



# Der Schnatzelwaps

## Die spielerische Sprachförderung mit dem kleinen Flaschengeist.

Für 1-4 Kinder ab 4 Jahre.

Von Susanne Galonska - Logopädin

### Förderschwerpunkte:

- Förderung der visuellen Wahrnehmungsleistung
- Figur-Hintergrund-Unterscheidung
- Begriffsbildung hinten, hinter; vorne, vor
- Schneller Wortabruf der Lernwörter „vor“, „hinter“

### Material:

- 2 Würfel (1x rot, 1x ungefärbt)
- 12 Würfelaufkleber
- 36 Spielkarten
- 1 Spielanleitung

### Die Geschichte vom Schnatzelwaps:

Schnatzelwaps, der kleine grüne Flaschengeist kann sich nach Jahrtausenden aus seiner Flasche befreien. Er findet die neue Welt total spannend und es gibt so viel zu entdecken: Mal versteckt er sich hinter einem Blatt, dann stellt er sich ganz mutig vor eine Maus.

### Therapeutischer Hintergrund:

Im frühen Sprachentwicklungsalter ist es wichtig, Vordergrund und Hintergrund richtig erkennen und schnell benennen zu können. Bei Kindern mit Sprachstörungen ist oftmals auch die visuelle Wahrnehmungsleistung nicht ausreichend ausgeprägt. Mit diesem Lernspiel werden beide Fähigkeiten trainiert.

### Vor dem ersten Spiel:

Beklebt die beiden Würfel mit den Würfelaufklebern:

- Auf den roten Würfel klebt ihr den Schnatzelwaps, seine Flasche, die Maus, das Blatt, das Schaf und den Topf. Dieser Würfel bedeutet „Vordergrund“.
- Auf den ungefärbten Würfel kommen das Haus, das Auto, die Schachtel, der Kühlschrank, der Löwe und der Tisch. Dieser Würfel bedeutet „Hintergrund“.

### Therapeutisch relevante Hinweise:

Sie haben den ersten Teil des 3teiligen Sprachförderprogramms „Schnatzelwaps, der Flaschengeist“ vor sich. Je häufiger diese Basisspiele gespielt werden, desto leichter gelingen die weiteren Schritte. Dies hängt mit dem Aufbau und der Funktionsweise unseres Gehirns zusammen. Wenn mit hoher Bewusstheit und Aufmerksamkeit, mit steigendem Schwierigkeitsgrad und häufigen Wiederholungen lang anhaltend eine Grundlagenfähigkeit erarbeitet wird, dann kann diese Leistung vom Gehirn kontextunabhängig verarbeitet, gespeichert und in anderen Bereichen adäquat eingesetzt werden.

Die Spielvarianten sollten langsam umgesetzt werden: Die Kinder sollten viel Zeit zum Schauen, Vergleichen, Formulieren, Erkennen, Verwerfen und Korrigieren bekommen. Unterbrechen, Reinrufen oder Verbessern durch andere Mitspieler sollte vermieden werden, damit der neurologische Lernprozess nicht beeinflusst oder gar beeinträchtigt



wird. Der Spielleiter kann das Kind am Ende seiner Aufgabe oder seines Beitrages auffordern, noch einmal nachzuschauen und nachzudenken, ob alles so stimmt, wie es gesagt oder getan wurde.

Wir empfehlen, die Reihenfolge der Spielvarianten einzuhalten.

### **1. Spielvariante:**

Die Kinder lernen die Bedeutung des ungefärbten Würfels (Hintergrund) und lernen den Begriff „hinter“.

*Einige Dinge, die der Schnatzelwaps entdeckt, befinden sich im Hintergrund. Erkennst und findest Du sie?*

Alle 36 Karten liegen offen auf dem Tisch. Der Spielleiter würfelt mit dem Hintergrundwürfel. Es wird abwechselnd gespielt. Das älteste Kind beginnt: Findest Du ganz schnell eine Karte, auf der sich der gewürfelte Gegenstand (z.B. das Auto) im Hintergrund befindet?

Wenn Du eine passende Karte gefunden hast, darfst Du sie als Gewinn behalten – und Du darfst sie noch richtig benennen, z.B.: „Das Auto ist hinter der Maus.“ Schafft Ihr es, alle Karten zu finden?

#### **Ergänzende Spielvariante (nicht in der Original-Anleitung enthalten):**

*Schnatzelwaps sucht seine Schachtel. Wo ist sie? Wer kann ihm bei der Suche helfen?*

#### **Spielvorbereitung:**

Alle 36 Karten liegen offen auf dem Tisch. Der ungefärbte Würfel wird mit der „Schachtel“ nach oben auf den Tisch gelegt.

#### **Spielablauf:**

Der Spielleiter würfelt mit dem roten Würfel (Vordergrund). Schnell suchen die Kinder genau die Karte, auf der sich die Schachtel hinter dem gewürfelten Bild (z.B. Schaf) befindet. Wer sie zuerst findet, darf die Karte als Gewinn behalten (oder bekommt einen Siegpunkt). Dabei muss die gefundene Karte richtig benannt werden, z.B.: „Die Schachtel ist hinter dem Schaf.“ Diese Spielvariante funktioniert natürlich analog auch mit anderen Figuren des Hintergrundwürfels.

### **2. Spielvariante:**

Die Kinder lernen die Bedeutung des roten Würfels (Vordergrund) und lernen den Begriff „vor“.

Es wird genau wie in der 1. Variante gespielt, jetzt aber mit dem Vordergrundwürfel.

#### **Ergänzende Spielvariante (nicht in der Original-Anleitung enthalten):**

*Der Schnatzelwaps hat etwas Wunderbares entdeckt. Das soll sein Geheimnis bleiben und deshalb stellt er sich davor, damit es keiner erkennt. Wer weiß, was Schnatzelwaps verdecken will?*

#### **Spielvorbereitung:**

Alle 36 Karten liegen offen auf dem Tisch. Der rote Würfel wird mit dem „Schnatzelwaps“ nach oben auf den Tisch gelegt.



### **Spielablauf:**

Der Spielleiter würfelt mit dem ungefärbten Würfel (Hintergrund). Schnell suchen die Kinder genau die Karte, auf der sich der Schnatzelwaps vor gewürfeltem Bild (z.B. Auto) befindet. Wer sie zuerst findet, darf die Karte als Gewinn behalten (oder bekommt einen Siegpunkt). Dabei muss die gefundene Karte richtig benannt werden, z.B.: „Der Schnatzelwaps ist vor dem Auto.“ Diese Spielvariante funktioniert natürlich analog auch mit anderen Figuren des Vordergrundwürfels.

### **3. Spielvariante:**

*Der Schnatzelwaps kann alles erkennen. Du auch?*

Die Schachtel wird in den umgedrehten Deckel gesteckt und in die Tischmitte gelegt. Die 6 Karten mit dem Schnatzelwaps werden gemischt und verdeckt um die Schachtel verteilt. Die restlichen Karten werden offen um die Schachtel gelegt. Es wird abwechselnd gespielt. Das jüngste Kind darf beginnen und würfelt mit beiden Würfeln:

Findest Du genau die Karte, auf der die Beziehung der beiden gewürfelten Bilder dargestellt ist?

Wenn Du die richtige Karte gefunden hast, darfst Du sie als Gewinn so zwischen die Schachtelteile stecken, dass die Bildkarte zu Dir zeigt. Benenne jetzt noch die Karte! „Der/die/das ... ist vor/hinter dem/der ....“

Eine verdeckte Karte mit dem Schnatzelwaps gewinnst Du nur dann, wenn Du sie auf Anhieb findest.

### **4. Spielvariante:**

Es wird genau wie in der 3. Variante gespielt, jetzt spielen aber alle gleichzeitig! Der Spielleiter würfelt. Wer als erstes die passende Karte findet, darf sie als Gewinn in die Schachtel stecken.

### **5. Spielvariante: (Nicht in der Original-Anleitung enthalten)**

*Passt gut auf! Jetzt müsst Ihr schnell erkennen, ob die gezeigte Karte stimmt.*

### **Lernziel:**

- Ohne lange nachzudenken können die Kinder schnell die richtigen Vordergrund-Hintergrund-Beziehungen erkennen und benennen
- Automatisierung der Lernwörter „vor“ und „hinter“

### **Spielablauf:**

Der Spielleiter nimmt den verdeckten Kartenstapel zu sich und würfelt mit beiden Würfeln. Die Kinder schauen zu. Dann nimmt der Spielleiter den Kartenstapel in die Hand und deckt zügig hintereinander die Karten auf. Wer die richtige Karte erkennt, die die gewürfelte Beziehung darstellt, ruft ganz laut „Stopp!“ Hat das Kind die Karte richtig erkannt, darf es die Karte als Siegpunkt behalten. Zusätzlich darf es noch die Karte benennen.



## **6. Spielvariante: (Nicht in der Original-Anleitung enthalten)**

*Wir spielen nach den Regeln von „Quartett“.*

### **Lernziel**

- Die Kinder lernen, sich bewusst für eine Figur-Hintergrund-Beziehung zu entscheiden
- Die Kinder können sich eine Figur-Hintergrund-Beziehung erst „denken“, bevor sie sie sehen

### **Spielvorbereitung:**

Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 4 Karten. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel in die Mitte der Spielerrunde gelegt.

### **Ziel des Spiels:**

Wer zuerst 3 Karten mit der gleichen Figur-Hintergrund-Beziehung auf der Hand hat ist Sieger. Das ist der Fall, wenn z.B. alle 3 Karten den Schnatzelwaps im Vordergrund oder das Haus im Hintergrund zeigen.

### **Spielablauf:**

Der erste Spieler beginnt und nimmt die oberste Karte des Kartenstapels. Kann er sie gebrauchen (um 3 zusammengehörige Karten zu erlangen), dann nimmt er sie und legt dafür eine andere seiner Karten verdeckt neben den Stapel. So wird reihum gespielt, bis ein Spieler 3 passende Karten auf der Hand hat.

### **Variation:**

Die nicht benötigten (abgelegten) Karten werden offen auf den Tisch gelegt. So kann jeder Spieler entscheiden, ob er eine verdeckte Karte vom Stapel oder eine offen liegende Karte wählt, um seine 3 passenden Karten zu erlangen.



**Als Fortsetzung empfehlen wir:**

- **Der Schnatzelwaps erobert die Welt**

Das zweite Lernspiel in der 3teiligen Sprachförderreihe mit dem Schnatzelwaps.

Das Erkennen und Beschreiben von Situationen, vergleichendes Schauen und Raum-Lage-Wahrnehmung werden effektiv und spielerisch geübt.

- **Der Schnatzelwaps erzählt Dir was**

Ganzheitliches Sprachförderprogramm und dritter Teil der Schnatzelwaps-Reihe, mit dem die Kinder spielerisch und anschaulich das chronologische Erzählverhalten und den richtigen Erwerb und Gebrauch der Präpositionen erlernen.



IQ-Spiele: Lernspiele für Kinder und Erwachsene

[www.iq-spiele.de](http://www.iq-spiele.de)