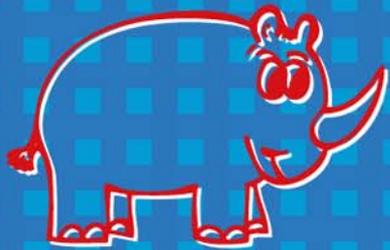


Isabel Schimmel

LOGO LUDO S/Z/X



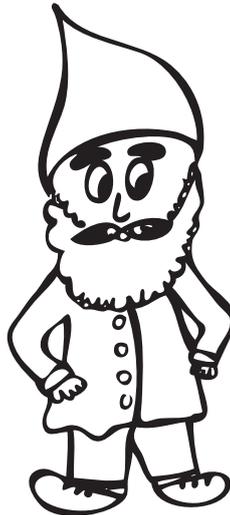
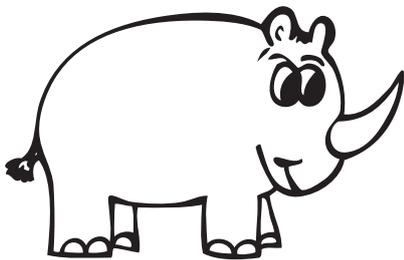
Übungsmappe zu den Lauten „S/Z/X“

Transfer der Laute in die Spontansprache

LOGOPÄDIE

LOGO LUDO

S/Z/X



Übungsmappe zu den Lauten „S/Z/X“

Transfer der Laute in die Spontansprache

Danksagung

In erster Linie möchte ich meinen Dank den Mitarbeitern des K2 Verlags, Herrn Schäfer, Herrn Korting und Frau Berchtel aussprechen, die mir die Veröffentlichung der Mappe ermöglicht und mich bei meiner Arbeit unterstützt haben.

Meiner Freundin und Kollegin Vanessa Braun Shakeshaft danke ich für ihre große Hilfe, ihre wertvollen Tipps und das Testen einiger Spiele.

Meine Mutter unterstützte mich bei den Zeichnungen, wofür ich ihr ebenfalls meinen herzlichen Dank aussprechen möchte.

Weiter bedanke ich mich bei meinem Ehemann Constantin Schimmel für seine tatkräftige Unterstützung.

Zum Schluss gilt ein besonderer Dank allen Leserinnen und Lesern der ersten LOGO LUDO-Reihe, die mich mit ihren positiven Feedbacks zur Erstellung dieser Mappe motiviert haben.

Mit dem Kauf der beiliegenden Kopiervorlagen wird das Kopierrecht für den persönlichen Gebrauch erworben. Jede weitere Vervielfältigung ohne ausdrückliche Genehmigung des Verlages ist untersagt.

© 2012 K2-Verlag, 1. Auflage

Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Werk sowie einzelne Teile desselben sind urheberrechtlich geschützt.

Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages nicht zulässig.

Satz: Satz- & Verlagsservice Bogun, Berlin

LOGO LUDO S/Z/X Bestell-Nr. 7260

ISBN 978-3-03722-242-3

Liebe Logopädin, lieber Logopäde,

In meiner bisherigen Praxiserfahrung als Logopädin habe ich die Fehlbildungen der drei Laute „s“, „z“ und „x“ am häufigsten therapiert. Immer wieder bin ich dabei auf der Suche nach neuen Spielideen, vor allem wenn Kinder lange in der Therapie sind und die Laute in die Spontansprache transferiert werden müssen. Wie kann ich sie weiter für die Therapie motivieren? Neues Spielmaterial muss her. Im Laufe der Zeit sind so einige therapeutische Spiele für diese drei Laute entstanden, die ich Ihnen mit dieser Mappe gerne weitergeben möchte. Sie ist eine Weiterführung der „s“-Mappe aus der LOGO LUDO-Reihe, die im Jahr 2011 beim K2 Verlag erschienen ist.

Es geht in dieser neuen Mappe darum, den Transfer der drei Laute „s“, „z“ und „x“ in die Spontansprache möglichst spielerisch zu erreichen. Ich habe darauf geachtet, dass die Spiele in den Therapiestunden und beim täglichen Üben abwechslungsreich sind und viel Freude bereiten.

Auf alle Fälle wünsche ich Ihnen gutes Gelingen und fröhliche, logopädische Therapiestunden und hoffe, die Kinder und Sie haben viel Spaß beim Spielen!

Isabel Schimmel

Inhaltsverzeichnis

Danksagung	2
Vorwort	3
1. Einleitung	4
2. Spiele zu den Lauten „s“, „z“ und „x“	5
3. Anhang I: Vorlagen zu den Spielen	51
4. Anhang II: Bildsammlung	125

Als Logopädin ist es mir ein großes Anliegen, dass Spiele praktisch und übungsintensiv sind. Aus diesem Grund habe ich in dieser Mappe auf einige Aspekte besonderen Wert gelegt.

Die Spiele sind möglichst einfach beschrieben und brauchen – u. a. dank den fix-fertigen Spielvorlagen – wenig Vorbereitungszeit. Durch die Erklärungsbildchen neben den Spielbeschreibungen wird das Verständnis des Spiels zusätzlich erleichtert und das Interesse geweckt, es auszuprobieren. Aufgrund der Angaben zur Vorbereitung sieht man sofort, wie groß der initiale Aufwand für das Erstellen des Spiels ist.

Diese Mappe beinhaltet einundfünfzig Spiele mit Kopiervorlagen. Varianten einiger Spiele ändern den Spielablauf etwas ab und sorgen so für noch mehr Abwechslung und Spielmöglichkeiten.

Die Spiele sind fast alle so ausgelegt, dass nur wenig Zusatzmaterial benötigt wird und man direkt mit Spielen loslegen kann. Zum Standardmaterial gehören Spielfiguren, Zahlenwürfel (Sechser- und Dreierwürfel), Farbwürfel, Blankowürfel, Spielsteine (z. B. Muggelsteine), Münzen, Spielvorlagen und ein Beutel. Beachten Sie dazu auch das Angebot an Spielmaterial zum Selbstgestalten und Handpuppen im K2-Katalog „Individuelle Förderung“.

Die Übungssätze in den Spielen sind gezielt auf die drei Laute „s“, „z“ und „x“ ausgerichtet und daher sehr übungsintensiv. Selbstverständlich kann man die Sätze individuell der Therapie anpassen und nach Belieben abändern.

Die Bilder sind kindgerecht gezeichnet, gut erkennbar und beschränken sich auf die wesentlichen Details. Am Schluss der Mappe ist das gesamte Bildmaterial angehängt und für jeden Laut in An-, In- und Auslaut gegliedert. Das Bildmaterial kann in eigene Übungsvarianten oder Spiele einfließen. Durch diese große Flexibilität kommt beim Kind keine Langeweile auf.

Ein weiterer Vorteil dieser Mappe ist, dass man die Spielbeschreibung auf die Spielvorlage kleben oder dem Spiel beilegen kann. Dies eignet sich hervorragend für logopädische Hausaufgaben und kann auch bei Beratungen mit nach Hause gegeben werden.

Weiter habe ich darauf geachtet, dass die Spiele für Kinder unterschiedlichen Alters geeignet sind, da der Komplexitätsgrad bei den Übungen variiert. Einige Spiele sind einfacher aufgebaut und eher für kleinere Kinder ausgelegt. Bei anderen Spielen oder Spielvarianten bedarf es mehr an Überlegung. Sie sind eher auf ältere Kinder zugeschnitten.

Die Spielbeschreibungen gehen von der Spielsituation „Logopädin und Kind“ aus. Einige Spiele können auch sehr gut mit mehreren Kindern durchgeführt werden, was den Einsatz dieser Mappe in Gruppentherapien ermöglicht.

Für eine bessere Lesbarkeit wird nur „die Logopädin“ in der weiblichen Form, alle anderen Begriffe in der männlichen Form verwendet. Selbstverständlich sind damit auch alle Logopäden/Therapeuten und alle anderen Begriffe in der weiblichen Form mit eingeschlossen.

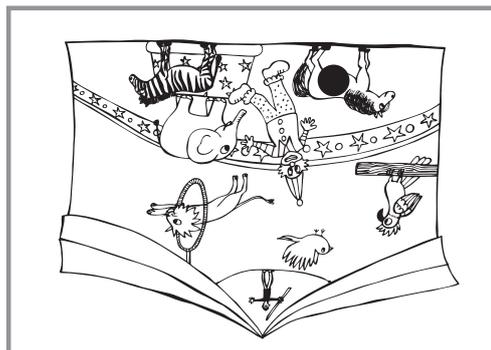
6. Zirkusbesucher

Material: Vorlage 7, zwei Steine, Trennwand, ein Blatt Papier, ein Stift

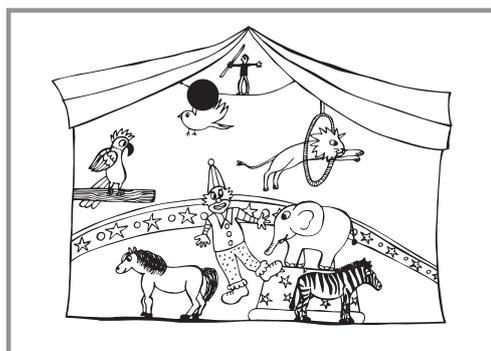
Vorbereitung: Vorlage 7 zweimal kopieren.

Spielablauf: Zuerst wird mit dem Kind besprochen, was auf dem Zirkusbild alles zu sehen ist, z. B.: „**Im Zirkus ist ein Zebra, ein Clown, ein Elefant ...**“ Dann wird die Trennwand aufgestellt und jeder setzt heimlich seinen Stein auf ein Bild in seinem Zirkus. Danach versucht man durch abwechselndes, gegenseitiges Nachfragen herauszufinden, auf welchem Bild sich der Zirkusbesucher (Stein) beim Mitspieler befindet. Man fragt z. B.: „**Ist dein Zirkusbesucher beim Seiltänzer?**“ Hat man herausgefunden, auf welchem Bild sich der Stein auf der Vorlage des Mitspielers befindet, bekommt man einen Punkt auf dem Blatt Papier gutgeschrieben. Der andere Mitspieler darf dann den Stein auf seiner Vorlage auf ein anderes Bild verschieben. Wer entdeckt den Zirkusbesucher des anderen zuerst fünfmal?

Anmerkung: Anstelle von „Zirkusbesucher“ kann man z. B. auch „Artist“ oder „Zirkusdirektor“ sagen.



„Ist dein Zirkusbesucher beim Seiltänzer?“



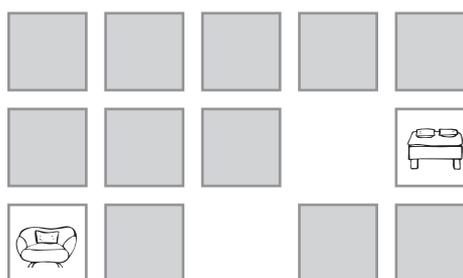
„Nein!“

7. Max-Memo

Material: Vorlage 8

Vorbereitung: Vorlage 8 zweimal kopieren, Karten ausschneiden.

Spielablauf: Die Karten werden gut gemischt und verdeckt auf dem Tisch verteilt. Danach dreht man abwechselnd jeweils zwei Karten um. Die Karten zeigen an, worauf Max gestern gegessen hat/ist. Zeigen die beiden umgedrehten Karten z. B. einen Teppich und ein Sofa, spricht man: „**Max hat/ist gestern auf dem Teppich und dem Sofa gegessen.**“ Hat man zwei gleiche Karten gefunden, darf man sie zu sich nehmen und ist wieder an der Reihe. Ansonsten dreht man die Karten wieder um und der Mitspieler kommt an die Reihe (wie beim Memo-Spiel). Wer hat am Schluss mehr Paare?



„Max hat/ist gestern auf dem Bett und dem Sofa gegessen.“

Kein Paar!

