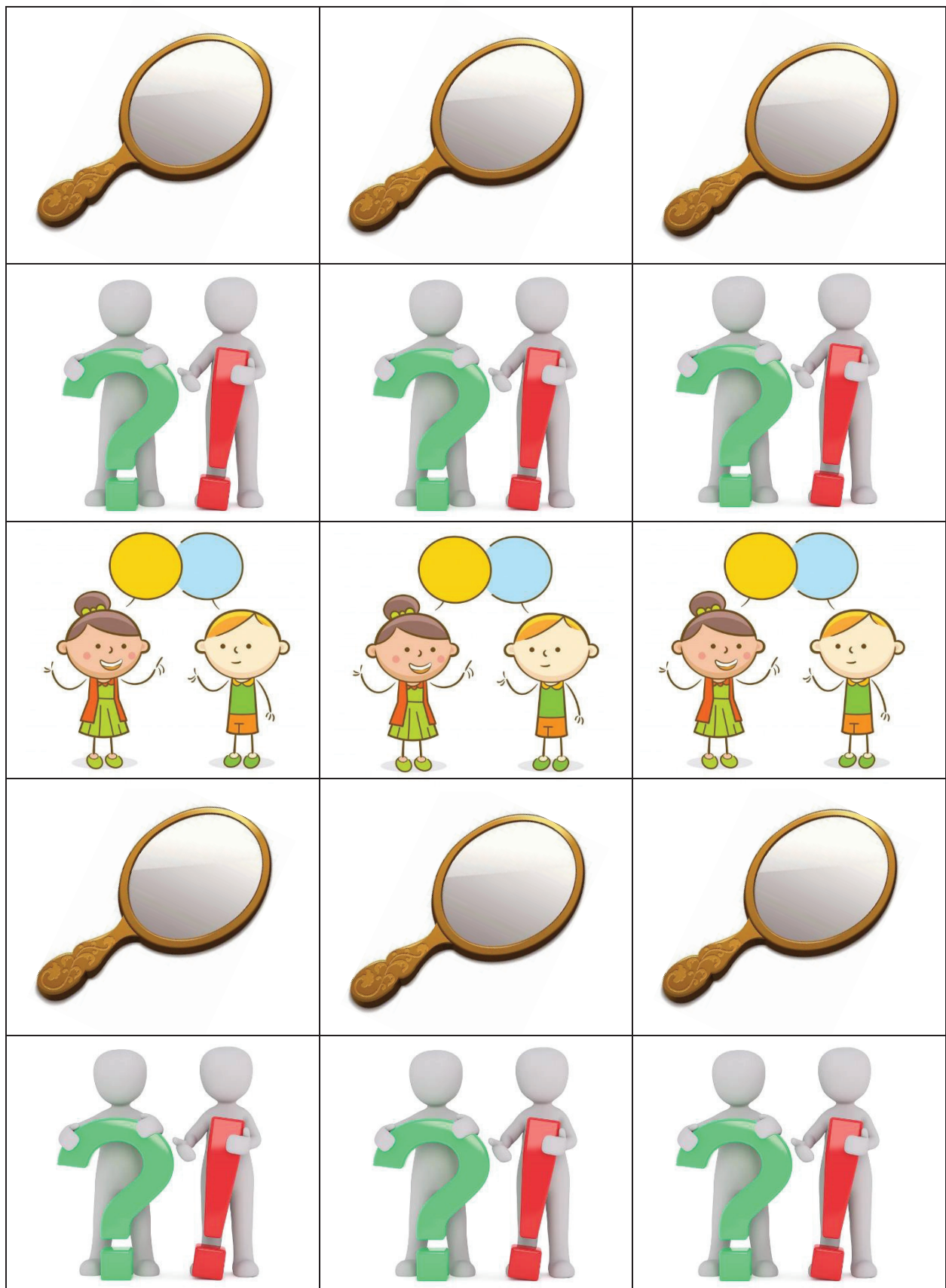
kna-
kla

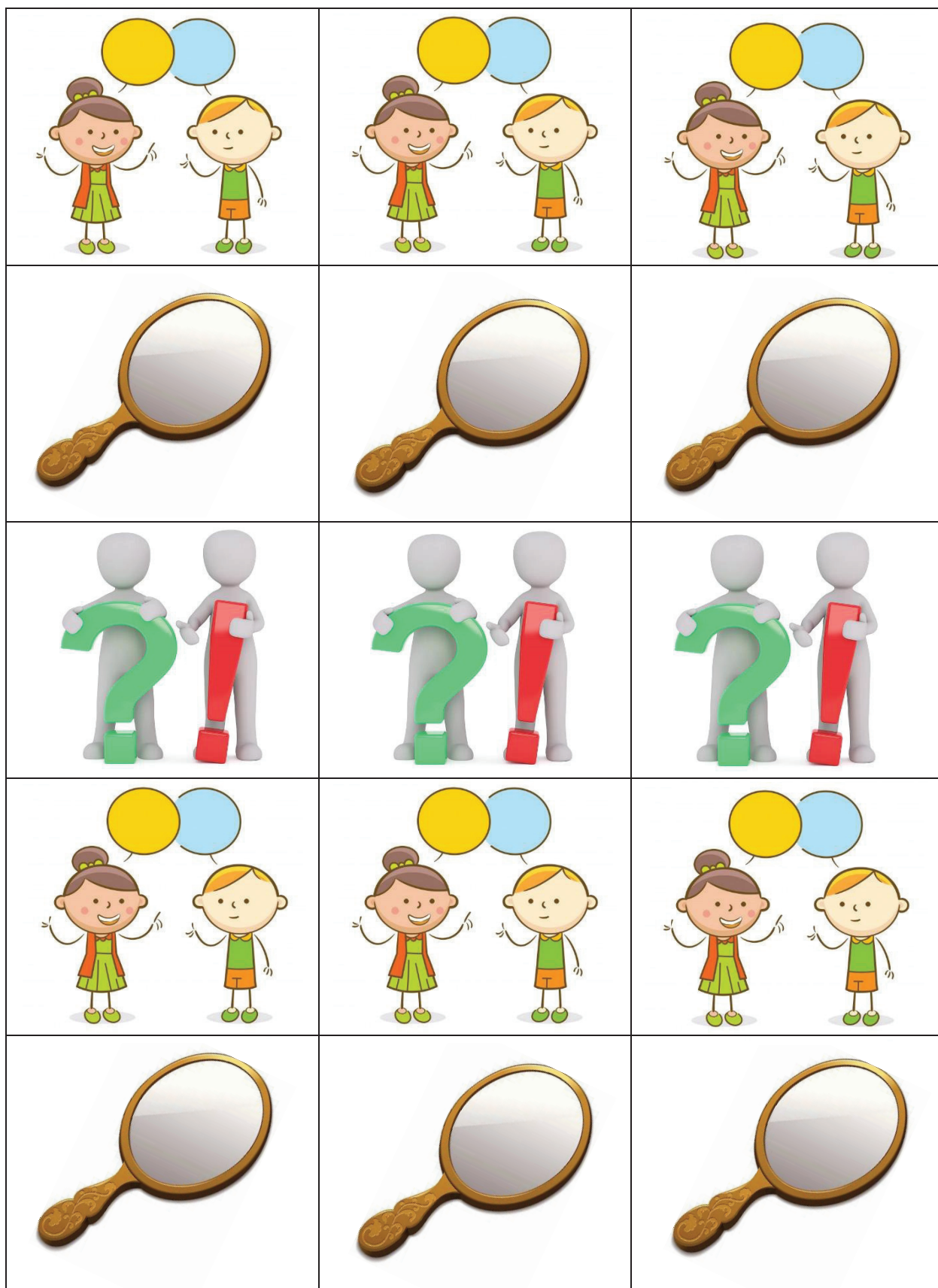
gri-
pli

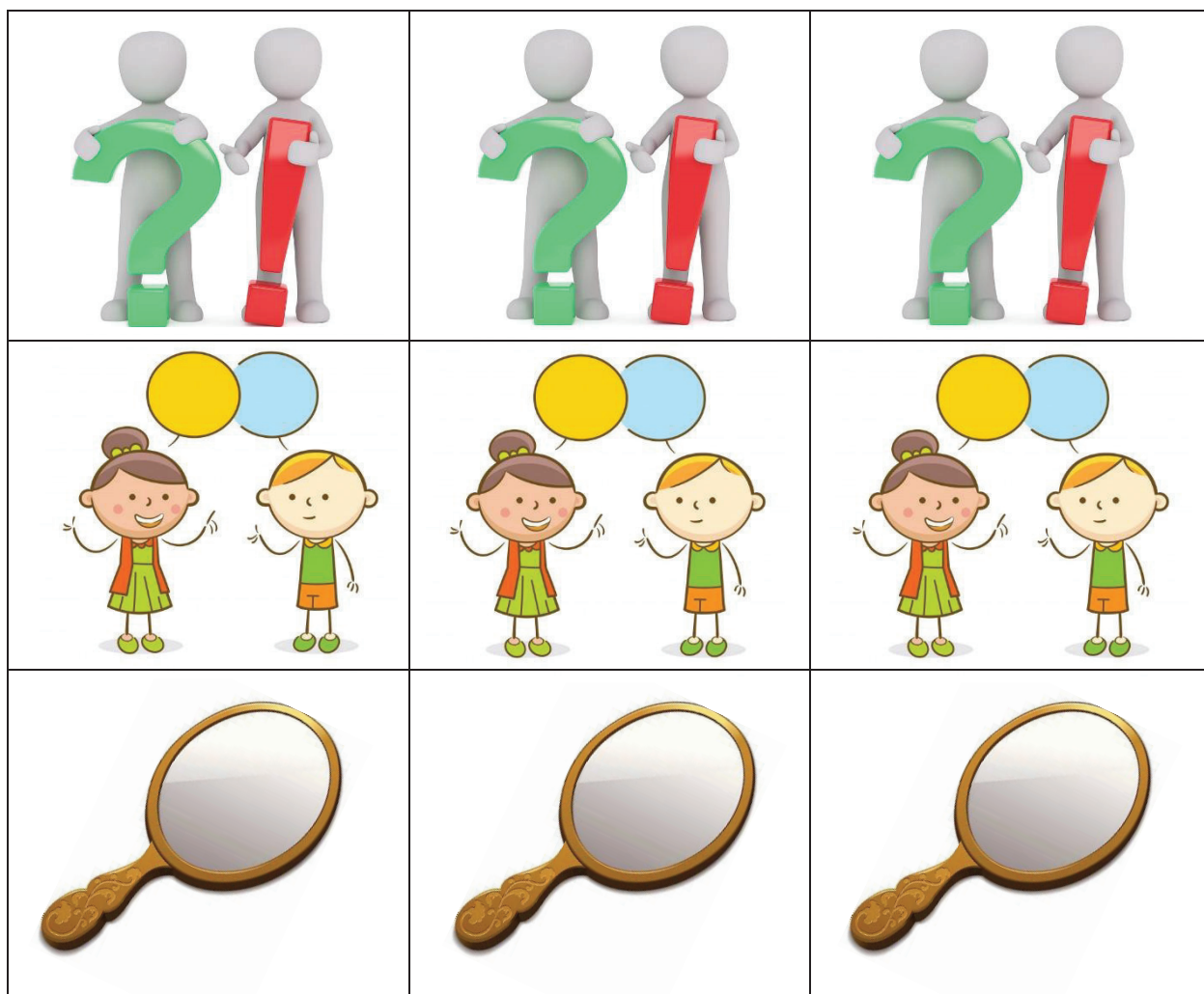
ZIEL



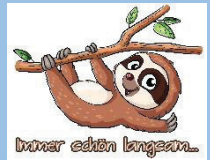








IMMER SCHÖN LANGSAM



THERAPIEBEREICH

Phonetik-Phonologie

ZIEL(E)

1. Präzise und langsame Artikulation.
2. *Bei Steigerung*: Aufmerksamkeit während des Sprechens auf artikulatorische Bewegungsabfolgen richten.

ALTERSEMPFEHLUNG

5-9 Jahre

ZEITBEDARF

15-20 Minuten

MATERIAL

- 18 Aktionsbilder mit Schriftbild
- Schwarzer Peter-Set
- Kleine Schachtel, Dose oder Korb
- Tuch
- Schere



SPIELBESCHREIBUNG




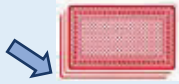
VORBEREITUNG

Der Schwarze Peter wird aus dem Spiel genommen. Die Aktionsbilder werden ausgeschnitten, in eine Schachtel gelegt und mit dem Tuch verdeckt. Die Schachtel wird in Reichweite auf dem Tisch platziert.

SPIELABLAUF

Die Karten des Schwarzer Peter Spiels werden gemischt. Das Kind und die THP erhalten jeweils zu Beginn fünf Karten, diese legen sie aufgedeckt vor sich hin. Die restlichen Karten werden auf einem Stapel zwischen dem Kind und der THP platziert. Jeder Spieler schaut, ob er bereits ein passendes Pärchen hat. Passende Pärchen darf der Spieler jederzeit neben sich zur Seite legen. Nun ziehen das Kind und die THP abwechselungsweise ein Aktionsbild aus der Schachtel. Wurde das Aktionsbild gebraucht, kann es zurück in die Schachtel gelegt werden. **Wichtig ist: Während des gesamten Spiels wird ganz langsam gesprochen. Dabei soll auf eine präzise Artikulation geachtet werden. Die Artikulation soll deutlich, aber nicht übertrieben sein.**

Karte aufnehmen 	Der Spieler nimmt eine Karte vom Stapel, beschreibt, was auf der Karte zu sehen ist und legt sie dann aufgedeckt vor sich hin.
tauschen 	Die beiden Spieler tauschen jeweils eine Karte. Der Spieler darf frei wählen, welche Karte er tauschen möchte. Bevor der Tausch stattfindet sagt jeder Spieler, welche Karte er tauschen möchte (z.B. „Ich möchte die Karte mit dem Pinguin tauschen.“).

schenken 	Der Spieler schenkt dem Gegenüber eine seiner Karten. Diese darf frei gewählt werden. Auch hier beschreibt der Spieler die Karte, bevor er sie verschenkt (z.B. „Ich schenke dir die Karte mit dem tanzenden Pinguin.“).
wünschen 	Der Spieler darf sich eine Karte des Gegenübers wünschen. Dazu beschreibt er die Karte. Danach muss ihm die Karte überreicht werden (z.B. „Ich wünsche mir von dir die grüne Karte mit dem Pinguin, der Musik hört.“).
verhandeln 	Die Spieler dürfen selbst entscheiden wie viele und welche Karten sie tauschen wollen. Dazu müssen sie ins Gespräch kommen und ihre Wünsche äussern. Wichtig ist, dass nur ein Tausch stattfindet, wenn beide mit dem Handel einverstanden sind.
Karte zurücklegen 	Der Spieler muss eine seiner Karten zurück zum Stapel legen. Diese darf frei gewählt werden.

Wer zuerst 5 Pärchen beiseitegelegt hat, gewinnt das Spiel. Eine Übungsreflexion seitens der THP und des Kindes ist empfehlenswert.

SPIELVARIANTE / SPIELERWEITERUNG

- **Fixe Spielzeit:** Die Spielzeit wird mittels Timer auf 15 Minuten begrenzt. In dieser Zeit wird wie gewöhnlich gespielt. Wer nach dem Ablauf der Zeit mehr Pärchen gesammelt hat, gewinnt das Spiel.
- **Anzahl Kartenpaare verringern:** Um die Spieldauer etwas zu verkürzen können Kartenpaare aus dem Spiel sortiert werden.
- **Schwarzer Peter miteinbeziehen und fixe Spielzeit:** Der schwarze Peter wird im Spiel gelassen. Wer beim Ablauf der Zeit den schwarzen Peter bei sich hat, verliert das Spiel.

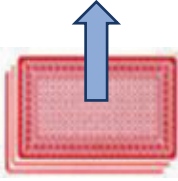




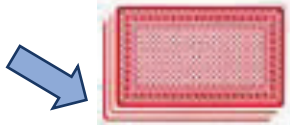
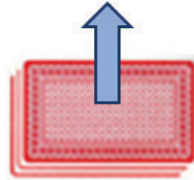




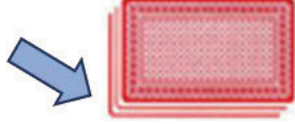
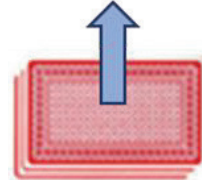




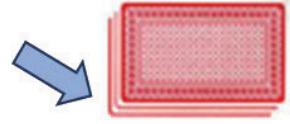
VEREINFACHUNG

Sind es zu viele verschiedene Aktionsbilder kann eine Auswahl getroffen werden.

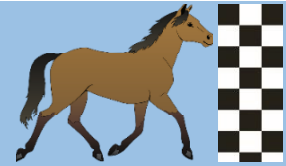
STEIGERUNG

- Es wird eine Trennwand zwischen der THP und dem Kind aufgestellt oder die Karten werden auf der Hand gehalten. Bei der Aktion «wünschen» gibt es folglich eine kleine Änderung: Es wird eine Karte gewünscht, wenn der andere Spieler diese hat, muss er sie geben, ansonsten verfällt der Wunsch und der nächste Spieler ist dran.
- **Fortgeschrittene:** Die Aufmerksamkeit während des langsamen Sprechens kann auf die artikulatorischen Bewegungsabfolgen gelenkt werden.
- **Profis:** Das überwachte Sprechen kann als Steigerung des langsamen Sprechens angesehen werden. Der Fokus beim Sprechen wird intensiv auf die Wahrnehmung artikulatorischer Bewegungsabfolgen gerichtet.

inspiriert durch #hartmutzückner #starke #ulrickesick #zeitlupensprechen

Karte aufnehmen 	tauschen 	schenken 
wünschen 	verhandeln 	Karte zurück legen 
Karte aufnehmen 	tauschen 	schenken 
wünschen 	verhandeln 	Karte zurück legen 
Karte aufnehmen 	tauschen 	schenken 
wünschen 	verhandeln 	Karte zurück legen 

TIERWETTRENNEN



THERAPIEBEREICH

Phonetik-Phonologie

ZIEL(E)

1. *Lippenflattern*: Lockerung der Lippen
2. Mundraum und Artikulationsorgane wahrnehmen lernen
3. *langsam sprechen*: präzise und langsame Artikulation; bei Steigerung: Aufmerksamkeit während des Sprechens auf Artikulatorische Bewegungsabfolgen richten.
4. *Lippenlesen*: stumme, deutliche Ausführung einzelner Laute
5. *Korkensprechen*: kurzzeitige Verbesserung der Artikulation, trotz Korken im Mund verständlich sprechen
6. *Silbisches Sprechen*: präzise Artikulation

ALTERSEMPFEHLUNG

5-9 Jahre

ZEITBEDARF

15 Minuten

MATERIAL

- Spielplan
- Würfel
- 6 Spielfiguren
- 2 Korkzapfen
- Schere
- Modell Mundraum mit Zunge
- 40 Bildkarten

SPIELBESCHREIBUNG

Die Bildkarten liegen auf einem Stapel neben dem Spielplan. Die Spielfiguren werden an ihre Startposition gelegt. Die THP und das Kind würfeln abwechselungsweise. Das Tier mit der gewürfelten Nummer darf ein Feld vorrücken. Wird die Zahl 1 oder 2 gewürfelt, führen die THP oder das Kind die jeweilige Übung durch. Wenn die Zahlen 2 – 6 gewürfelt werden, wird eine Bildkarte geheim aufgedeckt und entsprechend nach Tier den Begriff realisiert.

1) Pferd Lippenflattern, schnauben	Es wird mit und ohne Stimme mit den Lippen geflattert.
2) Maulwurf Mundraum mit geschlossenen Augen wahrnehmen	Die THP zeigt einen Artikulationsort auf dem Modell, das Kind schliesst danach die Augen und geht den Ort mit der Zunge suchen und fühlen. Es bietet sich an Artikulationsorte von Lauten zu wählen, welche dem Kind in Kombination mit anderen Lauten Mühe bereiten.

3) Schildkröte langsam sprechen	Es wird eine Bildkarte aufgedeckt und sehr langsam benannt. Der Begriff soll so präzise wie möglich artikuliert werden.
4) Fisch Lippenlesen	Es wird eine Bildkarte aufgedeckt und stimmlos, nur mit den Artikulationsbewegungen benannt. Der andere Spieler kann raten, um welchen Begriff es sich handelt.
5) Lama Korkensprechen	Es wird eine Bildkarte aufgedeckt und mit einem Korken zwischen den Zähnen benannt.
6) Specht silbisches Sprechen	Es wird eine Bildkarte aufgedeckt und benannt. Dabei wird der Begriff silbisch gesprochen, d.h. fließend und mit einer kurzen Pause zwischen den Silben.

Die aufgedeckten Bildkarten können beiseitegelegt werden. Das Tier, welches zuerst ins Ziel gelangt, gewinnt. Eine Übungsreflexion seitens der THP und des Kindes ist empfehlenswert.

Die THP entscheidet, ob zu einem späteren Zeitpunkt auch auf Satzebene geübt werden kann. Es ist dann empfehlenswert, wenn die Übungen bereits auf Wortebene mehrmals korrekt umgesetzt wurden.

SPIELVARIANTE / SPIELERWEITERUNG

VEREINFACHUNG UND STEIGERUNG SILBISCHES SPRECHEN

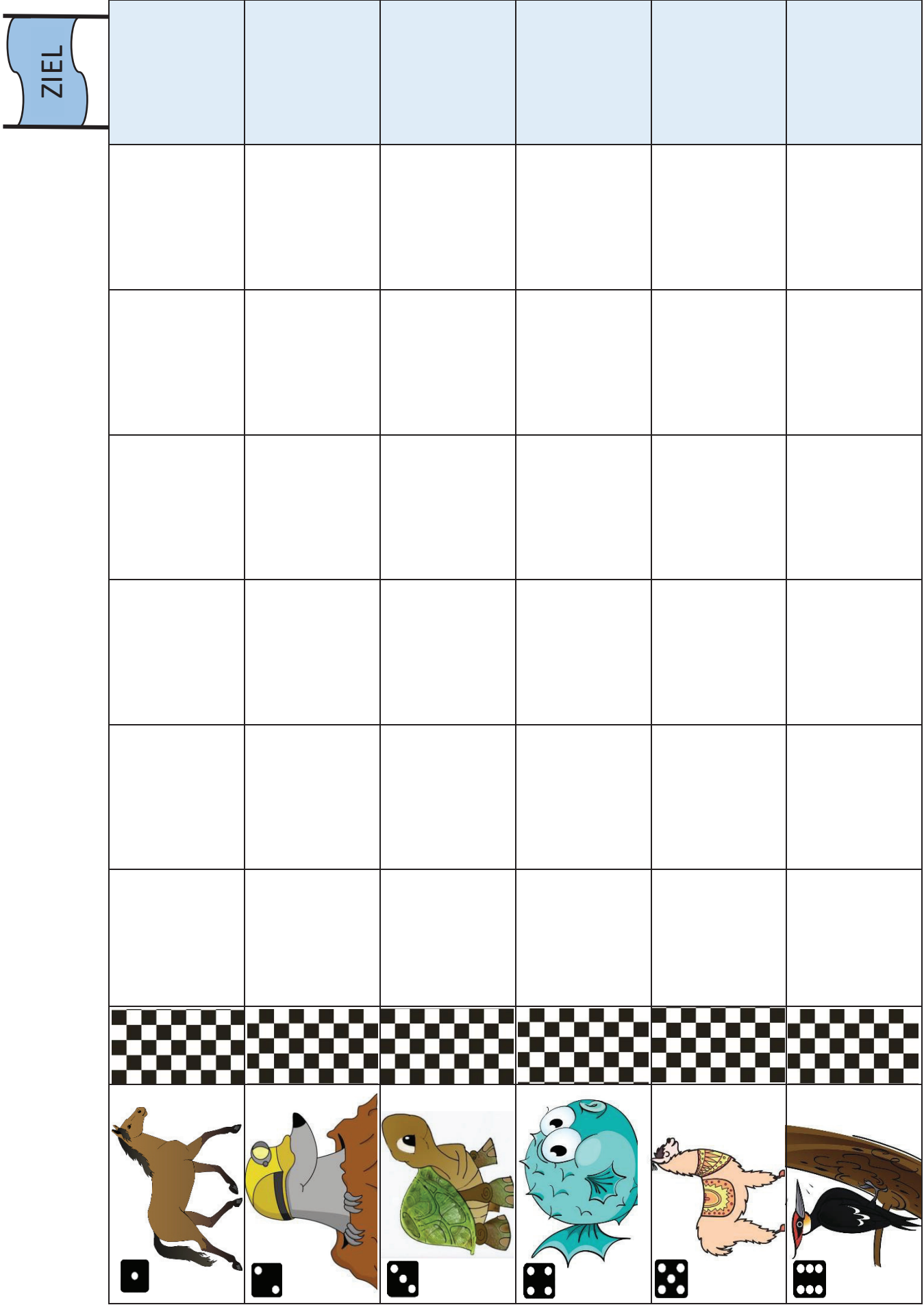
- Falls das silbische Sprechen für das Kind zu schwierig ist, soll der Begriff korrekt ausgesprochen werden. Dabei kann die Sprechgeschwindigkeit bei Bedarf auch verlangsamt werden.
- Als Steigerung kann begleitend mit der Faust bei jeder Silbe leicht auf den Tisch gedrückt werden. Es soll nicht ein roboterhaftes Sprechen entstehen, vielmehr soll die Druckbewegung das Sprechen unterstützen.
- Sind es für das Kind zu viele Tiere mit verschiedenen Aufgaben, kann die Anzahl verringert werden. Die genaue Anpassung liegt im Ermessen der THP.

STEIGERUNG ZEITLUPENSPRECHEN

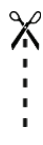
Die Aufmerksamkeit während des langsamen Sprechens kann auf die artikulatorischen Bewegungsabfolgen gelenkt werden. Die Augen können dabei geschlossen werden.

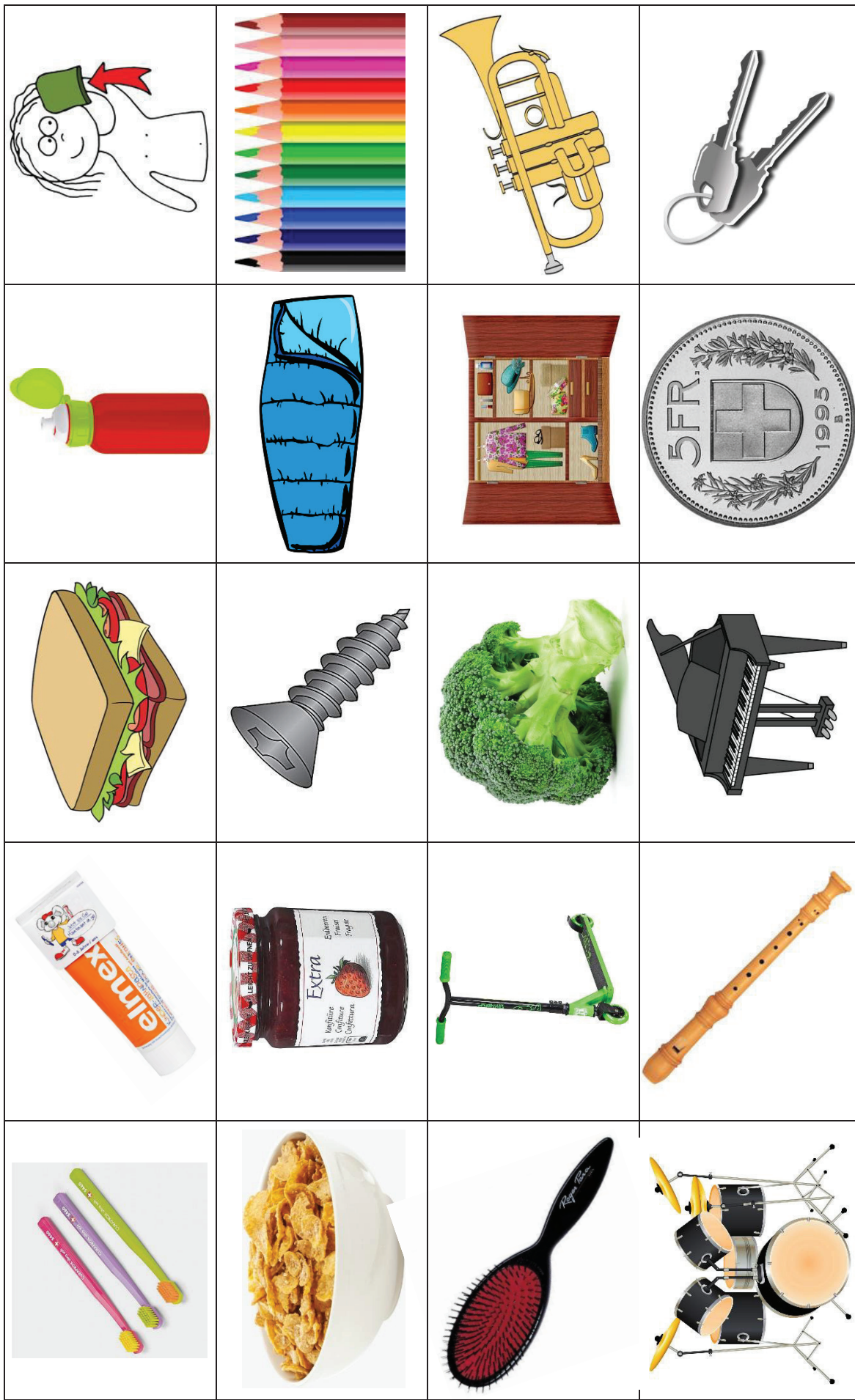
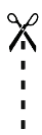
STEIGERUNG SATZEBENE

Wenn auf Satzebene gearbeitet werden möchte, kann zum einzelnen Bild je einen Satz gebildet werden. Ist dies zu schwierig, kann anstelle der Bildkarten ein Wimmelbild beigezogen und beschrieben werden.



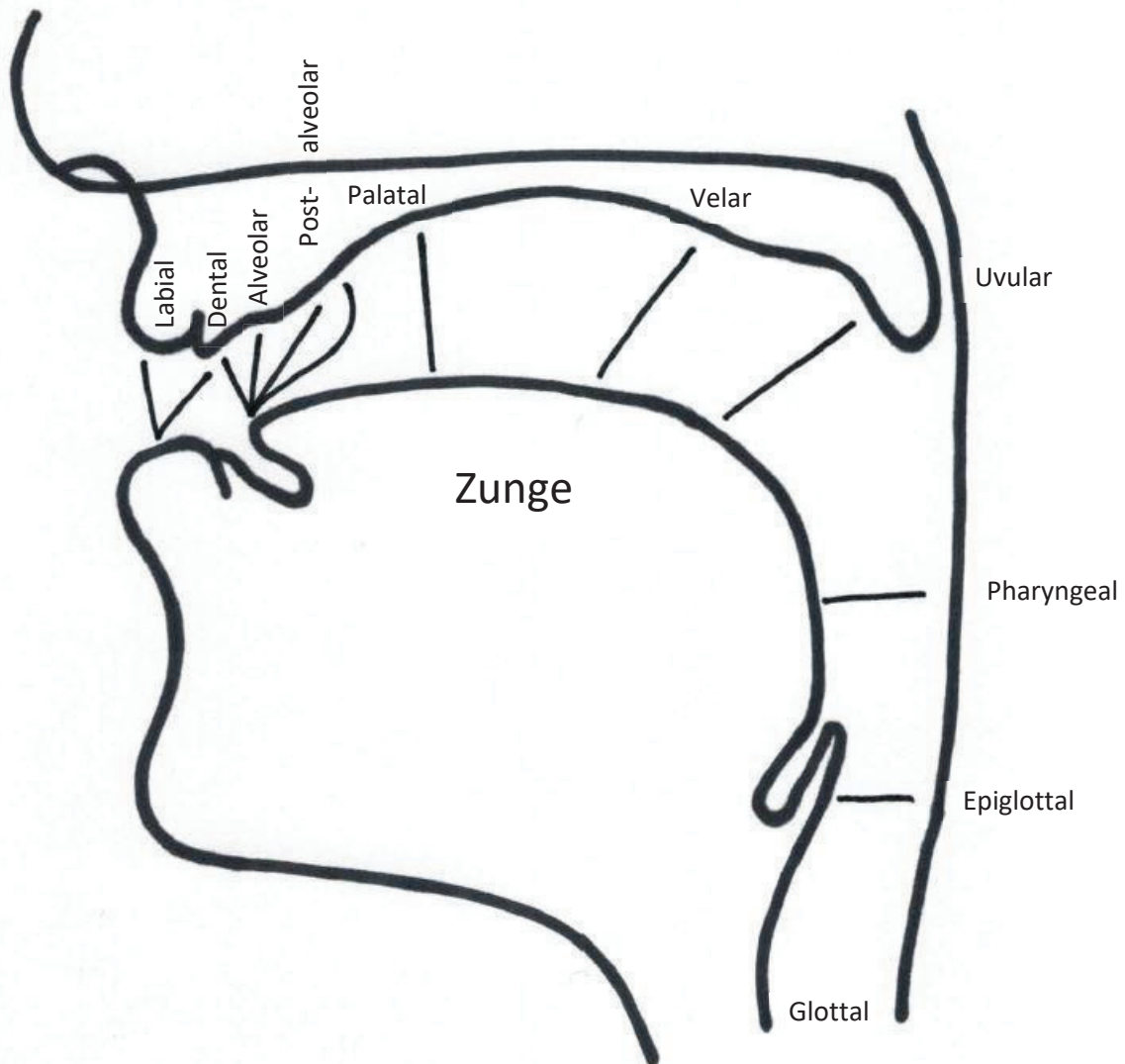
Spielfiguren



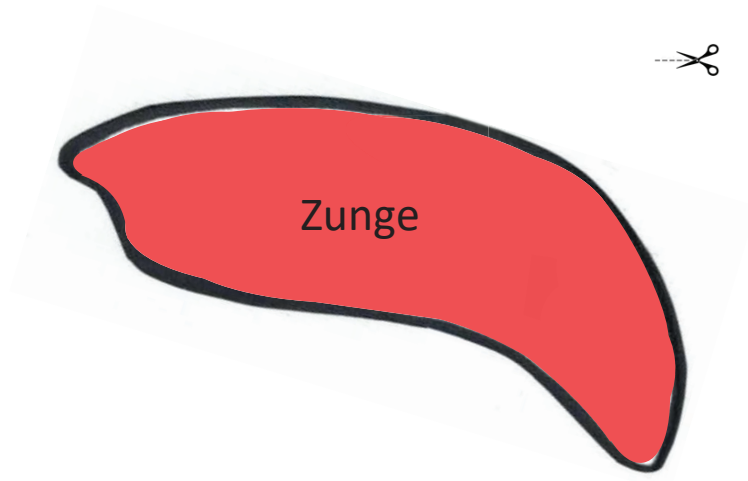




Modell Mundraum mit Zunge



Bewegliche Zunge zum Ausschneiden



Zyklus 2

Förderspiele für Kinder im Alter von neun bis zwölf Jahren

2.1 Der Polter-Detektiv

2.2 Laute sprechen

2.3 Wie sprichst denn du?

2.4 Lippenlesen

2.5 Triett

2.6 Susanne die Wörterschlange

2.7 Sportolympiade

2.8 Bankräuber

2.9 Silben- und Wörterlotto

2.10 Akribische Zungenakrobatik

2.11 Klick! Arbeit an Lesetexten

2.12 Schiffe finden

2.13 Erzähl mal was!

DER POLTER-DETEKTIV



THERAPIEBEREICH

Phonetik-Phonologie

ZIEL(E)

1. Wahrnehmung von phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten während gepolterten Abschnitten.
2. Wahrnehmung von gelungenen Sprechabschnitten.
3. Gepolterte Abschnitte mit phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten imitieren.
4. Körperliches und emotionales Empfinden bei gepolterten Abschnitten mit phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten reflektieren.

ALTERSEMPFEHLUNG

9-12 Jahre

ZEITBEDARF

15 Minuten

MATERIAL

- Aufnahmegerät, z.B. Tablet oder Handy
- Bildergeschichte, z.B. Papa Moll

SPIELBESCHREIBUNG

PHASE 1

Es wird ein Sprech Anlass für das Kind geschaffen, welcher dem Kind möglichst wenig Denkleistung abverlangt. Dies kann durch das Erzählen einer Bildergeschichte oder eines für das Kind interessanten Themas erfolgen. Die THP nimmt den Sprech Anlass per Audio auf. Die Aufnahme soll etwa 2 – 4 Minuten sein.

PHASE 2

Das Kind schlüpft in die Rolle eines Detektivs. Gemeinsam hören sich das Kind und die THP die Audioaufnahme an. Das Kind sucht einerseits gelungene Sprechabschnitte ohne phonetisch-phonologische Auffälligkeiten. Andererseits soll es gepolterte Abschnitte mit phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten finden, also Abschnitte, bei denen Wörter unverständlich, verlängert oder verkürzt sind oder komisch klingen. Die Aufnahme wird an beiden Stellen gestoppt. Die gepolterten Abschnitte werden vom Kind imitiert und das körperliche und emotionale Empfinden, welches vor, während oder nach dem Polterereignis entsteht, reflektiert. Bei gelungenen Sprechabschnitten wird beschrieben, was gut ging.

SPIELANPASSUNG

VEREINFACHUNG PHASE 2

Je nach dem kann die THP bei der Suche nach gepolterten Abschnitten mit phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten dem Kind helfen und ebenso in die Rolle eines Detektivs schlüpfen.

STEIGERUNG PHASE 2

Um spezifischer an den phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten des Kindes zu arbeiten, kann der Detektiv diese genauer beschreiben und allenfalls auch notieren.

Dazu zählen

- Laut-, Silben- und Wortauslassungen
- Ersetzungen von Lauten und Silben
- Hinzufügungen von Lauten
- Vertauschungen von Lauten
- Reduzierung von Konsonantenverbindungen
- Neutralisierung von Vokalen

Mögliche Fragen:

- Wie klingt das Wort?
- Wurde das Wort länger oder kürzer?
- Welche Laute oder Silben fehlen oder wurden hinzugefügt?
- Wurden Laute oder Silben vertauscht? Wenn ja, welche?
- Wurden Konsonanten weggelassen? Wenn ja, welche?
- etc.

Diese Abschnitte oder Wörter können mit dem Ziel die phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten zu korrigieren und mit einer deutlichen Artikulation auszusprechen wiederholt werden.

inspiriert durch #ulrikesick #symptomwahrnehmung @stuttgart

LAUTE SPRECHEN



THERAPIEBEREICH

Phonetik-Phonologie

ZIEL(E)

1. Verbesserung der artikulatorischen Abläufe und somit eine Unterstützung der Wahrnehmung und Durchführung komplexer Artikulationsbewegungen.
2. Steigerung der artikulatorischen Kontrolle.
3. Benennen und Spüren des Mundraumes und der Artikulationsorgane.

ALTERSEMPFEHLUNG

9-12 Jahre

ZEITBEDARF

15 Minuten

MATERIAL

- Spielplan
- Würfel
- Spielfiguren
- 2x Lautkarten mit Mundbild
- Modell Mundraum mit beweglicher Zunge
- Ev. Handspiegel
- Schere

SPIELBESCHREIBUNG

Der Spielplan wird aufgestellt. Die gleichen Lautkarten werden aufeinandergelegt. Alle Lautkarten befinden sich übersichtlich platziert neben dem Spielplan. Nun kann festgelegt werden, welche Laute jeder Spieler sammeln soll. Dies kann separat auf einem Blatt notiert werden. Die Spielfiguren können auf einem beliebigen Feld starten. Die THP und das Kind sind abwechselungsweise an der Reihe.

Ein Spielzug beinhaltet folgende Schritte:

1. Würfeln und die entsprechende Zahl vorrücken. Die Richtung kann mehrmals frei gewählt werden, jedoch innerhalb eines Spielzuges darf sich die Spielfigur nur vorwärtsbewegen.
2. Den Laut, auf den man gezogen ist, artikulieren und dabei die Artikulationsbewegung genau wahrnehmen.
3. Benennen und Spüren des Mundraumes, Artikulationsorte und Artikulationsorgane. Hier können der Laut nochmals wiederholt und das entsprechende Mundbild einbezogen werden.
4. Die Person, die an der Reihe ist, erhält die passende Lautkarte.

Gelangt das Kind oder die THP auf ein Feld mit einem «+», so darf es/sie gleich nochmals würfeln und einen weiteren Spielzug durchführen. Falls das Kind oder die THP auf ein Feld gelangt, bei welchem beide Lautkarten bereits vergeben wurden, soll es/sie den Spielzug wie gewohnt durchführen. Man erhält jedoch keine Lautkarte.

Das Ziel ist es, die zuvor zugeteilten Laute zu sammeln. Das Spiel ist beendet, wenn eine Person alle zugeteilten Laute gesammelt hat. Eine Übungsreflexion seitens der THP und des Kindes ist empfehlenswert.

SPIELERWEITERUNG / SPIELVARIANTE

Es müssen zu Beginn keine Laute den Spielern zugeteilt werden. Alle Lautkarten werden auf dem Tisch verteilt. Das Spiel wird wie gewohnt gespielt. Wer zuerst z.B. 8 Lautkarten gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

VEREINFACHUNG / HILFESTELLUNG

Die THP hilft dem Kind bei der Benennung des Mundraumes, der Artikulationsorte sowie Artikulationsorgane mittels des Modells Mundraum mit beweglicher Zunge und sprachlichem Input. Die THP selbst dient auch als Modell. Zusätzlich kann ein Handspiegel zur Hilfe beigezogen werden. So kann das Kind die Artikulationsbewegungen und -orte mit der Lautkarte mit Mundbild, dem Spiegelbild und dem Modell der THP vergleichen und optimieren.

STEIGERUNG







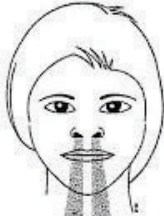








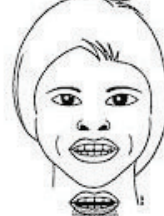




Die gesammelten Lautkarten können zu Silben gelegt werden. Nach jedem Spielzug kann das Kind / die THP eine Silbenfolge sprechen. Dabei sollen die Artikulationsbewegungen und -orte genau wahrgenommen werden. Es können Unterschiede zwischen den Lauten aufgezeigt werden (Benennen und Spüren des Mundraumes, der Artikulationsorte und Artikulationsorgane). Als weitere Steigerung können Silben mit Konsonantenverbindungen gebildet werden und analog artikuliert und beschrieben werden.

inspiriert durch #myers&st.louis #sabinekuckenberg #hartmutzückner #einzellaute

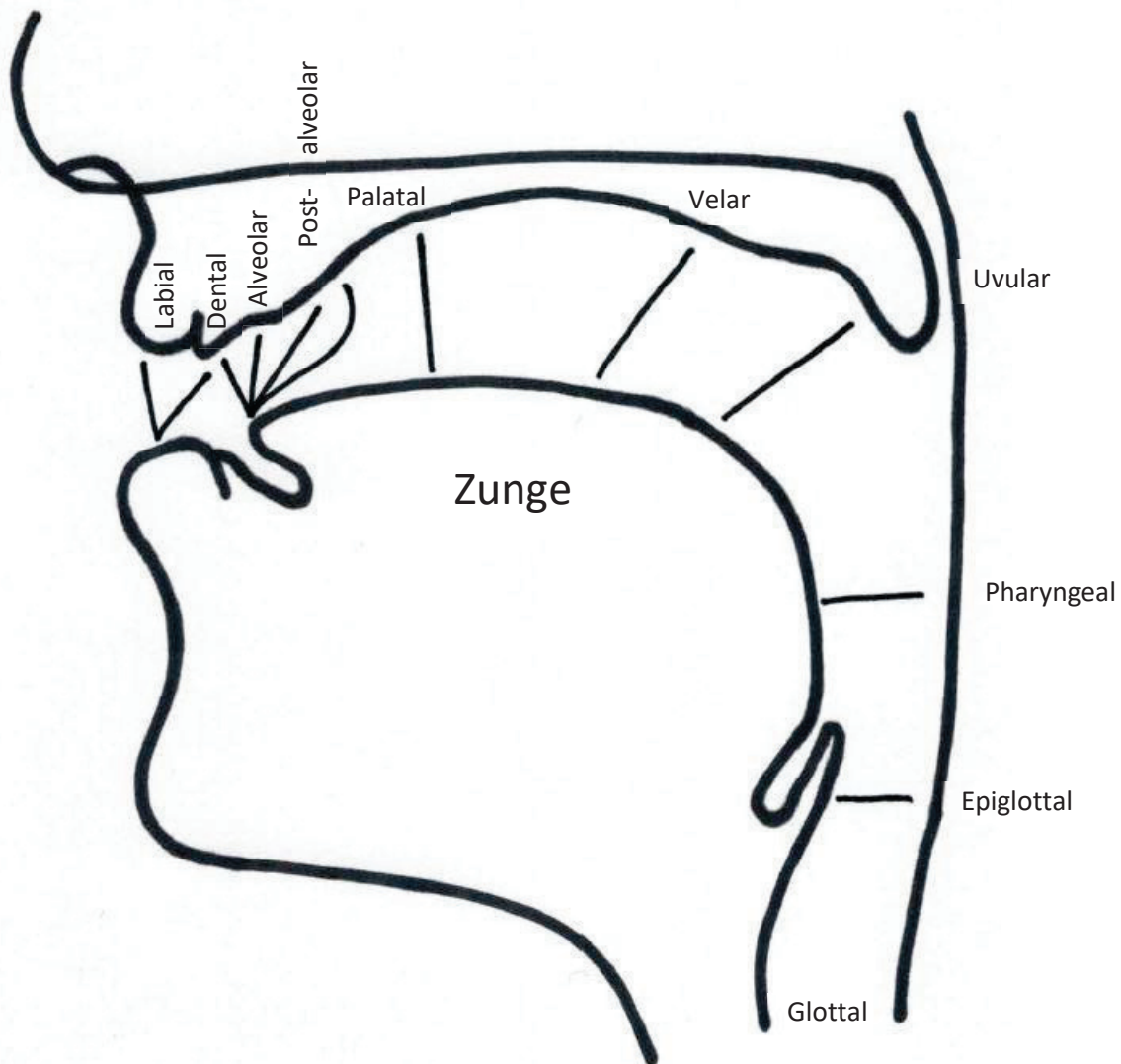
U u	R r	S s	T t	A a ⁺	P p	D d	Sch sch	O o	H h	B b
M m ⁺		E e		W w		F f		V v		I i
D d	O o	G g	N n	K k	M m	L l	E e	W w ⁺	T t	R r
L l		H h		I i		S s		A a		Sch sch
A a	P p	U u	R r ⁺	Sch sch	O o	G g	B b	N n	K k ⁺	F f
I i ⁺		K k		F f		T t		H h		P p
W w	B b	G g	E e	M m	N n	L l	V v	U u	D d	S s

Lautkarten mit Mundbild: 2x drucken

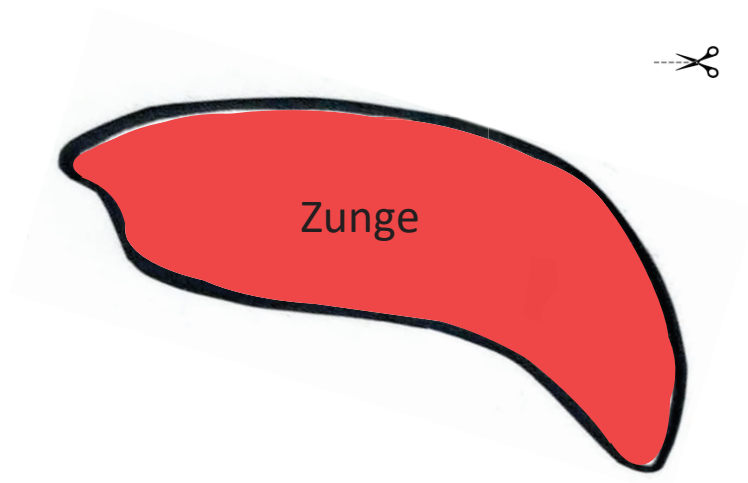


A a 	E e 	I i 	O o 	U u 
F f/V v 	M m 	S s 	L l 	R r 
B b 	N n 	D d 		
H h 	P p 	T t 		
Sch sch 	W w 	G g 	K k 	

Modell Mundraum mit Zunge



Bewegliche Zunge zum Ausschneiden



WIE SPRICHST DENN DU ?



THERAPIEBEREICH

Phonetik-Phonologie

ZIEL(E)

1. *Langsames Sprechen*: Aufmerksamkeit während des Sprechens auf artikulatorische Bewegungsabfolgen richten.
2. *Silbisches Sprechen*: Präzise Artikulation.
3. *Lippen lesen*: Bewusstmachung exakter Artikulationsbewegungen und -positionen; kennenlernen von Unterscheidungsmerkmalen bei der Bildung von verschiedenen Lauten.
4. *Korkensprechen*: Sensibilisierung und Wahrnehmung der Artikulation; kurzzeitige Verbesserung der Artikulation; trotz Korken im Mund verständlich sprechen.
5. *Sprechen mit geschlossenen Augen*: artikulatorische Kontrolle steigern mittels verbessertem taktil-kinästhetischem Feedback.

ALTERSEMPFEHLUNG

9-12 Jahre

ZEITBEDARF

15 Minuten

MATERIAL

- 40 Wortkarten
- Würfel
- 6 Würfelbilder zum Aufkleben
- 2 Korkzapfen
- Schere
- Klebestreifen / Leim

SPIELBESCHREIBUNG

VORBEREITUNG

Das Material wird ausgeschnitten. Die sechs Würfelbilder werden auf die Seiten eines Würfels geklebt. Alle Wortkarten werden gemischt, zu einem Stapel gelegt und zwischen die THP und das Kind platziert.

SPIELABLAUF

Beim Würfelspiel sind die THP und das Kind abwechselungsweise an der Reihe.

Ein Spielzug beinhaltet folgende drei Schritte:

1. Würfeln.
2. Eine Wortkarte vom Stapel aufdecken und nur für sich anschauen.
3. Der Begriff der Wortkarte wird entsprechend dem gewürfelten Bild realisiert.

Es gibt 6 verschiedene Arten, wie ein Begriff realisiert werden kann:

Slow-Motion		Der Begriff wird sehr langsam gesprochen. Die Aufmerksamkeit während des Sprechens richtet sich auf die artikulatorischen Bewegungsabfolgen. Die Artikulation sollte deutlich, aber nicht übertrieben sein.
Silbisches Sprechen		Der Begriff wird silbisch gesprochen, d.h. fließend und mit einer kurzen Pause zwischen den Silben. Begleitend kann mit der Faust bei jeder Silbe leicht auf den Tisch gedrückt werden. Es soll nicht ein roboterhaftes Sprechen entstehen, vielmehr soll die Druckbewegung das Sprechen unterstützen.
Lippen lesen		Der Begriff wird nur durch die Lippenbewegungen realisiert. Es wird keine Stimme gegeben. Die andere Person darf raten, um welchen Begriff es sich handelt.
Geschlossene Augen		Der Begriff wird mit geschlossenen Augen artikuliert. Die Aufmerksamkeit liegt dabei auf der Bewegungswahrnehmung und den artikulatorischen Abläufen.
Korkensprechen		Hier nimmt der Sprecher einen Korkzapfen zwischen die Zähne und spricht den Begriff möglichst verständlich. Die Wahrnehmung soll dabei auf die Artikulation gelenkt werden.
Fragezeichen		Das Kind / die THP können den Begriff so realisieren, wie sie möchten. Entweder es wird eine obengenannte Umsetzung gewählt oder man darf völlig kreativ sein. Das Sprechen soll Spass machen.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Karten aufgedeckt sind. Eine Reflexion während oder nach der Übung seitens der THP und des Kindes ist empfehlenswert.

SPIELERWEITERUNG / SPIELVARIANTE

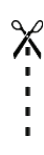
Um die Übungsfrequenz zu steigern, realisieren die THP und das Kind gemeinsam bei jedem Spielzug den Begriff entsprechend dem Würfelbild. Wenn eine noch höhere Übungsfrequenz angestrebt wird, kann zusätzlich ein dreier-Zahlenwürfel einbezogen und die Übung entsprechend der gewürfelten Zahl wiederholt werden.

STEIGERUNG

- **Überwachtes Sprechen:** Das überwachte Sprechen kann als Steigerung der Übung Slow-Motion angesehen werden. Dabei liegt der Fokus des Sprechens intensiv bei der Bewegungswahrnehmung.
- **Satzebene:** Um auf Satzebene zu üben, können z.B. zwei bis drei Wortkarten gleichzeitig aufgedeckt werden. Mit diesen Begriffen kann nun ein Satz oder eine kleine Geschichte gebildet werden.
- **Satzebene / Spontansprachebene:** Um auf Satzebene oder Spontansprachebene zu arbeiten ist der Einbezug von Story Cubes eine Variante. Dabei sieht ein Spielzug wie folgt aus:
 1. Würfeln mit dem Förderspiel-Würfel.
 2. Würfeln mit den Story Cubes-Würfel.
 3. Sätze oder eine Kurzgeschichte entsprechend dem gewürfelten Bild realisieren.

Es können auch Situationsbildkarten verwendet werden (z.B. von Plappersack).

Wortkarten



Kaktusstachel	Laptoptastatur	Star Wars Schwert	Ausflugsziel
Trampolinsprung	Abschleppwagen	kabellose Kopfhörer	Angry Birds
Baukran	Schnorchel Schlauch	Maskenball	Fasnachtskostüm
Badmintonnetz	Zwergenmütze	Schwimmflossen	Wettkampf

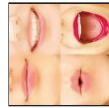
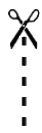


Guetzlifabrik	Kletterwand	Spitzbubenglasur	Tarnmantel
Schminkpinsel	Popstarposter	Schlüsselbund	Mädchenzeitschrift
Springbrett	Schwimmbad Sprungbrett	verplappern	zwitschern
wichteln	schnüffeln	fordern	abwechselfn



wandern	plätschern	springen	klatschen
schmatzen	schnorcheIn	erschrecken	schmelzen

Würfelbilder



LIPPENLESEN



THERAPIEBEREICH

Phonetik-Phonologie

ZIEL(E)

1. Bewusstmachung deutlicher und korrekter Artikulationsbewegungen und -positionen
2. Bewusstsein des Zusammenhangs zwischen deutlicher Artikulierung und der Verständlichkeit fördern

ALTERSEMPFEHLUNG

9-12 Jahre

ZEITBEDARF

15 Minuten

MATERIAL

- Lautbilder
- Wortkarten
- Spiegel
- Schere

SPIELBESCHREIBUNG

VORBEREITUNG

Die Lautbilder müssen dreifach ausgedruckt vorliegen. Wortkarten und Lautbilder ausschneiden.

SPIELABLAUF

1. Vorphase: Die einzelnen Lautfotos werden angeschaut und besprochen. Es wird versucht mit den Fotokarten kurze Wörter (ein- oder zweisilbig) zu legen und diese stimmlos zu artikulieren. In dieser Phase kann ein Spiegel hinzugezogen werden, so kann das Kind das, was es im Spiegel sieht mit dem Lautkärtchen abgleichen.

2. Die Wortkärtchen werden als Stapel verkehrt auf den Tisch gelegt. Es werden abwechselnd Kärtchen gezogen, welche man dann stimmlos "spricht". Das Gegenüber versucht das Wort zu erraten.

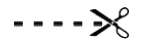
Wenn der Mitspieler das Wort herausfinden konnte, so darf der Spieler, der artikuliert hat, die Karte zu sich nehmen. Es gewinnt, wer am Ende des Stapels die meisten Karten hat. Konnte er es nicht herausfinden, so wird die Wortkarte zuunterst in den Stapel zurückgelegt.

Lautbilder



A a 	E e 	I i 	O o 	U u
F f/V v 	M m 	S s 	L l 	R r
B b 	N n 	D d 		
H h 	P p 	T t 		
Sch sch 	W w 	G g 	K k 	

Wortkarten



Traktor	Schlüssel	Taxi
Fussball	tanzen	Ballon
Lampe	Taxi	Musik
Blume	Schule	Handy
Auto	Apfel	Krone
Pause	Tiger	Nagel

Hammer	Velo	Foto
Tasche	Sofa	Schere



THERAPIEBEREICH

Phonetik-Phonologie

ZIEL

1. Aufbau artikulatorischer Kontrolle über systematische Wortverlängerung
2. Angstabbau bei der Artikulation schwieriger Wörter

ALTERSEMPFEHLUNG

9-12 Jahre

ZEITBEDARF

15 Minuten

MATERIAL

- 36 Spielkarten
- Trennwand als Sichtschutz (Z.B. ein grosses Bilderbuch)

SPIELBESCHREIBUNG

VORBEREITUNG

Spielkarten ausschneiden. Karten mischen.

SPIELABLAUF

Die Spieler sitzen sich am Tisch gegenüber. Zwischen den Spielern wird eine Trennwand als Sichtschutz aufgebaut. Beide Spieler erhalten 4 Karten zum Start, welche die beiden Spieler offen vor sich hinlegen. Der Mitspieler darf die Karten jedoch nicht sehen. Die restlichen Karten werden verdeckt auf einen Stapel gelegt.

Die Spieler sind abwechselungsweise an der Reihe und können sich zwischen zwei Optionen entscheiden:

A) Das Gegenüber nach einer bestimmten Karte fragen. Beispiel: "Hast du das "Einhorn?"

Wenn der Mitspieler die erfragte Karte hat, dann darf noch ein zweites Mal gefragt werden. Wenn der Mitspieler die erfragte Karte nicht hat, so ist der Spielzug zu Ende.










B) Eine Karte vom Stapel ziehen.

Das Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Kartenreihen zu sammeln.




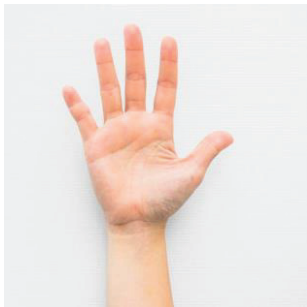





Ein Beispiel für eine Kartenreihe: Schrott – verschrotten – Verschrottungsanlage

Es gewinnt, wer am meisten vollständige Kartenreihen vorweisen kann.

Wer ein 3er-Set zusammen hat, der soll in einer Atemphrase die drei Begriffe laut lesen. Es soll darauf geachtet werden, möglichst keine phonetisch-phonologischen Fehler zu machen. Das Karten-Trio gilt erst als «genehmigt», wenn es fehlerfrei gesprochen wurde. Pro Spielzug hat der Spieler zwei Versuche. Wenn es beim 3. Spielzug noch immer nicht klappt, dann kann eine Vereinfachung gemacht werden. Beispielsweise wird «das schwierige Wort» separat gesprochen, oder die THP hilft, indem sie vorspricht.

<p>Staubsauger - Staubsaugerbeutel</p> <p>Staub</p> 	<p>Staub - Staubsaugerbeutel</p> <p>Staubsauger</p> 	<p>Staub - Staubsauger</p> <p>Staubsaugerbeutel</p> 
<p>verdampfen - Dampfabzug</p> <p>Dampf</p> 	<p>Dampf - Dampfabzug</p> <p>verdampfen</p> 	<p>Dampf - verdampfen</p> <p>Dampfabzug</p> 
<p>Baumhaus - Hausaufgaben</p> <p>Haus</p> 	<p>Haus - Hausaufgaben</p> <p>Baumhaus</p> 	<p>Haus - Baumhaus</p> <p>Hausaufgaben</p> 



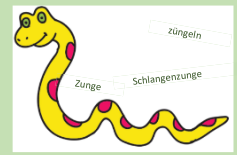
<p>baden - Badewanne</p> <p>Bad</p> 	<p>Bad - Badewanne</p> <p>baden</p> 	<p>Bad - baden</p> <p>Badewanne</p> 
<p>Handball - Handballmeisterschaft</p> <p>Hand</p> 	<p>Hand - Handballmeisterschaft</p> <p>Handball</p> 	<p>Hand - Handball</p> <p>Handballmeisterschaft</p> 
<p>verschrotten - Verschrottungsanlage</p> <p>Schrott</p> 	<p>Schrott - Verschrottungsanlage</p> <p>verschrotten</p> 	<p>Schrott - verschrotten</p> <p>Verschrottungsanlage</p> 



<p>Fussball - Fussballspiel</p> <p>Fuss</p> 	<p>Fuss - Fussballspiel</p> <p>Fussball</p> 	<p>Fuss - Fussball</p> <p>Fussballspiel</p> 
<p>vorlesen - Lesezeichen</p> <p>Lesen</p> 	<p>Lesen - Lesezeichen</p> <p>vorlesen</p> 	<p>Lesen - vorlesen</p> <p>Lesezeichen</p> 
<p>einkaufen - Einkaufswagen</p> <p>Kauf</p> 	<p>Kauf - Einkaufswagen</p> <p>einkaufen</p> 	<p>Kauf - einkaufen</p> <p>Einkaufswagen</p> 

<p>saftig - Orangensaftpresse</p> <p>Saft</p> 	<p>Saft - Orangensaftpresse</p> <p>saftig</p> 	<p>Saft - saftig</p> <p>Orangensaftpresse</p> 
<p>hamster - Hamsterrad</p> <p>Hamster</p> 	<p>Hamster - Hamsterrad</p> <p>hamster</p> 	<p>Hamster - hamstern</p> <p>Hamsterrad</p> 
<p>Einhorn - Einhornzauber</p> <p>Horn</p> 	<p>Horn - Einhornzauber</p> <p>Einhorn</p> 	<p>Horn - Einhorn</p> <p>Einhornzauber</p> 

SUSANNE DIE WÖRTERSCHLANGE



THERAPIEBEREICH

Phonetik-Phonologie

ZIEL

Aufbau artikulatorischer Kontrolle über systematische Wortverlängerung

ALTERSEMPFEHLUNG

9-12 Jahre

ZEITBEDARF

10-15 Minuten

MATERIAL

Stufe 1:

- 8 Schlangen mit blauen Kästchen
- 12 x 2 Wortkarten der Stufe 1 - ausgeschnitten und laminiert
- 2 Kärtchen mit Glühbirnen

Stufe 2:

- 8 Schlangen mit grünen Kästchen
- 12 x 3 Wortkarten der Stufe 2 - ausgeschnitten und laminiert
- 6 Kärtchen mit Glühbirnen

SPIELBESCHREIBUNG

SPIELABLAUF

Die beiden Spieler bekommen je 4 Schlangen. Die Wortkarten werden verdeckt auf dem Tisch verteilt. Die beiden Spieler kommen abwechselungsweise an die Reihe und haben folgende Optionen pro Spielzug:

1. Ein Kärtchen ziehen und offen vor sich hinlegen, oder wenn möglich auf eine der 4 Schlangen legen
2. Zusätzlich kann der Spieler seinem Mitspieler einen Tausch anbieten (auch ein 2 für 1 -Tausch ist möglich) – Der Mitspieler kann entscheiden, ob er den Tausch machen möchte, oder nicht.

Bei Kärtchen mit Glühbirnen kann der Spieler sich selber ein Wort ausdenken, welches zu einer der Schlangen passt.

Das Ziel ist es, alle vier Schlangen mit jeweils 2 (Stufe 1) oder 3 (Stufe 2) Wörtern mit gleichem Stamm zu füllen.

Wichtig: Jedes Mal, wenn ein Kärtchen gezogen wird, soll der Spieler dieses laut und fehlerfrei aussprechen. Das Wort soll hier so oft wiederholt werden, bis es einmal richtig ausgesprochen wurde. Die THP soll gegebenenfalls unterstützen (z.B. vorsprechen, Spiegel zur Hilfe nehmen etc.). Wenn eine Schlange alle notwendigen Kärtchen hat, dann sollen die Wörter nacheinander laut gesprochen werden. Die Wörter müssen im selben Atemzug und ohne phonetisch-phonologische Fehler gesprochen werden. Pro Spielzug gibt es zwei Versuche.

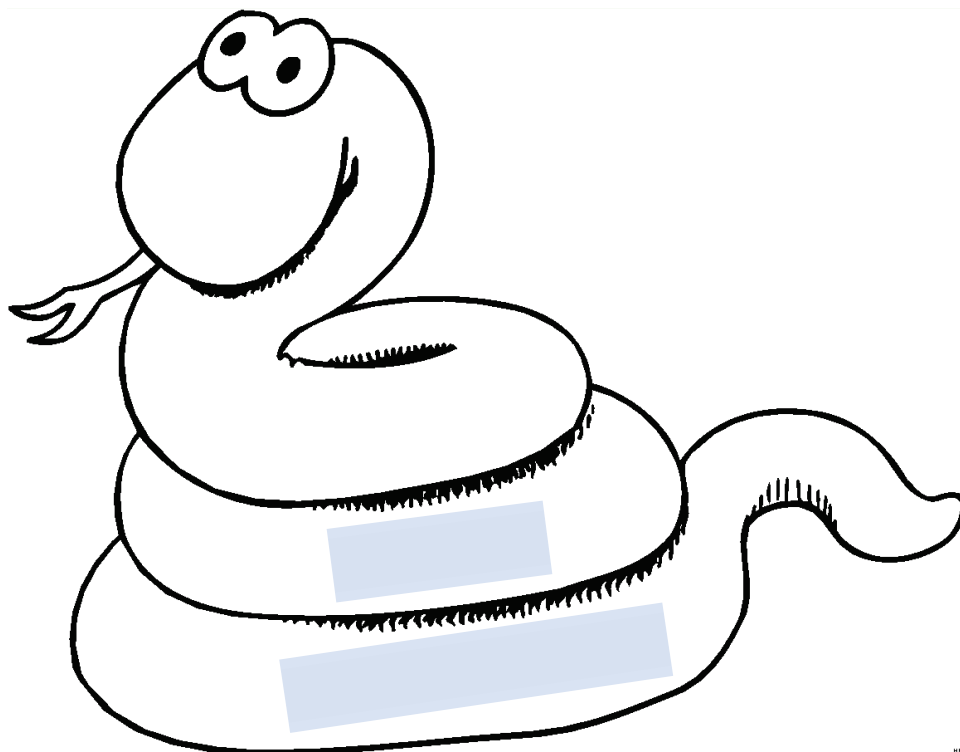
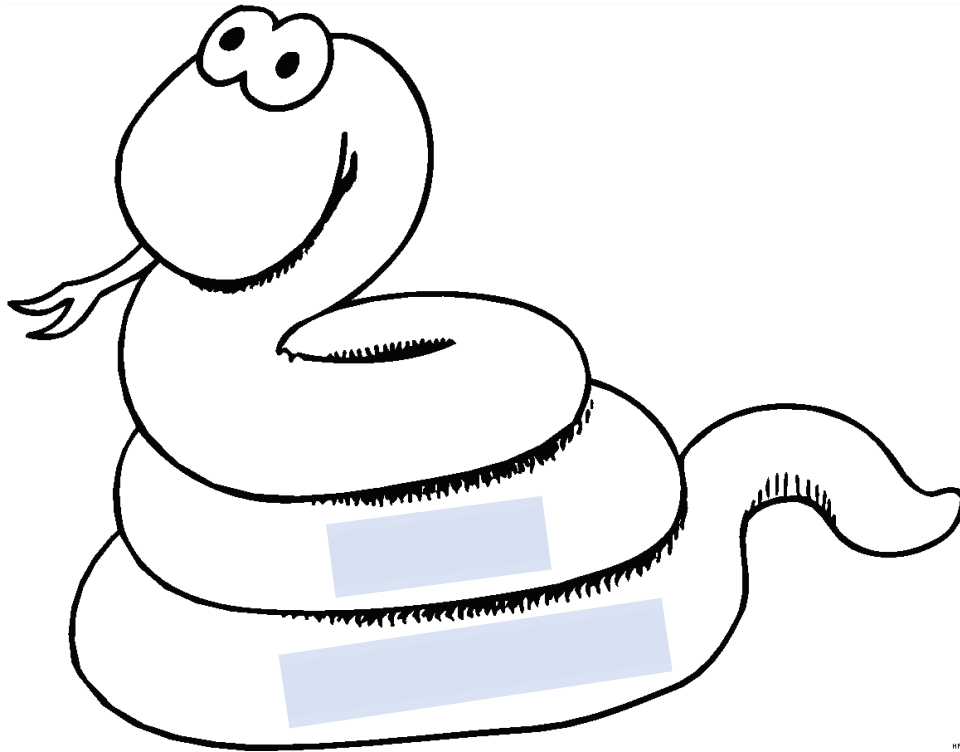
ERWEITERUNG

Die Spieldauer kann verlängert/verkürzt werden, indem die Spieler mehr oder weniger Schlangen zum Füllen haben. Das Spiel kann ebenfalls beschleunigt werden, indem weniger Wortkärtchen genommen werden.

inspiriert durch #Daly #ulrikesick #2014 @stuttgart

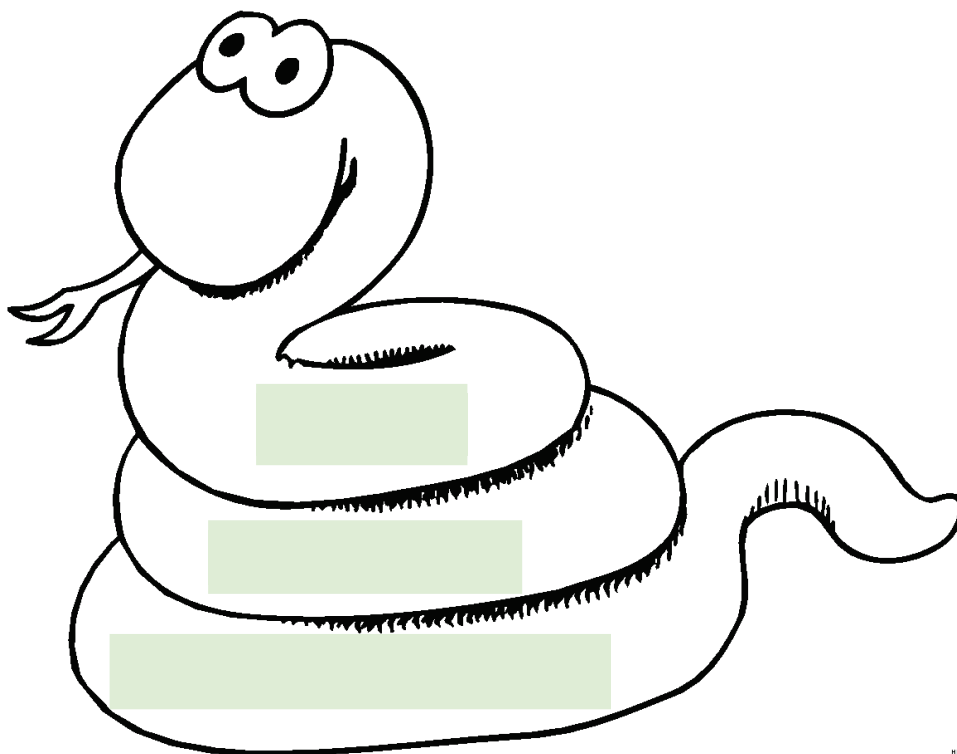
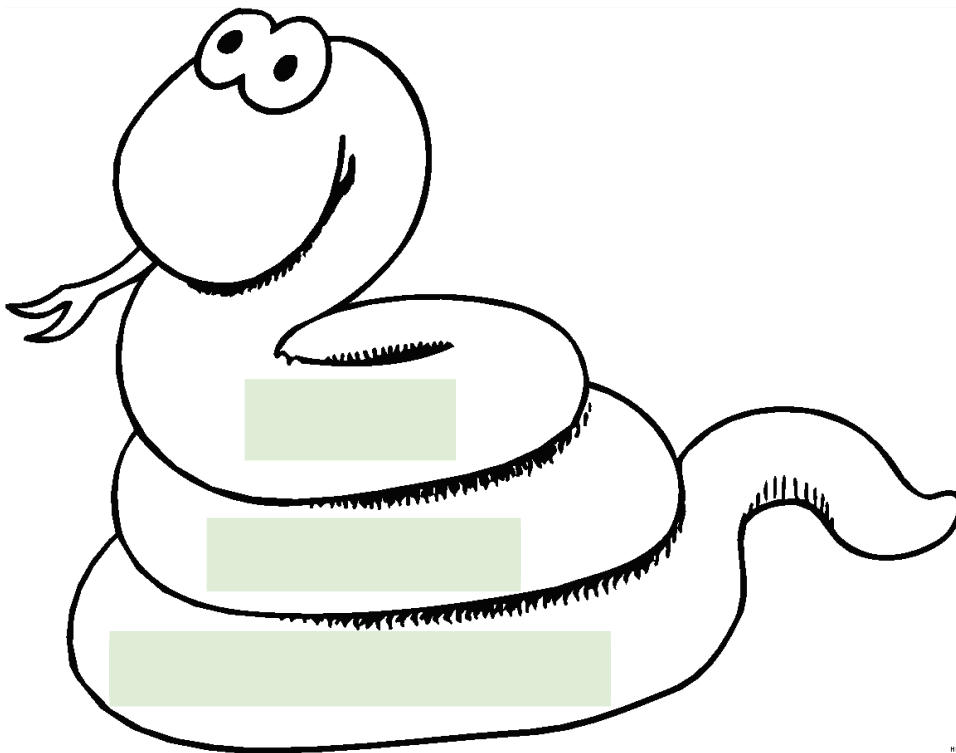
Susanne die Wörterschlange – Material

Stufe 1:








Hund	Hundehaus
Weg	Schulweg
geizig	Geizhals
Pause	Pausenplatz
zaubern	Zauberspruch
Besen	Schwingbesen
Glück	glücklich
Netz	Fischernetz
Prinz	Prinzessin
Tor	Torschuss
Schnee	Schneeball
Hase	Osterhase
Schale	Bananenschale
schön	wunderschön
Säge	Nervensäge
Vase	Blumenvase
	
	

Stufe 2



Schrott	verschrotten	Verschrottungsanlage
Staub	Staubsauger	Staubsaugerbeutel
Dampf	verdampfen	Dampfabzug
Haus	Hausaufgaben	Hausaufgabenhilfe
Bad	baden	Badewanne
Hand	Handball	Handballmeisterschaft
Fuss	Fussball	Fussballspiel
Lesen	vorlesen	Lesezeichen
Einkauf	einkaufen	Einkaufswagen
Liebe	verlieben	Liebesbeweis
Spiel	mitspielen	Spielzeugkiste
Hamster	hamstern	Hamsterrad
Topf	Kochtopf	Kochtopfdeckel
Saft	saftig	Orangensaftpresse
Kind	kindisch	Kinderwagen
Buch	buchen	Lesebuchzeichen
Horn	Einhorn	Einhornzauber
Klee	Kleeblatt	Glückskleeblatt
Tau	tauen	auftauen
Bild	Vorbild	vorbildlich
Sitz	Sitzung	Sitzungszimmer
Tisch	Tischbein	Nachttischbein
Flocke	Schneeflocke	Schneeflockengestöber
Freund	freundlich	Freundschaftsbeweis
Zunge	züngeln	Schlangenzunge

Wind	windig	Windradpropeller
Sprung	gesprungen	Sprungbrettsalto
Schatten	Windschatten	Schattenparkplatz
Bad	baden	Badehose
fahren	umfahren	Fahrzeugmechaniker
		
		
		



THERAPIEBEREICH

Phonetik-Phonologie

ZIEL(E)

1. Wahrnehmung von phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten während gepolterten Abschnitten.
2. Präzise und langsame Artikulation.
3. Wahrnehmung von Artikulationsbewegungen und -orten.

ALTERSEMPFEHLUNG

9-12 Jahre

ZEITBEDARF

15-20 Minuten

MATERIAL

- Spielfiguren
- Spielplan mit 3 Karten-Sätzen
- Zahlenwürfel
- Zuschauer-Würfel (siehe Material)
- Schere
- Klebestreifen / Leim




SPIELBESCHREIBUNG

VORBEREITUNG

Alle Spielkarten werden ausgeschnitten und jeweils auf einen separaten Stapel neben das Spielfeld gelegt. Der Zuschauer-Würfel wird mit den entsprechenden Würfelbilder beklebt.

SPIELABLAUF

Die Spielfiguren befinden sich auf dem Startfeld mit den olympischen Ringen. Abwechslungsweise wird gewürfelt. Der Spieler darf so viele Felder vorrücken, wie der Würfel anzeigt. Folgendes wird durchgeführt, sobald man auf das entsprechende Feld gelangt:

Hürden springen Silbisches Sprechen / Silbenhüpfen	 Das Kind / die THP deckt eine Hürden-Karte auf und liest sie laut vor. Die Silbenfolgen werden silbisch, d.h. fließend und mit einer kurzen Pause zwischen den Silben, laut vorgelesen.
Zeitlupen-Wiederholung Langsames Sprechen	  Das Kind / die THP deckt eine Bildschirmkarte auf und liest sie laut (etwas lauter als gewöhnlich) und langsam mit gleichbleibender Geschwindigkeit vor. Dabei sollen die Artikulationsbewegungen genau ausgeführt und während dem Sprechen wahrgenommen werden. Die Artikulation soll deutlich aber nicht übertrieben sein.

<p>Begeisterte & müde Zuschauer Kiefer öffnen</p> 	<p>Die Zuschauer beobachten die Sportolympiade – die einen staunen und sind begeistert, die anderen langweilen sich und sind müde.</p> <p>Das Kind / die THP würfelt mit dem Zuschauer-Würfel. Der gewürfelte Laut oder das Gähnen wird ausgeführt. Dabei soll der Kiefer weit geöffnet werden. Die Umsetzung von «aah» und «ooh» erfolgt mit Stimme, beim Gähnen kann gewählt werden, ob die Stimme verwendet werden möchte oder nicht.</p>
<p>Sportmoderator Wahrnehmung von phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten während gepolterten Abschnitten.</p> 	<p>Das Kind / die THP schlüpft in die Rolle eines Sportmoderators und kommentiert die Spielsituation oder berichtet von den Zuschauern.</p> <p>Das Kind gibt spontane Äusserungen von sich und die THP kommentiert oder berichtet mit Pseudopoltern. Während des Sprechens soll der Fokus auf der Wahrnehmung von phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten (PPA) während gepolterten Abschnitten liegen. Sobald das Kind oder die THP eine PPA bemerkt, kann es/sie einmal auf den Tisch klopfen. Gemeinsam kann anschliessend reflektiert werden, um welche PPA es sich handelt und wie sich das Kind/ die THP dabei gefühlt hat. Zudem werden gelungene Sequenzen hervorgehoben.</p> <p>Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Zwei Beispiele: «Die grüne Spielfigur hat bereits zwei Hürden hinter sich. Es sind nur noch wenige Meter bis zur nächsten. Schafft sie auch diese?», «Die Zuschauerin auf der Wiese sieht begeistert aus!».</p>
<p>Sportlerin Taktil-kinästhetisches Feedback</p> 	<p>Das Kind / die THP deckt eine Aktionskarte auf. Diese Karte wird zweimal laut vorgelesen. Das erste Mal liegt der Fokus bei dem taktil-kinästhetischen Feedback, d.h. sie wird etwas verlangsamt vorgelesen und dabei die Artikulationsbewegungen und -orte wahrgenommen. Beim zweiten Mal darf das Kind / die THP ganz gewöhnlich laut vorlesen und die Aktion ausführen. Gemeinsam kann reflektiert werden, ob eine subjektive und/oder objektive Veränderung des Sprechens wahrgenommen wurde.</p>

Die Karten werden gleich nach der Durchführung der Übung verdeckt unter den passenden Stapel zurückgelegt. Wer zuerst ins Ziel gelangt, gewinnt die Sportolympiade. Eine Übungsreflexion seitens der THP und des Kindes ist empfehlenswert.

SPIELANPASSUNG

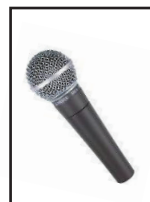
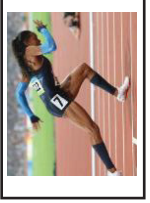
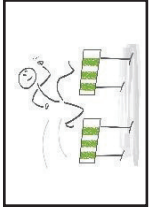
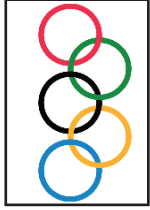
VEREINFACHUNG

Üben auf Wortebene: Wenn die Übungen auf Satzebene zu schwierig sind, können stattdessen nur die fettgedruckten Wörter gelesen werden. Spontane Äusserungen können kurzgehalten werden.

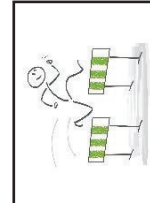
STEIGERUNG

Silbisches Sprechen: Als Steigerung kann begleitend mit der Faust bei jeder Silbe leicht auf den Tisch gedrückt werden. Es soll nicht ein roboterhaftes Sprechen entstehen, vielmehr soll die Druckbewegung das Sprechen unterstützen.

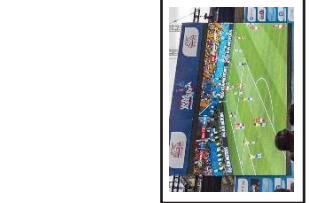
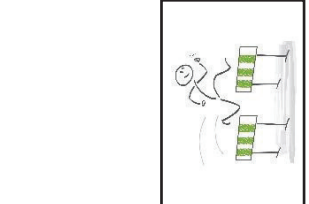
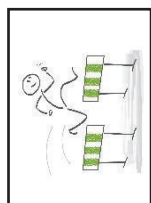
Überwachtes Sprechen: Das überwachte Sprechen kann als Steigerung des langsamen Sprechens angesehen werden. Dabei liegt der Fokus beim Sprechen intensiv auf der Wahrnehmung artikulatorischer Bewegungsabfolgen.



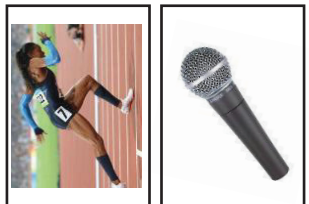
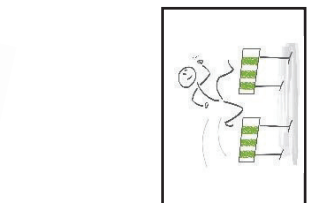
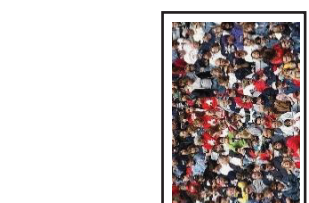
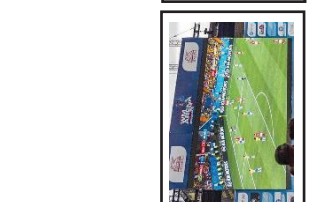
**Pause – weiter
geht's bei der
nächsten
Würfelrunde**



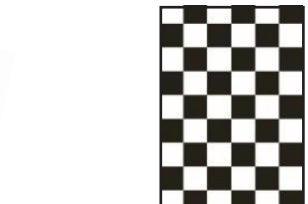
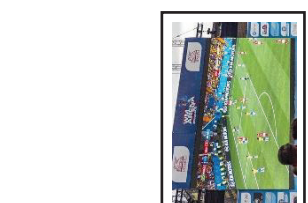
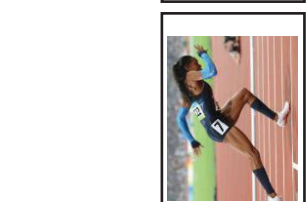
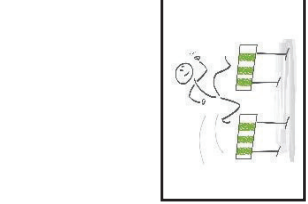
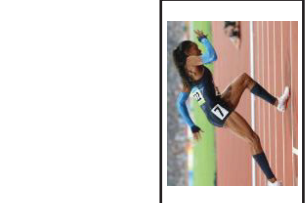
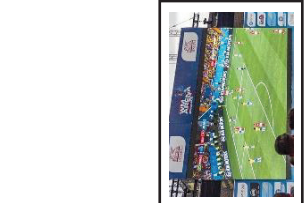
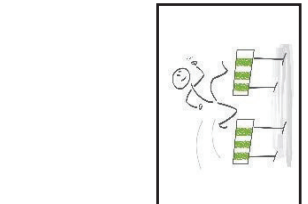
**Pause – weiter
geht's bei der
nächsten
Würfelrunde**



**Pause – weiter
geht's bei der
nächsten
Würfelrunde**

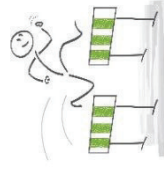


**Pause – weiter
geht's bei der
nächsten
Würfelrunde**



Hürden springen: Silbisches Sprechen / Silbenhüpfen

Silbisches Sprechen / Silbenhüpfen



← Diese Karte kann vor den Stapel gelegt werden, damit klar wird, um welchen Kartenstapel es sich handelt.

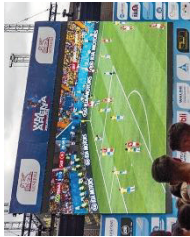


Ge-burts-tags-ku-chen	Älp-ler-mag-ro-nen mit Ap-fel-mus	Bad-min-ton-schlä-ger
Kle-be-strei-fen	Fuss-ball-welt-meis-ter-schaft	Gar-de-ro-ben-schlüs-sel
Kla-vier-tas-te	Ver-letz-ungs-ge-fahr	Lap-top-tas-ta-tur

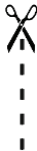
Bas-ket-ball-korb	Klas-sen-aus-flug	Com-put-er-spiel-samm-lung
Bril-len-trä-ger-in	Klin-gel-streich	Ski- und Snow-board-fe-ri-en

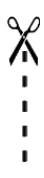
Zeitlupen-Wiederholung: langsam sprechen

langsam sprechen




← Diese Karte kann vor den Stapel gelegt werden, damit klar wird, um welchen Kartenstapel es sich handelt.





Der Krabbenfischer knabbert Knabberkrabben, Knabberkrabben knabbert der Krabbenfischer.	Griesbrei bleibt Griesbrei und Kriegsbeil bleibt Kriegsbeil . Kriegsbeil bleibt Kriegsbeil und Griesbrei bleibt Griesbrei.	Manches Schminkschwämmchen schwimmt und manches Schminkschwämmchen schwimmt nicht.
Zwischen zwei Zwetschgenzweigen sitzen zwei zechenschwarze tschechisch zwitschernde Zwergschwalben .	Fips mixt Fixmixdrinks , fix mixt Fips Fixmixdrinks.	Furcht vor Fruchtfleisch führt zu Flucht vor Fruchtfleisch.
Die Bürsten mit den schwarzen Borsten bürsten besser, als die Bürsten mit den weißen Borsten bürsten!	Schnecken erschrecken wenn sie an Schnecken schlecken denn zum Schrecken vieler Schnecken manche Schnecken, Schnecken nicht schmecken.	Mischwasserfischer heißen Mischwasserfischer , weil sie im Mischwasser Mischwasserfische fischen
Es klapperte die Klapperschlang' , bis ihre Klapper schlapper klang .	Auf den sieben Robbenklippen sitzen sieben Robbensippen , die sich in die Rippen stippen, bis sie von den Klippen kippen.	Der Flugplatzspatz nahm auf dem Flugplatz Platz. Auf dem Flugplatz nahm der Flugplatzspatz Platz.

Sportlerin – Aktionskarten: Taktik-kinästhetisches Feedback

<p>Taktik-kinästhetisches Feedback Artikulationsbewegungen und -orte wahrnehmen</p> 	<p>Hinter dir ist ein Sportler über eine Hürde gefallen. Du hilfst ihm. Gehe drei Felder zurück. Der nächste Spieler ist dran.</p>
<p>Du fällst über eine Hürde und verlierst Zeit. Gehe drei Felder zurück. Der nächste Spieler ist dran.</p>	<p>Dein Powermüsliriegel macht sich bemerkbar. Du hast viel Energie. Rücke zwei Felder vor. Der nächste Spieler ist dran.</p>

← Diese Karte kann vor den Stapel gelegt werden, damit klar wird, um welchen Kartenstapel es sich handelt.



<p>Dein Trainer motiviert dich vom Spielfeldrand aus. Rücke ein Feld vor. Der nächste Spieler ist dran.</p>	<p>Du bist etwas müde und wirst langsamer. Gehe ein Feld zurück. Der nächste Spieler ist dran.</p>
<p>Du hast gerade eine kurze Trinkpause hinter dir. Du willst unbedingt aufholen. Würfle gleich nochmals.</p>	

<p>Die Zuschauer rufen dir zu und jubeln. Das motiviert dich und du erhöhst dein Lauftempo. Rücke 3 Felder vor. Der nächste Spieler ist dran.</p>	<p>Du siehst bereits das Ziel und machst ein Endspurt. Rücke zwei Felder vor. Der nächste Spieler ist dran.</p>	<p>Du willst den nächsten Sportkommentar nicht verpassen. Rücke bis zum nächsten Mikrofon vor. Der nächste Spieler ist dran.</p>
<p>Dein letzter Hürdensprung war fantastisch. Die Wiederholung wird auf dem LED-Bildschirm gezeigt und du möchtest sie nicht verpassen. Gehe zum nächsten LED-Bildschirm. Der nächste Spieler ist dran.</p>	<p>Du schaust dich um und willst wissen wo sich die anderen Sportler befinden. Dabei verlierst Zeit. Gehe ein Feld zurück. Der nächste Spieler ist dran.</p>	<p>Du motivierst einen Sportler, welcher gerade hinter dir läuft. Rücke ein Felder vor. Der nächste Spieler ist dran.</p>

Zuschauerwürfel-Bilder

aah

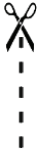
aah

ooh

ooh

gähnen

gähnen



BANKRÄUBER



THERAPIEBEREICH

Phonetik-Phonologie

ZIELE

1. Steigerung der artikulatorischen Kontrolle

ALTERSEMPFEHLUNG

9-12 Jahre

ZEITBEDARF

15 Minuten

MATERIAL

- Spielfeld (3 A4-Seiten)
- 2x Silbenkärtchen
- Spielfiguren
- 2 Korkzapfen/Spielsteine
- Klebestift & Schere
- 40 Goldstücke: Spielgeld oder goldenes Papier (z.B. Geschenkpapier)
- kleine Kartonschachtel

SPIELBESCHREIBUNG

Die Bankräuber möchten so viele Safes wie möglich knacken. Mit korrekt gesprochenen Silben-Codes können die Safes geöffnet und das Gold eingesteckt werden. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich im Verlauf des Spiels aufgrund der komplexer werdenden Konsonanten (-verbindungen).

Seite 1 - Einzelkonsonanten

Seite 2 - Konsonantenverbindungen mit ähnlichen Artikulationsorten

Seite 3 - Konsonantenverbindungen mit weit entfernten Artikulationsorten

VORBEREITUNG

Die Silbenkärtchen (x2) und die gewünschten Spielfiguren werden ausgeschnitten. Das eine Set der ausgeschnittenen Silbenkärtchen wird auf die übereinstimmenden Felder auf dem Spielfeld platziert. Das zweite Set wird als Reserve benötigt, falls beide Spieler auf demselben Feld landen. Die Spielfiguren werden auf Korkzapfen oder andere Spielsteine geklebt. Die Korkzapfen können in Scheiben geschnitten werden. Das Spielgeld oder das goldene, zu kleinen Goldkugeln geknüllte, Papier wird in die kleine Kartonschachtel (Safe) gelegt.

ABLAUF

Beide Spieler wählen einen Räuber. Sie starten auf dem Feld mit der Bank. Es wird abwechselungsweise gewürfelt und jeweils dementsprechend viele Felder vorgerückt. Es gibt 3 verschiedene Felder, auf denen man landen kann:

Silbe – Der Spieler nimmt das Silbenkärtchen zu sich und liest die Silbe laut vor. Wenn bereits eine oder mehrere Silbenkärtchen vorhanden sind, dann werden sie aufgereiht und die Silbenfolge

Silbe – Der Spieler nimmt das Silbenkärtchen zu sich und liest die Silbe laut vor. Wenn bereits eine oder mehrere Silbenkärtchen vorhanden sind, dann werden sie aufgereiht und die Silbenfolge (= Silben-Code) zur Übung laut gelesen. Die THP gibt bei Bedarf Hilfestellung, indem sie die Silbe vorspricht und das Kind dies imitiert. Beim Sprechen der Silben können das Zeitlupensprechen oder das Sprechen mit geschlossenen Augen eingeübt werden. Die Räuber wollen den Code schliesslich unbedingt richtig sprechen, und dies sind Tricks der Räuber, um keine Fehler zu machen!

Polizei – Die Polizei erwischt den Bankräuber und dieser muss sich mit einem Goldstück freikaufen!

Safe – Der Silben-Code muss einmal korrekt (ohne phonetisch-phonologische Fehler) gesprochen werden, damit der Safe aufgeht. Dann wird der Silben-Code sorgfältig zur Seite gelegt. Der Spieler kann sich **2 Goldstücke** nehmen. Wird der Silben-Code mit phonetisch-phonologischen Fehlern gesprochen, so muss beim nächsten Spielzug nochmals versucht werden, den Code korrekt zu sprechen. Wenn es beim zweiten Mal nicht klappt hat, dann wird der Code bei jedem weiteren Zug um eine Silbe gekürzt, bis nur noch eine Silbe bleibt. Wenn der Code erst beim 2. Versuch oder später korrekt gesprochen werden konnte, dann gibt es nur **1 Goldstück**.

Beim grossen Safe ganz am Schluss angekommen, müssen alle Silbenreihen nochmals nacheinander korrekt gesprochen werden. Wenn ein Fehler passiert, dann muss es beim nächsten Spielzug nochmals versucht werden, bis es klappt. Wer den Safe knackt, der findet **3 Goldstücke**.

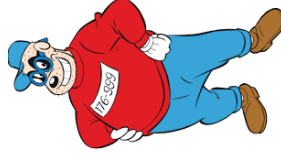
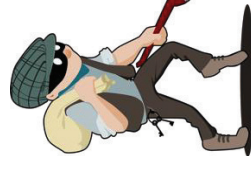
Spielende: Das Spiel ist beendet, wenn einer der Bankräuber den grossen Safe geknackt hat. Gewonnen hat der Räuber, der mehr Goldstücke stehlen konnte.

SPIELVARIANTE

Dieses Förderspiel kann auch mit anderen Silben gespielt werden. Dies ist eine gute Möglichkeit, um den Schwierigkeitsgrad für ein Kind anzupassen.

inspiriert durch #katz-bernstein #Myers&St.Louis #silbenübung

Auswahl der Spielfiguren





do

bu

fa

wi

tu

pa

mi

ja



gu

ke

fa

bi

da



wu

dö



ba

di

ru

lo

hu

pe

su

bi

sü



pi

ra

fe

wa



nu

we

la



blu

tra

psu

sle

sni

tsi

bla

sia



tri

pso

slu

fle

slo

flü

bli

fla

tre

flo



blo

fla



sle

psu

tsä

tmu

bsö



ble

sto

tsi

pno

tša



blu

bse

pnu

tmö

bla

flu

dlü

bsu

tme

pni

flu

bsi

kna

gnu

gne

gli



gnu



kna

gso

gna

sga

kna

gla



knö

sgu

gno



gnü

kno

chnu

sge

gni

gro

chna



gle

chne

gru

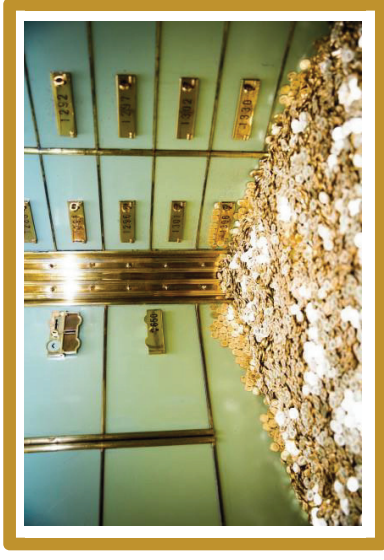
chno

gsi

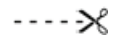
kle

ska

knu



Silbenkärtchen



do	bu	fa	wi	tu	pa	mi
lo	dö	wu	da	bi	gu	ke
fa	ba	di	ru	lo	hu	pe
su	bi	sü	we	nu	wa	fe
ra	pi	la	-			
blu	tra	psu	sle	sni	tsi	bla
sla	tre	fla	bli	flü	slo	fle
slu	pso	tri	flo	blo	fla	sle
psu	tsä	tmu	bsu	blu	pno	tso
tsi	sto	ble	bse	pnu	tmö	bla
flu	dlü	bsu	tme	pni	flu	bsi
-						
kna	gso	kna	gnu	gli	gne	gnu

gna	sga	gno	sgu	knö	gla	kna
gnü	chne	gle	chna	gro	gni	sge
chnu	kno	gru	chno	gsi	kle	ska
knu	-					

SILBEN- UND WÖRTERLOTTO



THERAPIEBEREICH

Phonetik-Phonologie

ZIEL(E)

1. Förderung präziser Artikulationsbewegungen auch bei erhöhtem Sprechtempo.
2. Wahrnehmung von Artikulationsabläufen.

ALTERSEMPFEHLUNG

9-12 Jahre

ZEITBEDARF

10-15 Minuten

MATERIAL

- Kartenset 1-3: jeweils Satzkarten, Wortkärtchen, Silbenkärtchen, Lottoraster
- Schere
- Spielsteine

SPIELBESCHREIBUNG

VORBEREITUNG

Die THP wählt ein Kartenset aus und schneidet das Material für die zu übende Phase aus:

- Phase 1: Silbenkärtchen und Lottoraster Silben
- Phase 2: Wortkärtchen und Lottoraster Wörter
- Phase 3: Satzkarte

PHASE 1: SILBENEbene

Die Lottoraster von Phase 1 werden an die Spieler verteilt. Ziel ist es, die Silben auf dem Raster zu finden. Die Silbenkärtchen werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Abwechslungsweise werden Silben gezogen. Nicht passende Silben werden zurückgelegt. Passt eine Silbe auf das eigene Lottoraster gilt folgendes:

1. Die Silbe wird mit geschlossenen Augen langsam gesprochen. Ziel dabei ist es, die Artikulationsabläufe genau wahrzunehmen und korrekt zu realisieren.
2. Als nächstes wird die Silbe mit offenen Augen langsam gesprochen.
3. Weiter wird das Sprechtempo stufenweise (langsam, mittelschnell und altersangepasst schnell) gesteigert. Auch hier ist eine genaue Artikulation das Ziel. Eine Erhöhung der Geschwindigkeit darf erst erfolgen, wenn die Silbe mit vorheriger Geschwindigkeit korrekt ausgesprochen wurde.

Die Entscheidung, ob eine Steigerung der Geschwindigkeit erfolgt, entscheidet die THP. Ist eine altersangepasste, schnelle Sprechgeschwindigkeit erfolgreich erreicht worden, ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer zuerst sein Lottoraster voll hat, ruft Lotto und gewinnt das Spiel.

PHASE 2: WORTEBENE

Die Lottoraster der Phase 2 werden an die Spieler verteilt. Die Wortkärtchen werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Das Spiel verläuft wie in Phase 1.

PHASE 3: SATZEBENE

In der Phase 3 werden die beiden Satzkarten verteilt. Jeder Spieler schaut sich den Satz gut an. Die Spielsteine werden bereitgelegt, zu Beginn erhält jeder zwei Spielsteine. Abwechslungsweise wird der eigene Satz gesprochen. Hier werden die Schritte 1-3 aus Phase 1 durchgeführt. Bei jedem Schritt erhält man einen Spielstein, wenn der Satz korrekt ausgesprochen wurde. Wurde ein Fehler gemacht, gibt man einen Spielstein ab. Wer zum Schluss mehr Spielsteine gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Der Entscheid, ob auf Wort- oder später auf Satzebene gewechselt werden darf, erfolgt nach dem Ermessen der THP. Es ist sinnvoll, wenn die Spieler über die ganzen drei Phasen jeweils das Thema des Kartensets (z.B. Kartenset 1, Astronauten) behalten. Eine anschließende Übungsreflexion seitens der THP und des Kindes ist empfehlenswert.

SPIELERANPASSUNG / SPIELERWEITERUNG

- Es können auch Sätze, Wörter und Silben verwendet werden, die für das Kind schwierig sind. So kann spezifisch an den Schwierigkeiten gearbeitet werden (z.B. Konsonantenverbindungen, häufig gesprochene Sätze, etc.).
- Wer zuerst eine Linie (oder zwei Linien) des Lottorasters voll hat, gewinnt das Spiel.

VEREINFACHUNG

Die Silben- oder Wörteranzahl pro Übungseinheit vermindern, in dem nicht alle Silben- und Wortkärtchen verwendet werden.

STEIGERUNG

Wurden zwei Silben auf dem Lottoraster bereits gefunden, können diese in einer Silbenfolge nach den drei Schritten gesprochen werden. Weiter gefundene Silben werden der Silbenfolge angehängt.

inspiriert durch #riley&riley #omtp #ulrickesick @stuttgart

Kartenset 1: Astronauten und Frosterfrosch

Astronauten

Phase 3: Satzkarte

Zwei Astronauten kauten und kauten während sie blaugrüne Mondsteine klauten.

Phase 2: Wortkärtchen

Astronauten	kaute	während	blaugrüne
kaute	zwei	und	sie
Mondsteine	klauten		

Phase 1: Silbenkärtchen

klau	as	tro	nau	ten	kau
stei	wäh	rend	mond	blau	grü
ten	ne	ten	ne		

Frosterfrosch

Phase 3: Satzkarte

Der Frosterfrosch frostet im Froschfroster, frostet der Frosterfrosch im Froschfroster?

Phase 2: Wortkärtchen

Frosterfrosch	frostet	Froschfroster	der
im	Frosterfrosch	frostet	der
Froschfroster	im		

Phase 1: Silbenkärtchen

fros	ter	frosch	frosch	fros	tet
fros	tet	fros	ter	frosch	fros
ter	im	fros	tet		

Lottoraster 1: Astronauten und Frosterfrosch

Astronauten Lottoraster Phase 1: Silben

klau	as	tro	nau	ten	kau
stei	wäh	rend	mond	blau	
ten	ne	ten	ne	grü	

Astronauten Lottoraster Phase 2: Wörter

Astronauten	kauten	während	blaugrüne
kauten	zwei	und	
Mondsteine	klauten	sie	

Frosterfrosch Lottoraster Phase 1: Silben

fros	ter	frosch	frosch	fros	tet
fros	tet	fros	ter	frosch	
ter	im	fros	tet	fros	

Frosterfrosch Lottoraster Phase 2: Wörter

Frosterfrosch	frostet	Froschfroster	der
im	Frosterfrosch	frostet	
Froschfroster	im	der	

Kartenset 2: Bürsten und Katzen

Bürsten

Phase 3: Satzkarte

Bürsten mit schwarzen Borsten bürsten besser als Bürsten mit blauen Borsten.

Phase 2: Wortkärtchen

bürsten	schwarzen	Borsten	besser
Bürsten	Borsten	Bürsten	als
mit	blauen	mit	

Phase 1: Silbenkärtchen

bürs	ten	schwar	zen	bors	bes
ten	ser	blau	en	bürs	ten

Katzen

Phase 3: Satzkarte

Die Katzen quatschen und klatschen, während sie mit den Tatzen platschen.

Phase 2: Wortkärtchen

Katzen	quatschen	und	klatschen
während	sie	mit	den
Tatzen	die	platschen	

Phase 1: Silbenkärtchen

kat	zen	quat	schen	klat	wäh
schen	rend	tat	zen	schen	plat

Lottoraster 2: Bürsten und Katzen

Bürsten Lottoraster Phase 1: Silben

bürs	ten	schwar	zen	bors	bes
ten	ser	blau	en	bürs	ten

Bürsten Lottoraster Phase 2: Wörter

bürsten	schwarzen	Borsten	besser
Bürsten	Borsten	Bürsten	als
mit	blauen	mit	

Katzen Lottoraster Phase 1: Silben

kat	zen	quat	schen	klat	wäh
schen	rend	tat	zen	schen	plat

Katzen Lottoraster Phase 2: Wörter

Katzen	quatschen	und	klatschen
während	sie	mit	den
Tatzen	die	platschen	

Kartenset 4: Kinder und Schwalben

Kinder

Phase 3: Satzkarte

Kluge kleine Kinder kaufen keine kleinen Kleiderknöpfe.

Phase 2: Wortkärtchen

kluge	kleine	Kinder	kaufen
keine	kleinen	Kleiderknöpfe	

Phase 1: Silbenkärtchen

klu	ge	klei	ne	kin	der
kau	fen	kei	nen	knöp	fe
ne	klei	der			

Schwalben

Phase 3: Satzkarte

Zwischen zwei Zwetschgenzweigen zwitschern zwei zwitschernde Schwalben.

Phase 2: Wortkärtchen

zwischen	zwei	zwitschern	zwitschernde
Schwalben	Zwetschgenzweigen	zwei	

Phase 1: Silbenkärtchen

zwi	schen	zwit	schern	de	schwal
ben	zwetsch	gen	zwei	gen	zwei
zwei	zwit	schern			

Lottoraster 3: Kinder und Schwalben

Kinder Lottoraster Phase 1: Silben

klu	ge	klei	ne	kin
kau	fen	kei	nen	knöp
ne	klei	der	der	fe

Kinder Lottoraster Phase 2: Wörter

kluge	kleine	Kinder	kaufen
keine	kleinen	Kleiderknöpfe	

Schwalben Lottoraster Phase 1: Silben

zwi	schen	zwit	schern	de
ben	zwetsch	gen	zwei	gen
zwei	zwit	schern	schwal	zwei

Schwalben Lottoraster Phase 2: Wörter

zwischen	zwei	zwitschern	zwitschernde
Schwalben	Zwetschgengzweigen	zwei	

AKRIBISCHE ZUNGENAKROBATIK



THERAPIEBEREICH

Phonetik-Phonologie

ZIEL(E)

1. Förderung der präzisen Artikulation bei erhöhter artikulatorischer Komplexität
2. Flexible Anwendung der erlernten Strategien

ALTERSEMPFEHLUNG

9-12 Jahre

ZEITBEDARF

15 Minuten

MATERIAL

- 20 Adjektiv-Karten
- 20 Nomen-Karten
- 4 blaue A4-Blätter
- 4 grüne A4-Blätter
- Schere, Klebestift
- Schere

SPIELBESCHREIBUNG

Artikulatorisch anspruchsvolle **Adjektive** und **Nomina-Komposita** werden zusammengehängt und ausgesprochen. So wird auf unterhaltsame Weise die Artikulation trainiert.

VORAUSSETZUNG

Das Kind kennt die Strategien des Zeitlupensprechens und des überwachten Sprechens und kann diese auf Wortebene im Übungssetting anwenden.

VORBEREITUNG

Die Wortkarten müssen als Vorbereitung auf ein farbiges Papier geklebt werden. Die Adjektive beispielsweise auf blaues Papier und die Nomen auf grünes Papier. Dann werden die Karten ausgeschnitten.

ABLAUF

Die grünen und blauen Karten werden separat auf einen Stapel gelegt, das farbiges Papier ist nach oben gerichtet. Abwechselnd wird je eine grüne und eine blaue Karte gezogen. Die sich ergebende Kombination soll laut vorgelesen werden. Das Ziel ist es, die Kombination phonetisch-phonologisch fehlerfrei zu sprechen. Wenn das funktioniert hat, dann kann das Kartenpaar zu sich genommen werden. Wenn es nicht fehlerfrei war, dann soll es das Kind ein zweites Mal mithilfe der Strategien versuchen. Wenn es beim zweiten Versuch nicht klappt, dann wird das Kartenpaar an beliebigem Ort in die Kartenstapel zurückgelegt. Es gewinnt, wer die meisten Karten hat. Das Kind soll die erlernten Strategien beim ersten Versuch beliebig anwenden, oder nicht. Es empfiehlt sich das Gesprochene und die Anwendung der Strategien metasprachlich zu reflektieren. Zur Unterstützung kann der Spiegel verwendet werden.

WEITERE SPIELIDEEN

Lottino (2-3 Spieler)

Pro Mitspieler werden immer fünf verschiedene Kartenpaare aus einer grünen und einer blauen Karte auf ein A4-Blatt kopiert. Jeder Spieler erhält ein Kopierblatt. Die blauen und grünen Karten werden verdeckt auf dem Tisch verteilt. Der Reihe nach werden zwei Karten, immer eine blaue und eine grüne, aufgedeckt. Der jeweilige Spieler liest die Kombination laut vor. Falls eine der Karten auf seiner Kopiervorlage steht, dann legt er diese darauf ab und ist nochmals an der Reihe. Andernfalls ist der nächste Spieler am Zug. Die Spieler müssen sich dabei merken, ob eine der eigenen gesuchten Karten aufgedeckt wird, um sie sich beim nächsten eigenen Spielzug zu holen. Es gewinnt der, der zuerst seine Kopiervorlage voll hat.

Ich packe meinen Koffer

Der Reihe nach werden paarweise eine blaue und eine grüne Karte gezogen. Die Kombination wird laut vorgelesen. Der nächste Teilnehmer wiederholt zunächst alle bisherigen Kombinationen, dann liest er seine Kombination laut vor.

inspiriert durch #vibekemasoud #russischerregisseur #VanRiper #Zückner

Adjektive

tramplig

tröstlich

plaudernd

merkwürdig

glitschig

grobkörnig

ängstlich

aggressiv

angsteinflössend	attraktiv
aufmüpfig	charmant
denkfaul	durchsichtig
entzückend	erfrischend
klapprig	klitzeklein

ordentlich	prickelnd
------------	-----------

Nomina Komposita

Treppentrockenheit	Prinzessinnentraum
Kleiderklumpen	Warmduscher
Lampenschirm	Trampolintrick

Computerm Maus	Schneeballschlacht
Kriesenfröschlein	Tratschtomate
Flugflöhe	Kissenschlacht
Rollschuhschanze	Gurkenquark
Storchenorchester	Katzengezwitscher

Fruchtzwerg	Panzerknacker
Dramadromedar	Drachentreffen

KLICK! ARBEIT AN LESETEXTEN



THERAPIEBEREICH

Phonetik-Phonologie

ZIEL(E)

1. Wahrnehmung von phonetisch-phonologischen Auffälligkeiten während gepolterten Abschnitten.
2. Kontrolliertes und präziseres Lesen und Sprechen.

ALTERSEMPFEHLUNG

9-12 Jahre

ZEITBEDARF

mehrmals ca. 15-20 Minuten

MATERIAL

- Aufnahmegerät, z.B. Handy oder iPad
- Knackfrosch / Klicker (z.B. aus dem Hundebedarf)
- Lesetexte
 - 4. Klasse: Blumen im Frühling
 - 5./6. Klasse: Fussballgeschichte
- Textmarker
- Vorlage Kärtchen
- Schere

SPIELBESCHREIBUNG

Die folgenden Phasen können über mehrere Therapieeinheiten verlaufen:

VORBEREITUNG

Es wird ein Lesetext ausgewählt und für das Kind und die THP ausgedruckt. Das Aufnahmegerät wird gestartet und das Kind liest den Text laut vor.

PHASE 1

Gemeinsam hören sich das Kind und die THP die Audioaufnahme an. Beide erhalten einen Knackfrosch und klicken, wenn sie eine phonetisch-phonologische Auffälligkeit bei gepolterten Wörtern oder Abschnitten wahrnehmen. Hierzu kann z.B. die Erklärung von Flutschwörter verwendet werden:

- *Flutschwörter:* Gemeint sind gepolterte Abschnitte und Wörter, die durch Laut-, Silben- oder Wortauslassungen, Ersetzungen von Lauten und Silben, Hinzufügungen und Vertauschungen von Lauten, Reduzierungen von Konsonantenclustern oder Neutralisierungen von Vokalen gekennzeichnet sind.
- *Flutschwörter Erklärung für Kind:* Flutschwörter sind Wörter, die man nicht versteht, die komisch klingen, länger oder kürzer als gewöhnlich sind.

Dann wird die Aufnahme kurz gestoppt und beide markieren das Wort oder die spezifische Auffälligkeit mit dem Textmarker. Wenn beide Parteien einverstanden sind, kann auch hier schon eine Reflexion stattfinden, z.B. wie sich das Kind dabei gefühlt oder ob es die Auffälligkeit bemerkt hat. Unbedingt sollen die gelungenen Sequenzen in der Reflexion hervorgehoben werden. Der ganze Text wird so bearbeitet.

VORBEREITUNG PHASE 2: WORTEBENE

Die Wörter mit den markierten Stellen werden auf die Kärtchen Vorlage geschrieben. Dabei kann die Markierung übernommen werden, so sieht das Kind gleich, wo die Schwierigkeit liegt. Die Kärtchen werden kopiert und entsprechend ausgeschnitten.

PHASE 2: WORTEBENE

Lotto: Jeder Spieler erhält eine Lottokarte. Die Kärtchen werden gemischt und auf einen Stapel gelegt. Ein Spieler beginnt. Er deckt das oberste Kärtchen auf und liest das Wort laut vor. Das Ziel ist präzise zu artikulieren. Wenn dies gelingt und sich das Wort auf der eigenen Lottokarte befindet, darf es hingelegt werden. Entstehen Fehler bei der Artikulation des Wortes und es befindet sich auf der eigenen Lottokarte, darf der Spieler die Karte bei sich behalten und beim nächsten Spielzug nochmals artikulieren. Kann er das Kärtchen nicht brauchen, wird es nach dem Artikulieren des Wortes zurück unter den Stapel gelegt. Wer zuerst die Lottokarte füllt, gewinnt das Spiel.

Memory: Die Kärtchen werden gemischt und auf dem Tisch verteilt. Abwechslungsweise dürfen immer zwei Kärtchen aufgedeckt werden. Die aufgedeckten Wörter werden laut vorgelesen. Das Ziel ist es, das Wort präzise zu artikulieren. Werden zwei gleiche Kärtchen aufgedeckt und das Wort präzise artikuliert, dann darf man das Karten-Päärchen behalten. Ansonsten werden die beiden Karten umgedeckt und der nächste Spieler ist dran. Wer am Schluss mehr Karten-Päärchen gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

VORBEREITUNG PHASE 3: SATZEBENE

Nun werden die Sätze, in denen die markierten Wörter vorkommen auf die Kärtchen Vorlage geschrieben. Die Markierungen innerhalb der Wörter können übernommen werden. Die Kärtchen werden kopiert und entsprechend ausgeschnitten.

PHASE 3: SATZEBENE

Analog zur Wortebene kann entweder Lotto oder Memory gespielt werden.

PHASE 4: SPONTANSPRACHE

Das Kind und die THP führen ein Gespräch über den Inhalt des Lesetextes. Dabei soll auf eine präzise Artikulation der zuvor geübten Wörter geachtet werden.

Nach jeder Phase können die THP und das Kind die Übung reflektieren, um Gefühle und Reaktionen sowie mögliche Schwierigkeiten, Strategien und Gelungenes zu besprechen.

SPIELERANPASSUNG / SPIELERWEITERUNG

Es können auch andere Lesetexte verwendet werden.

LAUTEBENE

Die Vorbereitung und die Phase 1 werden durchgeführt. Wenn spezifisch Konsonantenverbindungen oder Lautverbindungen auffällig sind, kann zuerst mit Lautkombinationen gearbeitet werden. Dazu werden die Lautkombinationen auf die Kärtchen Vorlage geschrieben und kopiert. Analog zur beschriebenen Wortebene kann danach Lotto oder Memory gespielt werden.

HILFSTELLUNG PHASE 4

Als Hilfestellung können die Wort-Kärtchen nochmals hingelegt werden.

VEREINFACHUNG

Es werden nur 1-2 Abschnitte eines Lesetextes bearbeitet.

inspiriert durch #michaelschneider #ulrikesick #wortendungen #konsonantenkombinationen

Vorlage Kärtchen und Lottoraster: Das Lottoraster kann beliebig gross ausgeschnitten werden, je nach dem wie viele Kärtchen verwendet werden.











Blumen im Frühling



Sobald die Frühlingssonne den Schnee geschmolzen hat, beginnen überall die Blumen zu sprießen. Es gibt einige Blumen, die wachsen auf Wiesen und Feldern. Diese Blumen werden auch Feld oder Wiesenblumen genannt. Sie pflanzen sich durch Insekten, den Wind oder den Regen fort.

Eine davon ist der Löwenzahn. Der Samen des Löwenzahns wird durch den Wind verteilt und wartet, bis es warm genug ist, um zu keimen. Diese Blume wächst an Feldrändern oder auf einer Wiese. Sie hat gezackte Blätter, die aussehen wie Raubtierzähne. Seine gelbe Blüte ist auf der grünen Wiese sehr gut zu sehen und lockt dadurch viele Insekten an.



Eine andere Blume, die auf Wiesen zu finden ist, wird Sumpfdotterblume genannt. Die Insekten krabbeln gerne in die gelbe Blüte, da es dort immer etwas wärmer ist als draußen. So helfen sie dieser Blume mit der Befruchtung und der Fortpflanzung. Da der Samen der Sumpfdotterblume schwimmt, trägt auch der Regen ihn an andere Wiesenstellen, wo sich dann wieder eine neue Pflanze bildet.



Das Gänseblümchen ist besonders bei Kindern beliebt. Ihr langer biegsamer Stängel lässt es zu, dass die Kinder einen Blumenkranz aus ihr flechten. Die mit vielen kleinen Blüten ausgestattete Schafgarbe ist in ihrer Farbe etwas unscheinbarer. Dafür strömt sie einen starken Duft aus, der auch Fliegen anzieht. Der Stängel ist sehr dick und hält den stärksten Regen aus.



In kleineren Wäldern sind die Maiglöckchen Zuhause. An helleren Stellen, wo die Sonne durch die Bäume den Waldboden erreicht, wächst im Mai diese zarte kleine Blume aus dicken Blättern, die sie schützend umschließen. Im Gegensatz zum Maiglöckchen, das schwer zu finden ist, blüht das leuchtend kleine Butterblümchen zu Hunderten an Wegrändern und Wiesen. Alle diese Blumen wachsen, ohne dass der Mensch sie pflanzt oder ihren Samen sät.



Die Geschichte des Fussballs

Fußball gibt es seit vielen Tausenden von Jahren. Schon die alten Chinesen spielten eine Vorform des Fußballs. Sie nannten ihr Spiel "Ts'uh-küh", was ganz einfach "Den Ball mit dem Fuß stoßen" bedeutet. Die Legende sagt, chinesische Fußballgeister hätten das Spiel nach Japan gebracht. Das war im 8. Jahrhundert.

- ⚽ Die Japaner nannten das Spiel Kemari. Ziel des Spiels war nicht, möglichst viele Tore zuschießen, sondern den Ball möglichst lange in der Luft zu halten. Es gab auch keine Gewinner, weil nur zu Ehren der Götter gespielt wurde.

- ⚽ Auch die Indianer kannten verschiedene Arten von Fußball. Ein Spiel konnte sogar mehrere Tage dauern.



- ⚽ Im Mittelalter gab es in Europa viele verschiedene Varianten. Teilweise gab es kaum Regeln, Handspiel war erlaubt und auch die Menge der Spieler war nicht festgelegt. Deswegen war ein Fußballspiel ein ganz

schönes Gerangel und als Spieler konnte man froh sein, wenn man den Ball wenigstens zu Gesicht bekam.

- ⚽ Im italienischen Florenz gab es ein Fußballspiel, bei dem jede Mannschaft 27 Spieler hatte und Handspiel nur für den Torwart erlaubt war.

- ⚽ Das Fußballspiel, wie wir es heute kennen, ist eine Erfindung der Engländer, die mindestens seit dem 12. Jahrhundert Fußball spielen.



Im 19. Jahrhundert wurde in England Fußball hauptsächlich in den Privatschulen gespielt. Die Regeln waren aber so unterschiedlich, dass die Mannschaften der Schulen nicht gegeneinander antreten konnten. 1846 haben Studenten der Universität Cambridge die ersten verbindlichen Fußballregeln aufgestellt. Damals bestand eine Mannschaft aus 15 bis 20 Spielern und die Hosen der Spieler mussten über das Knie reichen.



Im Laufe der nächsten Jahre wurden weitere Regeln eingeführt, zum Beispiel Eckball und Freistoß.



Seit 1870 besteht eine Mannschaft aus 11 Spielern. Das erste Länderspiel fand 1872 zwischen England und Schottland statt und endete mit 0:0.



Der erste Fußballweltmeister wurde 1930 Uruguay. Das Team gewann am 30. Juli das Endspiel gegen Argentinien mit 4:2.



Deutschland gewann 1954 das Endspiel gegen Ungarn mit 3:2 und wurde zum ersten Mal Weltmeister. Das Ereignis ging als "Wunder von Bern" in die Fußballgeschichte ein.



1991 gab es zum ersten Mal eine Fußballweltmeisterschaft der Frauen, die USA wurden Weltmeister.

SCHIFFE FINDEN



THERAPIEBEREICH

Phonetik-Phonologie

ZIEL(E)

1. Artikulationsbewegungen und –kontakte zeitgleich während des Sprechens wahrnehmen.

ALTERSEMPFEHLUNG

9-12 Jahre

ZEITBEDARF

15 Minuten

MATERIAL

- Stifte
- Karton/Ordner als Trennwand
- Kopierer
- Spielraster
 - *Kategorie Kanu*: 2x Einsilber mit einem Konsonanten
 - *Kategorie Fischerboot*: 2x Einsilber mit zwei Konsonanten
 - *Kategorie Segelschiff*: 2x Einsilber mit Konsonantenverbindungen
 - *Kategorie Kreuzfahrtschiff*: 2x Ein- oder zweisilbige Wörter mit mehreren Konsonanten
 - *Kategorie Frachtschiff*: 2x Längere Wörter mit mehreren Konsonanten

SPIELBESCHREIBUNG

VORBEREITUNG

Jede Kategorie enthält zwei Spielraster a) und b). Es wird mit einem Spielraster der *Kategorie Kanu* begonnen, danach werden die Kategorien der Reihe nach ausgewählt. Es ist gedacht, dass von jeder Kategorie mind. ein Spielraster verwendet wird. Ob das Spielraster a) oder b) gewählt wird, kann individuell entschieden werden. Falls der Übungsbedarf in einer Kategorie grösser ist, kann zusätzlich das zweite Spielraster verwendet werden.

Die THP wählt ein Spielraster aus, kopiert dies zweimal und verteilt die Spielraster. Die Trennwand wird zwischen Kind und THP aufgestellt. Kind und THP zeichnen individuell in das blaue Raster eine Flotte von Schiffen ein. Diese gehört dem Spieler selbst. Auf dem unteren, grauen Raster werden später die Positionen des Gegners festgehalten.

Schiffe, die in einer Flotte vorkommen sollen	Regeln für das Einzeichnen der Schiffe
<ul style="list-style-type: none"> ✓ 1 Schiff (5 Felder zum Finden) ✓ 1 Schiff (4 Felder zum Finden) ✓ 2 Schiffe (3 Felder zum Finden) ✓ 1 Schiff (2 Felder zum Finden) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Die Schiffe dürfen nicht aneinanderstoßen. ✓ Die Schiffe dürfen nicht über Eck gebaut sein oder Ausbuchtungen besitzen. ✓ Die Schiffe dürfen auch am Rand liegen. ✓ Die Schiffe dürfen nicht diagonal aufgestellt werden.

Beispiel:

	pi	bo	mu	ta	do	fe	sch	ka	gu	ne
li										
ra										
so										
ze										
wu										
ha										
chu										
ke										
di										
po										

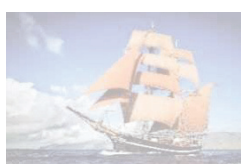
SPIELABLAUF

Das Ziel ist es, die gegnerischen Schiffe zu finden. Die THP beginnt und fragt z.B. "Hast du ein Stück Schiff auf der Position ha-bo?" Es wird zuerst die senkrechte Spalte danach die horizontale Zeile genannt, z.B. in der ersten Spalte und ersten Zeile "li-pi". **Die Silben oder Wörter werden so realisiert, dass zeitgleich während dem Sprechen die Artikulationsbewegungen und -kontakte wahrgenommen werden. Der Fokus liegt also nur auf den Artikulationsbewegungen und -kontakten.** Das Sprechtempo wird dadurch indirekt verlangsamt. **Wichtig dabei sind die ständige Übungsreflexion auf seitens der THP und des Kindes, sowie die Schaffung von Akzeptanz und Toleranz der neuen Sprechweise.**

Das Kind schaut, ob sich an dieser Stelle ein Stück Schiff befindet. Wenn dort ein Stück Schiff liegt, sagt es „gefunden / gfounde“, wenn nicht sagt es „frei“. Auch hier soll darauf geachtet werden, dass die Artikulationsbewegungen und –kontakte gleichzeitig mit dem Sprechen wahrgenommen werden. Dabei notiert sich die THP auf dem grauen Spielraster die erfragte Position des Gegners. Dies kann individuell umgesetzt werden (z.B. "Sch" für Schiff und "F" für frei, Feld anmalen für Schiff und Wellensymbol für frei, etc.). Es wird abwechselungsweise gefragt. Sind alle Teile eines Schiffes gefunden sagt man „aufgedeckt“. Wer zuerst alle Schiffe des Gegners aufdeckt, gewinnt das Spiel.

SPIELVARIANTE / SPIELERWEITERUNG

Thematische Anpassung je nach Interessen des Kindes. Statt Schiffe: z.B. Geschenke suchen, Schlangenjagd, Lasertag, Schatzsuche, Räuberjagd etc.



inspiriert durch #kks #hartmutzückner @neuss

Kategorie Kanu: a) Einsilber mit einem Konsonanten

	pi	bo	mu	ta	do	fe	schi	ka	gu	ne
li										
ra										
so										
ze										
wu										
ha										
chu										
ke										
di										
po										

	pi	bo	mu	ta	do	fe	schi	ka	gu	ne
li										
ra										
so										
ze										
wu										
ha										
chu										
ke										
di										
po										

Kategorie Kanu: b) Einsilber mit einem Konsonanten

	pu	lo	zu	ba	do	na	we	ke	si	mi
bi										
ra										
so										
ku										
fi										
za										
che										
scho										
de										
tu										

	pu	lo	zu	ba	do	na	we	ke	si	mi
bi										
ra										
so										
ku										
fi										
za										
che										
scho										
de										
tu										

Kategorie Fischerboot: a) Einsilber mit zwei Konsonanten

	paan	kool	tiem	zeet	buuf	maar	leek	guus	noob	diew
maat										
reep										
siel										
muuk										
roog										
teef										
liep										
naap										
koor										
chuun										

	paan	kool	tiem	zeet	buuf	maar	leek	guus	noob	diew
maat										
reep										
siel										
muuk										
roog										
teef										
liep										
naap										
koor										
chuun										

Kategorie Fischerboot: b) Einsilber mit zwei Konsonanten

	giem	laap	gooch	nuug	chuub	wiem	naak	teef	foor	cheep
taaz										
kuuf										
dies										
raak										
teen										
wuub										
nook										
liem										
seed										
chool										

	giem	laap	gooch	nuug	chuub	wiem	naak	teef	foor	cheep
taaz										
kuuf										
dies										
raak										
teen										
wuub										
nook										
liem										
seed										
chool										

Kategorie Segelschiff: a) Einsilber mit Konsonantenverbindungen

	kro	kle	tri	pra	blu	stra	dre	ste	gru	fro
plo										
kni										
bru										
tra										
kli										
pfo										
schne										
gna										
glu										
pne										

	kro	kle	tri	pra	blu	stra	dre	ste	gru	fro
plo										
kni										
bru										
tra										
kli										
pfo										
schne										
gna										
glu										
pne										

Kategorie Segelschiff: b) Einsilber mit Konsonantenverbindungen

	pri	tro	gnu	bri	kne	pfa	kre	bla	schwi	flu
ble										
schlu										
gli										
stro										
kra										
tru										
blo										
pru										
schri										
schme										

	pri	tro	gnu	bri	kne	pfa	kre	bla	schwi	flu
ble										
schlu										
gli										
stro										
kra										
tru										
blo										
pru										
schri										
schme										

Kategorie Kreuzfahrtschiff: a) Ein- oder zweisilbige Wörter mit mehreren Konsonanten

	Knecht	Schlucht	Brot	Blinker	Flucht	Klinge	Gnom	Zwerg	Frucht	Dreck
Schrauben										
Fladen										
Braten										
Strassen										
Glocken										
Pfoten										
Schnupfen										
Kronen										
Zapfen										
Kirschen										

	Knecht	Schlucht	Brot	Blinker	Flucht	Klinge	Gnom	Zwerg	Frucht	Dreck
Schrauben										
Fladen										
Braten										
Strassen										
Glocken										
Pfoten										
Schnupfen										
Kronen										
Zapfen										
Kirschen										

Kategorie Kreuzfahrtschiff: b) Ein- oder zweisilbige Wörter mit mehreren Konsonanten

	Kalb	Litschi	Kraut	Torte	Blitz	Glatze	Schwan	Mix	Schlauch	Gruss
Kragen										
Sternen										
Flaschen										
Birnen										
Drachen										
Trauben										
Fliegen										
Dornen										
Brunnen										
Tropfen										

	Kalb	Litschi	Kraut	Torte	Blitz	Glatze	Schwan	Mix	Schlauch	Gruss
Kragen										
Sternen										
Flaschen										
Birnen										
Drachen										
Trauben										
Fliegen										
Dornen										
Brunnen										
Tropfen										

Kategorie Frachtschiff: a) Längere Wörter mit mehreren Konsonanten

	Frucht- saft	Punkt- landung	Pulver- staub	Drei-D- Drucker	Zitronen- presse	Strassen- dreck	Glitzer- glasur	Fahnen- -träger	Trocken- -fleisch	Münzen- sammler
Krokodil										
Internet										
Trink- flaschen										
Holz- zwergen										
Apriko- senstein										
Kürbis- kernen										
Zwetsch- gen- kuchen										
Schweiss- tropfen										
Schenk- el- knochen										
Berg- gipfel										

	Frucht- saft	Punkt- landung	Pulver- staub	Drei-D- Drucker	Zitronen- presse	Strassen- dreck	Glitzer- glasur	Fahnen- -träger	Trocken- -fleisch	Münzen- sammler
Krokodil										
Internet										
Trink- flaschen										
Holz- zwergen										
Apriko- senstein										
Kürbis- kernen										
Zwetsch- gen- kuchen										
Schweiss- tropfen										
Schenk- el- knochen										
Berg- gipfel										

Kategorie Frachtschiff: b) Längere Wörter mit mehreren Konsonanten

	Licht- strahl	Kampf- sport	Online- spiel	Trend- outfit	Blogg- erin	Drohnen- flug	Vulkan- krater	Würfel- zahl	Kleb- stoff	Glaskrug
Brom- beeren										
Schnee- flocken										
Zebra- streifen										
Schrank- türen										
Grashalm										
Schwimm- flossen										
Stadtspark										
Knie- socken										
Trottinett- helm										
Blech- trompeten										

	Licht- strahl	Kampf- sport	Online- spiel	Trend- outfit	Blogg- erin	Drohnen- flug	Vulkan- krater	Würfel- zahl	Kleb- stoff	Glaskrug
Brom- beeren										
Schnee- flocken										
Zebra- streifen										
Schrank- türen										
Grashalm										
Schwimm- flossen										
Stadtspark										
Knie- socken										
Trottinett- helm										
Blech- trompeten										

ERZÄHL MAL WAS!



THERAPIEBEREICH Phonetik-Phonologie

ZIEL(E) 1. Artikulationskontakte und -orte zeitgleich während des Sprechens wahrnehmen.

ALTERSEMPFEHLUNG 9-12 Jahre

ZEITBEDARF 15 Minuten

MATERIAL

- Story Cubes
- Vorlage Satz-Karten
- Stift
- Schere

SPIELBESCHREIBUNG

PHASE 1: LESEN VON SÄTZEN

Es werden zwei Story Cubes gewählt. Gemeinsam erfinden das Kind und die THP einen Satz zu jedem Bild der beiden Story Cubes. Diese werden in die Vorlage geschrieben, kopiert und ausgeschnitten. Die Kopie der Sätze wird zwischen das Kind und die THP gelegt, die anderen Sätze werden auf die Spieler gerecht verteilt und aufgedeckt vor sich hingelegt. Es soll darauf geachtet werden, dass jeder Spieler gleich viele Sätze eines Story Cubes erhält.

Abwechslungsweise wird mit beiden Story Cubes gewürfelt und die entsprechend vorbereiteten Sätze der Mitte vorgelesen. Es wird darauf geachtet, dass die Artikulationskontakte und -orte zeitgleich während des Lesens wahrgenommen werden. Liest der Spieler einen Satz vor, welcher sich auf seiner eigenen Satz-Karte befindet, darf er diese umdrehen. Wer zuerst alle seine Satz-Karten umgedreht hat, gewinnt das Spiel.

PHASE 2: SPONTAN SÄTZE BILDEN

Alle Story Cubes werden gewürfelt und können in eine beliebige Reihenfolge gelegt werden. Abwechslungsweise sprechen das Kind und die THP einen Satz zu einem Würfelbild. Dabei soll der Fokus auf der Wahrnehmung von Artikulationsbewegungen und -kontakten liegen. Das Ziel ist es, während des Sprechens die Artikulationskontakte und -orte wahrzunehmen. Es können nun lustige Sätze oder auch kleine Geschichten entstehen.

SPIELERWEITERUNG / SPIELVARIANTE

PHASE 1: LESEN VON SÄTZEN

Hier können auch mehr als zwei Story Cubes verwendet werden.

PHASE 2: SPONTAN SÄTZE BILDEN

Es können weniger Story Cubes einbezogen werden.

inspiriert durch #hartmutzückner #kks @neuss #storycubes

Vorlage Satz-Karten



Material – Erzähl mal was!

Quellenangaben Förderspiele

Mehrfach verwendetes Bildmaterial

Erstellt in Word

-----✂

1.1 Flutschwörterjagd

http://www.parea-deinprojekt.de/bericht_buechernacht.html



1.2 Buchstabensuppe

<https://eatsmarter.de/rezepte/buchstabensuppe-0>

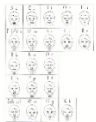


<https://eatsmarter.de/rezepte/buchstabensuppe-0>

<https://www.micasa.ch/de/c/3912138317/accessoires-textilien/essen/geschirr/teller>



<https://www.pinterest.ch/pin/620300548648652939/?lp=true>



<https://user.uni-frankfurt.de/~kentner/EinfPhono/Phonetik1b.pdf>



1.3 Löwe Leo hat einen Bärenhunger

<https://pixabay.com/de/illustrations/l%C3%B6we-clipart-cartoon-tierwelt-163542/>



https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pilze_d._Heimat,_T._16_-_Boletus_pachypus.jpg



<https://www.gartenjournal.net/drachenfruchtsamen-aussaeen>



<https://www.brack.ch/hero-glas-delicia-erdbeerkonfituere-320-g-726197>



<https://www.coopathome.ch/de/supermarkt/s%C3%BCsses-snacks-superfoods/chips-snacks/chips-popcorn/paprika-chili-chips/zweifel-chips-paprika/p/3153261>



<https://www.essen-und-trinken.de/knaeckebrot>



<https://www.needpix.com/photo/546862/bratwurst-advertising-barbecue-grilled>



https://www.zucker-baron.ch/product_info.php?info=p188_knoppers.html



<https://www.barthfruit.ch/zitrone.html>



<https://www.iva.de/iva-magazin/schule-wissen/aprikose-ein-kurzes-aber-intensives-vergnuegen>



<https://www.aktionis.ch/deals/schlangenbrot-16>



<https://de.paperblog.com/trauben-fur-das-immunsystem-442287/>



<http://www.ausgewogen-fit.ch/wie-gesund-sind-eigentlich-mandarinen/>



<https://www.aktionis.ch/deals/alle-m-classic-quark-4>



<https://www.famillesuisse.ch/infos/der-fenchel>



<https://pixabay.com/de/photos/gr%C3%BCner-spargel-spargel-gr%C3%BCn-gem%C3%BCse-1331460/>



<https://www.heilpflanzen.info/steckbrief/granatapfel/>



<https://produkte.migros.ch/m-classic-kichererbsen>



<https://www.selgros.de/katalogartikel/Transgourmet-economy-Hamburger-Br%C3%B6tchen-145mm/pid/5a3931333e92033705a5e450/?viewproduct=details>



<https://www.volgshop.ch/product/kelloggs-cornflakes-375g/>



https://www.zucker-baron.ch/product_info.php?info=p211_snickers.html



<https://www.linauer.at/produkte/feingebaeck/zimtschnecke.html>



1.4 Löwe Leo putzt sich die Zähne

<https://publicdomainvectors.org/de/kostenlose-vektografiken/L%C3%B6we-Vektor/53778.html>



https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pilze_d._Heimat,_T._16_-_Boletus_pachypus.jpg



<https://www.gartenjournal.net/drachenfruchtsamen-aussaen>



<https://www.brack.ch/hero-glas-delicia-erdbeerkonfituere-320-g-726197>



<https://www.coopathome.ch/de/supermarkt/s%C3%BCsses-snacks-superfoods/chips-snacks/chips-popcorn/paprika-chili-chips/zweifel-chips-paprika/p/3153261>



<https://www.essen-und-trinken.de/knaeckebrot>



<https://www.needpix.com/photo/546862/bratwurst-advertising-barbecue-grilled>



https://www.zucker-baron.ch/product_info.php?info=p188_knoppers.html



<https://www.barthfruit.ch/zitrone.html>



<https://www.iva.de/iva-magazin/schule-wissen/aprikose-ein-kurzes-aber-intensives-vergnuegen>



<https://www.aktionis.ch/deals/schlangenbrot-16>



<https://de.paperblog.com/trauben-fur-das-immunsystem-442287/>



<http://www.ausgewogen-fit.ch/wie-gesund-sind-eigentlich-mandarinen/>



<https://www.aktionis.ch/deals/alle-m-classic-quark-4>



<https://www.famillesuisse.ch/infos/der-fenchel>



<https://pixabay.com/de/photos/gr%C3%BCner-spargel-spargel-gr%C3%BCn-gem%C3%BCse-1331460/>



<https://www.heilpflanzen.info/steckbrief/granatapfel/>



<https://produkte.migros.ch/m-classic-kichererbsen>



<https://www.selgros.de/katalogartikel/Transgourmet-economy-Hamburger-Br%C3%B6tchen-145mm/pid/5a3931333e92033705a5e450/?viewproduct=details>



<https://www.volgshop.ch/product/kelloggs-cornflakes-375g/>



https://www.zucker-baron.ch/product_info.php?info=p211_snickers.html



<http://www.linauer.at/produkte/feingebaeck/zimtschnecke.html>



<https://user.uni-frankfurt.de/~kentner/EinfPhono/Phonetik1b.pdf>



1.5 Die Feinschnecker

<https://pixabay.com/de/vectors/schnecke-gl%C3%A4ser-locken-cartoon-306355/>



<https://pixabay.com/de/illustrations/verwirrt-schnecke-cartoon-tier-2209386/>



<https://publicdomainvectors.org/de/kostenlose-vektorgrafiken/Vektor-Bild-braune-Schnecke/35346.html>



<https://pixabay.com/de/vectors/tier-cartoon-cartoon-tiere-gras-1292917/>



<https://pixabay.com/de/illustrations/pokal-gewinner-gewinn-auszeichnung-1010909/>



<https://pixabay.com/de/photos/salat-lebensmittel-frisch-grün-1239155/>



<https://pixabay.com/de/vectors/tomate-gem%C3%BCse-lebensmittel-natur-153272/>



Erstellt in Word



<https://my-slimcoach.de/lebensmittellexikon/Bohnen>



<https://pixabay.com/de/photos/beere-lebensmittel-frisch-obst-2270/>



<https://pixabay.com/de/photos/karotte-blatt-flora-natur-gem%C3%BCse-3179988/>



<https://bodenwertsteuer.org/2015/11/15/eigentum-ist-diebstahl-ein-bruch-in-unserer-rechtsordnung/dieb/>



1.6 Kaugummikauende Kühe

<https://soundcloud.com/sfx-factory/sets/cow-sound-effects-free-cow-moo-sound-cows-mooing-loudly>



<https://www.hiclipart.com/free-transparent-background-png-clipart-fujyq>



<https://trippinglife.wordpress.com/2011/03/14/do-cows-chew-gum/>



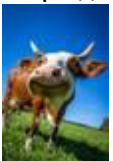
<https://www.pinterest.ch/pin/366832332144373090/>



<https://www.pinterest.ch/pin/383298618260063032/?lp=true>



<https://www.pinterest.ch/pin/548454060870880025/>



<https://www.pinterest.ch/pin/815996026215577132/>



<https://www.pinterest.ch/pin/121667627414022423/>



1.7 Plauder-Indianer

https://de.freepik.com/vektoren-kostenlos/indianer-mit-tipi_4199704.htm



<https://es.vecteezy.com/arte-vectorial/373985-dos-chicas-nativas-americanas-acampando>



<https://nl.vecteezy.com/vector-kunst/455389-twee-indiaanse-indianen-in-het-kamp>



<https://clipartstation.com/handspiegel-clipart-6/>



<https://pixabay.com/de/illustrations/fragezeichen-frage-hilfe-antwort-2314115/>



https://de.freepik.com/vektoren-premium/kindergespraech_1660235.htm



1.8 Immer schön langsam

<https://shop.carstyling-xxl.com/car-deko-motive/tier-motive/aufkleber-faultier-immer-schoen-langsam-115-x-150-mm-schneller-versand-innerhalb-24-stunden/a-872551/>



Erstellt in Word



<https://www.wissenschaft.de/geschichte-archaeologie/so-schenken-sie-richtig/>



<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/83/Poker-fuenf-verdeckte-karten.jpg>
(zusätzliche Word-Bearbeitung)



<https://pixabay.com/de/illustrations/treffen-beziehung-gesch%C3%A4ft-1019744/>



<https://clipartstation.com/wunsche-clipart-1/>



1.9 Tierwettrennen

<https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=nemncZjb&id=BAAAC9E9FCC5937158C4548817C7907A1D05693D&thid=OIP.nemncZjbSLM6tX6WIGuGZwHaF7&mediaurl=http%3a%2f%2fwww.clker.com%2fcliparts%2fA%2f0%2fC%2f9%2f5%2fD%2frunning-horse-hi.png&exph=481&expw=600&q=pferd+clipart&simid=608039503039434323&selectedIndex=8&ajaxhist=0>



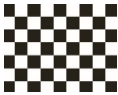
https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=qSFmYtP0&id=E8BD6C7E641F2E83A2B8567B6DBF0B608A995618&thid=OIP.qSFmYtP0IxzSlywrT7AlgHaHF&mediaurl=http%3a%2f%2fmedia.4teachers.de%2fimages%2fthumbs%2fimage_thumb.20469.jpg&exph=240&expw=251&q=schildkr%3%b6te+clipart&simid=608043737858114675&selectedIndex=87&ajaxhist=0



https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=H%2fc40a4l&id=B9BF97B37F7886DD7ECBAB349B1FBD6161E0B92E&thid=OIP.H_c40a4lb2K5FV9VrpjUOgHaFy&mediaurl=http%3a%2f%2fffc06.deviantart.net%2ffs37%2fi%2f2008%2f277%2fa%2fc%2fMole_with_helmet_by_bartje006.jpg&exph=469&expw=600&q=maulwurf+clipart&simid=608036462215169766&selectedIndex=169&ajaxhist=0&ajf=100



https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=oZAcUEOE&id=1397CEB6B725F162CB03B6DCD946DFFEA4904789&thid=OIP.oZAcUEOEnmuo9VeQxO-T1QHaFw&mediaurl=https%3a%2f%2fwww.fahnenwelt.ch%2fimages%2fs%2fStart_Ziel_Fahne.jpg&exph=389&expw=500&q=start+fahne&simid=608005151867998161&selectedIndex=26&ajaxhist=0



<https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=574FlcaC&id=485E6BDB0241860546F3180CCD71FC4355D564B2&thid=OIP.574FlcaCladACIPvM91HUGHaFQ&mediaurl=http%3a%2f%2fclipartstation.com%2fwp-content%2fuploads%2f2017%2f11%2ffisch-clipart.jpg&exph=523&expw=736&q=fisch+clipart&simid=607990523221574585&selectedIndex=31&ajaxhist=0>



<https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=QrDJ0Sp3&id=5369B37F6C9075C3BF525832E288B79ECA55D4A9&thid=OIP.QrDJ0Sp3q9xoMxT6pdQMiwHaHa&mediaurl=https%3a%2f%2fmedia.istockphoto.com%2fvectors%2fvector-isolated-outline-cartoon-baby-llama-vector-id905754920%3fk%3d6%26m%3d905754920%26s%3d612x612%26w%3d0%26h%3djlywiOm oRIMFK8EPaveP6xu8FpyswQzwOa6akBKvHwY%3d&exph=612&expw=612&q=lama+clipart&simid=608012955871874450&selectedIndex=54&ajaxhist=0>



https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=Nc5YesPs&id=8925120C8035083633C612A63F9D630821ED3109&thid=OIP.Nc5YesPs40GzMFmLSQDT5wHale&mediaurl=http%3a%2f%2fmedia.istockphoto.com%2fvector%2fwoodpecker-vector-id480418013%3fk%3d6%26m%3d480418013%26s%3d612x612%26w%3d0%26h%3dGGblQgOTjthLpiOT5Np5SfE-W-mfOhGwxlsYzmXp_6A%3d&exph=612&expw=535&q=specht+clipart&simid=608003322201180779&selectedIndex=2&ajaxhist=0



<https://pixabay.com/de/vectors/w%C3%BCrfel-eins-zwei-drei-vier-f%C3%BCnf-335026/>



https://www.biber.ch/artikel/1/105183/zahnbuersten-mit-curen-borsten/?prom=GOO__02&gclid=EAlaIQobChMIstjY5YXJ5wIViOh3Ch1_EQoBEAQYBSABEgK-JvD_BwE



[https://www.leshop.ch/de/supermarket/home\(smt:product/9949\)?gclid=EAlaIQobChMI1bjRuojJ5wIVRYuyCh3UMQmrEAQYBCABEgJqRvD_BwE&gclsrc=aw.ds](https://www.leshop.ch/de/supermarket/home(smt:product/9949)?gclid=EAlaIQobChMI1bjRuojJ5wIVRYuyCh3UMQmrEAQYBCABEgJqRvD_BwE&gclsrc=aw.ds)



https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=H%2fnVCWNk&id=3F1AD2F4C7787D7F3A56A327277943A7FC8B447D&thid=OIP.H_nVCWNk6qwSSGaT3SqdPwHaHY&mediaurl=https%3a%2f%2feasydrawingguides-7512.kxcdn.com%2fwp-content%2fuploads%2f2018%2f10%2fSandwich-10.png&exph=678&expw=680&q=sandwich+zeichnung&simid=607992236918505539&selectedIndex=0&ajaxhist=0



<https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=dmdaZ5X2&id=39FC824DB79BBD1C7F3B89007767F17E0240B3C9&thid=OIP.dmdaZ5X25RH7c75bjrnSzwAAAA&mediaurl=http%3A%2F%2Fclipartstation.com%2Fwp-content%2Fuploads%2F2017%2F11%2Ftrinkflasche-clipart.png&exph=276&expw=400&q=trinkflasche+clipart&simid=607986455900062316&selectedIndex=16&ajaxhist=0&vt=0&sim=11>



Waschlappen: <https://oli.lu/media/pix/de/kz3Mj2JkDp/-/Waschlappen/>



Cornflakes: https://www.pngkey.com/detail/u2q8r5r5i1i1q8_breakfast-corn-flakes-frosted-clipart-transparent-download-laptray/



[https://www.leshop.ch/de/supermarket/home\(smt:product/58219\)?gclid=EAlaIQobChMlxNytIYvJ5wIViM13Ch21LQP-EAQYAiABEGLeePD_BwE&gclsrc=aw.ds](https://www.leshop.ch/de/supermarket/home(smt:product/58219)?gclid=EAlaIQobChMlxNytIYvJ5wIViM13Ch21LQP-EAQYAiABEGLeePD_BwE&gclsrc=aw.ds)



https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&id=F25B100CE946767B12C8CAF04EAC3E0F80AABD0C&thid=OIP.2uz8wXTToBAV8QrhRSUymjwAAAA&mediaurl=https%3A%2F%2Fimages-na.ssl-images-amazon.com%2Fimages%2F%2F41Z76Z41IIL._SX342_.jpg&exph=342&expw=342&q=schraube+clipart&selectedindex=199&ajaxhist=0&vt=0&eim=0,1,3,4,6,8,10



Schlafsack: <https://www.caminoadventures.com/de/packliste-jakobsweg/>



Farbstifte: <http://de.gofreedownload.net/free-vector/vector-clip-art/valessiobrito-coloured-pencils-clip-art-131558/>



Haarbürste: <https://www.shop-check-up-products.de/haarbuersten/spezialbuersten/massagebuersten-entwirrungs-buersten/7699/dessata-anti-tangle-buerste-santoro-gorjuss>



https://www.skatepro.ch/de/218-28206.htm?stockcode=HUP220/GREEN&gclid=EAlaIQobChMI5PLyozJ5wIVQuR3Ch0O2QB5EAQYASABEglsmpD_BwE#show_image



Broccoli: <http://agrohanit.com/broccoli/>



<https://pixabay.com/de/illustrations/schrank-kleiderschrank-kleidung-4794420/>



Trompete: <https://www.etsy.com/de/listing/267580229/trompete-illustration-digital-download>



<https://pixabay.com/de/photos/schlagzeug-drumset-hintergrund-3109369/>



<https://www.musikschule-eschenbach.ch/angebot/faecher/tag/Blasinstrumente.html>



<https://www.etsy.com/de/listing/273006280/klavier-clipart-klavier-vector-grafik>



<http://www.goldbarren-silberbarren.de/Vreneli/5-Franken.html>



<https://publicdomainvectors.org/de/kostenlose-vektorgrafiken/Zwei-Schl%C3%BCsselIn-an-einem-Schl%C3%BCsselbund-Vektorgrafiken/21159.html>



<https://www.trendmarkt24.de/bastelideen.servietten-falten-tafelspitz.html>



<https://www.lkwankauf.org/lkw-verkaufen/man-lkw-verkaufen/>



<https://de.freepik.com/fotos-vektoren-kostenlos/zirkus>



<http://60plus-go-on.de/5-tag-abschied-von-florenz/clipart-flugzeug-2/>



https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&id=58454AEFC4521ABF6D5B7E52816028A07E76C2B5&thid=OIP.ZMRIT44EduVzqgmaFn5o9wHaLS&mediaurl=https%3A%2F%2Fimg.clipartxtras.com%2Fd8ce8d50fe402c103e2d84c8b686944a_knock-door-man-knocking-on-door-clipart_4000-6100.jpeg&expw=4000&q=klopfen+cliparts&selectedIndex=5&ajaxhist=0&vt=0&eim=0,1,3,4,6,8,10&ccid=ZMRIT44E&simid=608010997327464633&sim=11



<https://pixabay.com/de/photos/kartoffeln-erd%3%A4pfel-ungesch%3%A4lt-2829118/>



<https://www.vrg.org/blog/2018/12/20/quick-and-easy-fennel-dishes/>



https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&id=4574B67BA64EA00AC34A06F4DFCAABF8C9C1CC8B&thid=OIP.JAMR0pWbJLy7FJObVO_13gHaJa&mediaurl=https%3A%2F%2Fstatic.vecteezy.com%2Fsystem%2Fresources%2Fpreviews%2F000%2F514%2F606%2Foriginal%2Fpear-juice-vector-illustration.jpg&exph=4961&expw=3901&q=birnensaft+clipart&selectedIndex=1&ajaxhist=0&vt=0&eim=0,1,3,4,6,8,10



<https://pixnio.com/de/essen-trinken/apfelstuecke>



https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&id=E40B4A8D24DAEC45F5C5A1B26773F2DB84C16240&thid=OIP._YW5k9UFJLbDciNCTy2vFQHaHb&mediaurl=http%3A%2F%2Fclipartstation.com%2Fwp-content%2Fuploads%2F2017%2F11%2Fportemonnaie-clipart-5.jpg&exph=1028&expw=1024&q=portemonnaie+clipart&selectedIndex=31&ajaxhist=0&vt=0&eim=0,1,3,4,6,8,10



<https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&id=4A1BC8CCCEE30ED984678515250A3BF72F6F173B&thid=OIP.KGaMtSNJcROxbJE55fT60QHaJZ&mediaurl=https%3A%2F%2Fclipground.com%2Fimages%2Fdecorative-fountains-clipart-9.jpg&exph=4000&expw=3154&q=springbrunnenclipart&selectedIndex=9&ajaxhist=0&vt=0&eim=0,1,3,4,6,8,10>



<https://www.discounto.de/Angebot/Geschenkpapierrolle-24867/>



<https://www.elo7.com.br/painel-sublimado-mapa-do-tesouro-2-5x1-5m/dp/B9B801>



https://www.petcenter.ch/af-edelstahlnapf-mit-kunststoffmantel-hundenapf.html?gclid=EAlaIqobChMIycr16JPJ5wIVBKsYCh12UAmwEAKyEyABEglzXfD_BwE



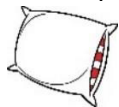
Zauberstab: <http://de.gofreedownload.net/free-vector/vector-clip-art/magic-wand-clip-art-131128/>



<https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&id=5B38D9A9D3F1CD08BB0DF3DFBE8CFF348E633648&thid=OIP.xs8TzLWG1LRXltK7jLywdgHaGB&mediaurl=http%3A%2F%2Fclipart-library.com%2Fimg1%2F1294505.png&exph=814&expw=1000&q=brombeeren+clipart&selectedindex=2&ajaxhist=0&vt=0&eim=0,1,3,4,6,8,10>



https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&id=2BFC29327E7E7A0106BE507E340B3171EB6CC2B1&thid=OIP.3tOKU28RH1_574Kio9Gf1AHaGw&mediaurl=https%3A%2F%2Fmedia.istockphoto.com%2Fvectors%2Fpillow-party-vector-id472356131%3Fk%3D6%26m%3D472356131%26s%3D612x612%26w%3D0%26h%3DoigaOAWVMwdK1evv558SprqTzw2s52WMnNwdF6mMz7o%3D&exph=559&expw=612&q=kopfkissen+clipart&selectedindex=0&ajaxhist=0&vt=0&eim=0,1,3,4,6,8,10



<https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&id=0870E6CFB7576F118149B8BCA5A8E7E244FD5F38&thid=OIP.-AuLbrkycaB8lolxmQiqrQHaMI&mediaurl=https%3A%2F%2Fwww.live-karikaturen.ch%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F07%2Fblumen-strauss-geschenk-danke-band-karikaturen-gratis-free-clipart-comic-cartoon-zeichnung-c-watermark-659x1080.jpg&exph=1080&expw=659&q=blumenstraussclipart&selectedindex=16&ajaxhist=0&vt=0&eim=0,1,3,4,6,8,10>



<https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&id=6C4BA8116F4E0120A3D8816B1FB4BD7244BD7873&thid=OIP.U93tcWP5oRGJO3Fc5WWQFQHaF7&exph=496&expw=620&q=himbeerglace+clipart&selectedindex=1&ajaxhist=0&vt=0&eim=0,1,3,4,6,8,10>



[https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&id=5CB5725438AC327D85CC16EC56B4C7699672F926&thid=OIP.iCT2I216URvFLpwtlyVTIgAAAA&mediaurl=https%3A%2F%2Fwww.shirtpresswerk.de%2Fout%2Fpictures%2Fgenerated%2Fproduct%2F1%2F380_340_80%2Fsp8002-2\(johndeere\)-](https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&id=5CB5725438AC327D85CC16EC56B4C7699672F926&thid=OIP.iCT2I216URvFLpwtlyVTIgAAAA&mediaurl=https%3A%2F%2Fwww.shirtpresswerk.de%2Fout%2Fpictures%2Fgenerated%2Fproduct%2F1%2F380_340_80%2Fsp8002-2(johndeere)-)

kopie(1).png&exph=285&expw=380&q=traktor+comic&selectedIndex=14&ajaxhist=0&vt=0
&eim=0,1,3,4,6,8,10



<https://user.uni-frankfurt.de/~kentner/EinfPhono/Phonetik1b.pdf>



2.1 Der Polter-Detektiv

Detektiv: <https://www.junior-partyshop.ch/detektiv-pruefung>



2.2 Laute sprechen

<https://www.accentpros.com/2013/10/09/learn-to-speak-english-2/mouth/>



<https://www.pinterest.ch/pin/824369906764646427/?lp=true>



<https://user.uni-frankfurt.de/~kentner/EinfPhono/Phonetik1b.pdf>



2.3 Wie sprichst denn du?

Spielidee: Nuschel doch mal! Von Susanne Galonska IQ Spielverlag

Erstellt in Word



<https://pixabay.com/de/photos/anschlag-gewalt-faust-hand-4121138/>



<https://www.news.at/a/computer-lippenlesen-6310686>



http://www.hifi-forum.de/bild/geschlossene-augen_329737.html



<https://www.weinkenner.de/was-ist-ein-guter-korken/>



<https://pixabay.com/de/illustrations/frage-hilfe-fragezeichen-antwort-1127660/>



<https://steemit.com/castellano/@sandracabrera/o03uwaicdf>



2.4 Lippenlesen

<https://www.internetworld.de/technik/internet/computer-lernen-lippenlesen-1092421.html>

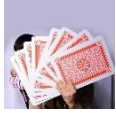


<https://www.pinterest.ch/pin/824369906764646427/?lp=true>



2.5 Triett

http://www.back-doch-einfach.de/Super-hohe-Qualität-gt3-Jahre-Brettspiel-Spielkarten-A4-Poker-Große-Übergroßen-Spielzeug-Kid-Riesige-Große-Poker-Poker-Gute-Geschenk-Mathematiklehren-Für-kinder-SchürhakenUnterricht-166TRIB/p_3454/



<https://taz.de/Kaputte-Elektrogeraete/!5433631/>



<https://blog.ecoratio.com/de/tipps-vermeidung-staubbildung-beton>



<http://blogoni.de/cremige-kuerbissuppe-mit-bacon-und-parmesantopping/topf-dampf-kochen/>



<https://tiny-houses.de/baumhaus/>



<https://pixabay.com/de/illustrations/hund-bad-pflege-badewanne-haustier-990304/>



<https://www.britte.de/aktuell/buzz/diese-linien-auf-deiner-hand-verraten--wie-viele-kinder-du-haben-wirst--10832712.html>



<https://www.welt.de/sport/fussball/internationale-ligen/article113893445/Clasico-zwischen-Barca-und-Real-als-Krisentreffen.html>



<https://pixabay.com/de/photos/vertragsabschluss-handschlag-3100563/>



<https://pixabay.com/de/photos/buch-asien-kinder-jungen-bildung-1822474/>



<https://pixabay.com/de/photos/smoothies-saft-früchte-obst-reif-2253430/>



<https://pixabay.com/de/photos/hamster-haustier-tier-klein-690108/>



<https://pixabay.com/de/vectors/bunte-prismatische-chromatisch-1237238/>



2.6 Susanne die Wörterschlange

<https://publicdomainvectors.org/de/kostenlose-vektografiken/Comic-Schlange/54710.html>



<https://www.gratis-malvorlagen.de/comics/schlange-eingerllt/>



<https://pixabay.com/de/vectors/cartoon-icon-gl%C3%BChbirne-symbol-1294877/>



2.7 Sportolympiade

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a7/Olympic_flag.svg



<https://unternehmer.de/management-people-skills/174294-huerden-zur-erfolgreichen-kooperation>



<https://www.eventag.ch/led-screen-led-wand-led-bildschirm/>



<https://pixabay.com/de/photos/menge-sport-fans-zuschauer-stadion-1584115/>



<https://lichtundmusik.ch/produkt-kategorie/audio/mikrofone-mieten/>



<https://www.pinterest.ch/pin/111886371962285424/?lp=true>



Erstellt in Word



<https://www.heilpaedagogik-info.de/zungenbrecher/287-zungenbrecher-deutsch-sprueche.html>
(Quelle Zungenbrecher)

2.8 Bankräuber

<https://www.finews.ch/news/finanzplatz/32018-blockchain-taskforce-petition-bankkonto>



<https://www.ob.ch/tresore/cmi-tresor-mit-elektrischem-zahlenschloss/p/4893756>



<https://polizei.news/2019/10/29/bern-be-unbewilligte-demonstration-erfordert-polizeieinsatz/>



<https://richtigteuer.de/2013/12/11/im-geld-baden-im-eigenen-tresorraum/>



Spielfiguren

<https://www.amazon.de/Herren-Einbrecher-Polizei-Stecker-männlich/dp/B00WSV89UC>



<https://www.karneval-kostuem.com/kostuemshop/karnevalskostueme/karnevalskostueme-klassiker/bankraeuber-raeuber-kostuem-schwarz-weiss.html>



<https://pixabay.com/de/vectors/einbrecher-kriminalität-strafrecht-157142/>



<https://pixabay.com/de/illustrations/einbrecher-dieb-mann-straftäter-2022159/>



<https://www.lustiges-taschenbuch.de/entenhausen/charaktere/die-ducks/iku>



<https://www.pinterest.de/pin/798544577648443973/>



<https://www.wholesalehalloweencostumes.com/products/womens-burglar-babe-costume>



2.9 Silben und Wörter Lotto

<https://www.kissclipart.com/lotto-clipart-logo-line-clip-art-27ajc7/>

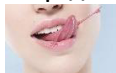


<https://www.heilpaedagogik-info.de/zungenbrecher/287-zungenbrecher-deutsch-sprueche.html>
(Quelle Zungenbrecher)

2.10 Akribische Zungenakrobatik

Spielidee: Russischer Regisseur von Vibeke Masoud – Verlag ProLog

http://www.bhmpics.com/view-funny_tongue-wide.html



2.11 Klick! Arbeit an Lesetexten

<https://www.onlinepc.ch/internet/e-commerce/google-schluss-first-click-free-1388821.html>



Lesetexte:

<https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/fussballgeschichte>

<https://www.grundschule-arbeitsblaetter.de/deutsch/lesetexte/#lesetext-blumen-im-fruehling>

2.12 Schiffe finden

<https://www.paddleventure.de/kanadier/>



<http://www.oldskoolman.de/bilder/technik-und-bau/schiffe-und-boote/fischerboot-an-der-ostsee/>



<https://www.tagesspiegel.de/politik/nachhaltiger-transport-segelschiffe-sollen-containerfrachter-ersetzen/23977856.html>



<https://www.spiegel.de/reise/aktuell/msc-cruises-neue-kreuzfahrtschiffe-beherbergen-rekordzahl-an-passagieren-a-1150794.html>



<https://www.globoship.ch/reiseinfo/frachtschiffreisen/>



2.13 Erzähl mal was!

Spiel: Story Cubes – Hersteller Asmodée

<https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/familie/einer-wird-gewinnen/story-cubes-in-der-kolumne-einer-wird-gewinnen-13175616.html>



Titelblatt der Arbeit

sprechen: <http://www.einwald.com/sprechen.html>



Detektiv: <https://www.junior-partyshop.ch/detektiv-pruefung>



<https://publicdomainvectors.org/de/kostenlose-vektorgrafiken/Vektor-Bild-braune-Schnecke/35346.html>



<http://www.blog.mopf.net/author/alwin/>

