

Lernspiel „Kinder - Sprache spielend fördern – TRIALOGO“

Von: Vivien Schmidt, Luisa -Lynn Mietz , Lina Keschtyar



SPIELEN MIT TROLLI

- Sprachtherapeutische Spiele für Kinder
- TROLLI - Geschichten einsetzbar für Therapiestunden bei Logopäden
- Materialien als CD, Hefte oder Spiele erhältlich
- 12 neue verschiedene Spiele sowie 12 CDs und 25 Hefte

LERNBEREICHE

- Phonologische Bewusstheit
- Lese-Rechtschreib-Förderung
- Phonologie – drei phonologische Prozesse
- Mundmotorik – Themen: „Lippen-“ und „Zungenmotorik“
- Laut-, Silben- und Wortebene
- Artikulation und Wortschatzerweiterung
- Förderung der auditiven Wahrnehmung

SPIELE

- Detektiv Langohr
- Zaubermond
- Plappersack
- Hopp Hopp
- Wer Wie Was?
- Zwillingbilder

SPIELVORSTELLUNGEN

Detektiv Langohr

Geräuschfolgen zur Schulung des Erinnerungsvermögens

- Kind hört die gesamte Geräuschfolge an
- Jeweilige Bilder herausfinden und in der richtigen Reihenfolge auslegen
- Kind kann nun zu den Bildern eine Geschichte erzählen
- Förderung der auditiven Wahrnehmung

Zaubermond

Grundspiel:

- Ein Spieler sucht sich ein Mondkärtchen aus, verrät den Mitspielern nur die Farbe der Kärtchen
- Mitspieler decken nun so lange Mondkärtchen auf, bis sie den richtigen Zaubermond finden
- Gewinner: Wer als erster eine vorher vereinbarte Menge an Sterntaler gesammelt hat
- Merkfähigkeit spielerisch verbessern

Plappersack

- Spielkarten und Plappersack befinden sich in der Mitte vom Tisch
- Spieler nimmt eine Karte und würfelt mit dem Augenzwürfel
- Bildbeschreibung mit der gleichen Anzahl an Sätzen des Augenzürfels
- Sprechvariationswürfel: Sätze nach dem gewürfelten Symbol sprechen
- Wer am meisten Steinchen hat, ist der Gewinner

Ziel: Stimmspiele und Geschichten erzählen!

Plappersack

Ziel und Sinn des Spiels

Mit Plappersack! Kompakt kommen Kinder ins Erzählen und gehen spielerisch mit ihrer Stimme um.

Für den Bereich der Logopädie/Sprachtherapie gibt es außerdem eine PROFI-Version des Spiels in aufwändiger Ausstattung sowie zahlreiche Kartensätze für verschiedene Wortschatzbereiche und Laute der deutschen Sprache. Sämtliche Kartensätze können auch mit Plappersack! Kompakt gespielt werden.

Weitere Informationen über unser Verlagsprogramm finden Sie unter www.trialogo.de

Vorbereitungen für das Spiel

Bekleben Sie den großen Holzwürfel vor dem ersten Spiel mit den Aufklebern und füllen Sie den „Plappersack“ mit den Gewinnsteinchen.

Legen Sie die Spielkarten im Stapel mit der Bildseite nach unten auf den Spieltisch. Der gefüllte „Plappersack“ kommt ebenfalls in die Mitte der Spieler.

Grundspiel zur Wortschatz-Erweiterung

Der erste Spieler nimmt eine Karte vom Stapel und würfelt mit dem Augewürfel. Nun beschreibt er das Bild mit der gleichen Anzahl an Details oder Sätzen, wie er Augen gewürfelt hat.



Beispiel:

Der Spieler würfelt eine Zwei und sagt - je nach Sprachentwicklungsstand oder Spielziel:

„Der Kofferraum ist offen. Deshalb fallen alle Kleider heraus.“
Oder nur: „Kleider, Auto“.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wer als erster 15 Steinchen gesammelt hat, gewinnt. Sind alle Steinchen verbraucht, gewinnt der Spieler mit den meisten Steinchen. (Für ein längeres/kürzeres Spiel können entsprechend mehr/weniger Steinchen gesammelt werden.)

Spiel mit dem Stimm- und Sprechvariations-Würfel

Jeder Spieler würfelt zusätzlich mit dem großen Stimmvariationswürfel und nennt die Details des Bildes bzw. spricht die Sätze je nach gewürfeltem Symbol ...



... so tief wie ein Bär



... so langsam wie eine Schnecke



... so hoch wie eine Maus



... wie wenn man leise flüstert



... so schnell wie eine Rakete



... so laut wie ein Löwe.

TROLLI und das TRIALOGO Team wünschen Ihnen und vor allem den Kindern viel Spaß und Erfolg mit Plappersack! Kompakt.

HoppHopp!

- Aus verschiedenen Bildkarten sollen Sätze gebildet werden
- Auswahl an: Subjekten (gelb), Pronomina (gelb), Verben (grün),
- Objekte (braun)

→ Drei Stapel mit den verschiedenen Farben

Zwei Würfel: Ein Farb- und Zahlenwürfel

Ziel: Satzbau und Grammatik üben!

HoppHopp!

Deutsch

HoppHopp! Kompakt Sätze bilden – Türme bauen

Ziel und Sinn des Spiels

Mit HoppHopp! Kompakt können Kinder spielerisch Satzbau und Grammatik üben.

Für den Bereich der Logopädie/Sprachtherapie gibt es außerdem eine PFDI-Version des Spiels in aufwändiger Ausstattung in deutscher Sprache.

Weitere Informationen über unser Verlagsprogramm finden Sie unter www.trialogo.de

Vorbereitungen für das Spiel

Bekleben Sie vor dem ersten Spiel den Farbwürfel mit den Aufklebern. Wählen Sie die Karten mit den gewünschten Satzgliedern aus. Die farbigen Punkte auf der Rückseite und die entsprechenden Farbbilder auf der Vorderseite der Karten helfen Ihnen beim Vorsortieren:

-  Pronomina („ich“, „du“, „er“, usw.)
-  Subjekte
-  Verben ohne Objektergänzung
-  Verben mit Objektergänzung
-  Objekte (Tiere)

Legen Sie nun die Karten mit den Bildern nach oben in der Reihenfolge des korrekten Satzbaus nebeneinander. Ein einfacher Satz besteht nur aus Subjekt und Verb **ohne** Objektergänzung, z.B.:



Der Opa



singt.

Schwierigere Sätze können auch Pronomina als Subjekt oder Verben mit Objektergänzung enthalten, z.B.:



Der Vater



füttert



das Zebra.

Oder:



Ich



füttere



das Zebra.

Spielablauf

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe und würfeln gleichzeitig mit Farbwürfel und Augwürfel.

Die gewürfelte Farbe entscheidet, welches Satzglied (welcher Stapel) nach unten umgeblättert wird. So entsteht immer wieder ein neuer Satz, der benannt werden muss.

Für die richtige Satzbildung erhält der Spieler so viele Holzbausteine, wie er mit dem Augwürfel gewürfelt hat (1 – 3).

Mit den gewonnenen Bausteinen bauen alle gemeinsam oder jeder für sich einen möglichst hohen Turm. Richtige Strategie ist gefällig, damit der Turm nicht zu schnell wächst und dann womöglich umfällt.

Wenn alle Bausteine verbraucht sind, gewinnt der Spieler mit dem höchsten Turm. Fällt ein Turm vorher um, endet das Spiel sofort, und es gewinnt der Spieler mit dem dann noch stehenden höchsten Turm.

TROLLI und das TRIALOGO Team wünschen Ihnen und vor allem den Kindern viel Spaß und Erfolg mit HoppHopp! Kompakt.

Deutsch

Plappersack und HoppHopp!

Vor- und Nachteile:

- + Spiele auch in anderen Fächern einsetzbar
- + leicht und verständlich
- + spielerische Charakter bleibt erhalten
- Spiele können schnell langweilig werden

WER WIE WAS-GRAMMATIK SPIELERISCH ÜBEN

Alter

4+

2-3

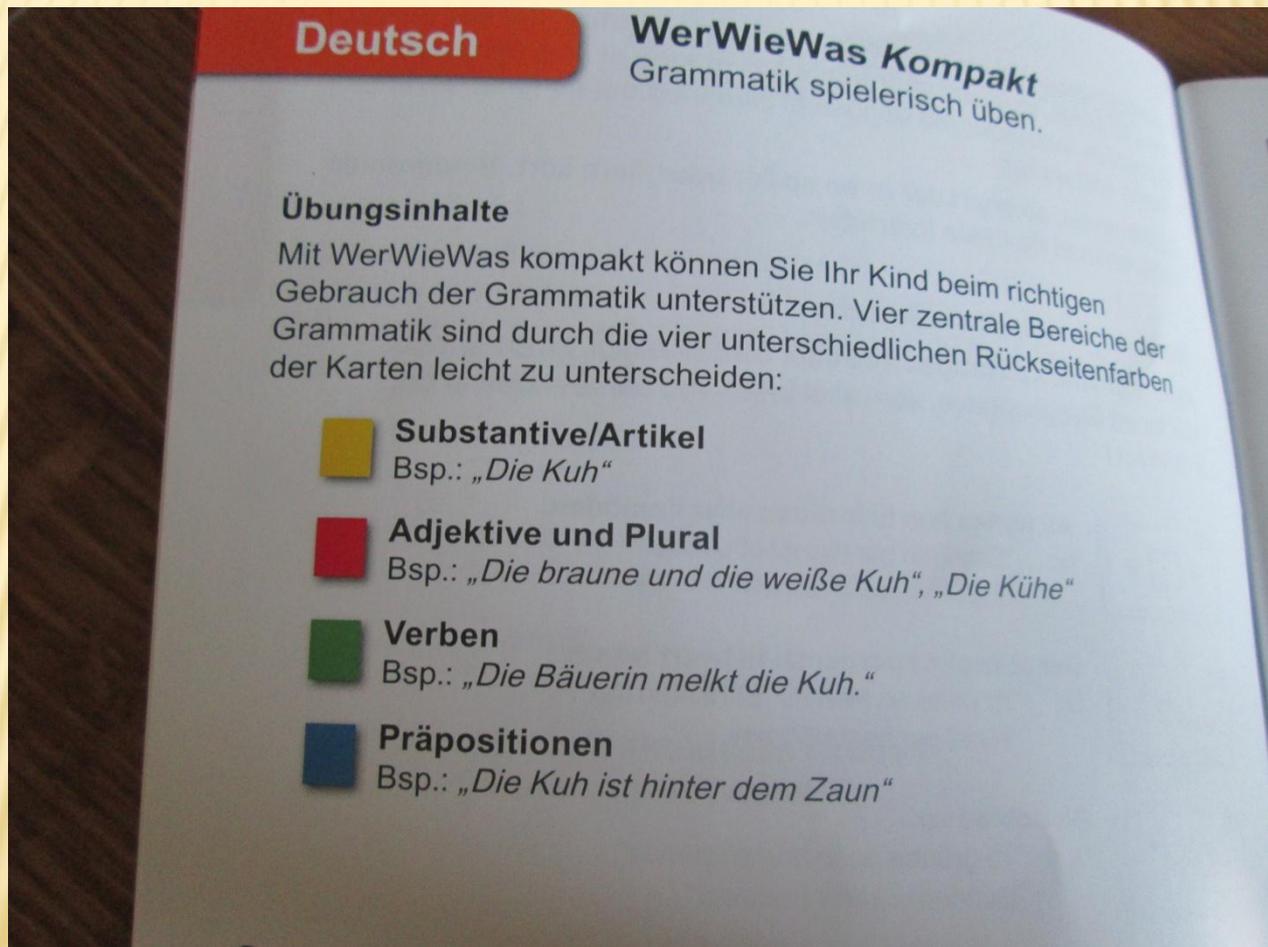
Spieler

Dauer:

5-15 min.



ÜBUNGSINHALT



FARBWÜRFELSPIEL





↑
Der Stuhl



↑
Das Mädchen streicht das Schaf



↑
Der Hammer liegt unter der Treppe



↑
Der kleine und der große Hammer

QUARTETTSPIEL

Würfelt ein Spieler die Würfeln und zieht eine Karte, die er durch die Würfeln aussuchen oder eine Aktionskarte ziehen und deren Anweisung befolgen (siehe unten).

Quartettspiel

Wie man an den Kartenvorderseiten gut erkennen kann, gehören immer vier Karten des Spiels zu einem Quartett. Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält sechs Karten. Vollständige Quartette dürfen sofort abgelegt werden.

Nun fragt der erste Spieler einen Mitspieler nach einer Karte, die er zur Vervollständigung eines Quartetts benötigt.

Der Mitspieler muss die gefragte Karte abgeben, sofern er sie hat. Andernfalls nimmt der fragende Spieler eine Karte vom Stapel auf. Vollständige Quartette dürfen sofort abgelegt werden. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Quartetten.

VARIANTEN MIT DEN AKTIONSKARTEN

Varianten mit den Aktionskarten

Die Aktionskarten können entweder gezielt oder zufällig eingesetzt werden. Jedes Symbol steht für eine Zusatzaufgabe, die beim Benennen der jeweils gezogenen Karte gelöst werden soll:

Alles wird in die Vergangenheit oder Zukunft gezaubert.
z.B.: „Der Junge hat ein Bild gemalt“
„Das Mädchen wird das Pferd füttern“

Zu jedem Bild wird eine Frage gestellt.
z.B.: „Ist das ein Pferd?“, „Ist das Pferd groß?“,
„Was macht das Pferd?“, etc.

Alles wird verdoppelt.
z.B.: „Zwei grüne und zwei braune Eimer“,
„Die Bauern fahren Traktoren“

Alle Begriffe werden „verschenkt“.
z.B.: „Ich schenke dir das Pferd.“,
„Ich schenke dem Opa/dem Jungen die beiden Kühe.“

Standardsatz Akkusativ: „Ich male ...“
z.B.: „Ich male das Pferd.“
„Ich male die Bäuerin, die die Kuh melkt.“

Zu jedem Bild wird eine Anweisung formuliert.
z.B.: „Melke die Kuh!“,
„Streichle das Pferd!“, etc.

Die Farben der abgebildeten Dinge werden beschrieben:
z.B.: „Das Pferd ist braun.“,
„Der Eimer ist grün.“, etc.

Zu jedem Bild wird ein Satz oder eine kleine Geschichte erzählt
z.B.: „Es war einmal eine Kuh, die aß den ganzen Tag Gras.“,
„Die Bäuerin stand morgens früh auf. Dann ging sie in den Stall und melkte ihre Kuh. Die Milch trank sie zum Frühstück.“

Notwendig ist ...
Mit diesen Karten auch andere Spiele erfinden. Wir

Deutsche

VOR- UND NACHTEILE



- Die einzelnen Satzteile werden gelernt
- Man muss Sätze bilden



- Man erkennt nicht alles sofort
- Typisches Lernspiel
- Für das empfohlene Alter zu schwer

ZWILLINGSBILDER-BERUFE

Alter
3+

2-3
Spieler

Dauer:
5-15 min.



ABLAUF



VOR-UND NACHTEILE



- Leicht zu verstehen - Memory
- Spielen steht im Vordergrund
- Merkfähigkeit wird geübt



- Lerneffekt auf dem ersten Blick nicht so deutlich

IDEALE SPRACHENTWICKLUNG

Sprache

- besteht aus Artikulation, Wortschatz und Grammatik
- braucht: Sehen, Hören, Motorik, Sprachverständnis, Motivation, Akzeptanz und Liebe
- Spiele von TRIALOGO beinhalten die Aspekte