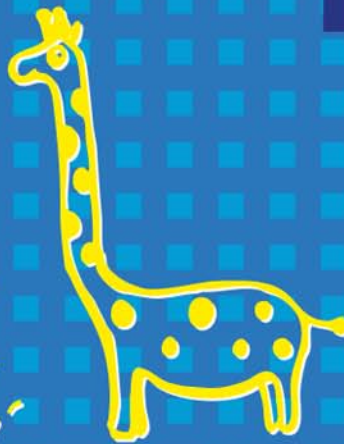
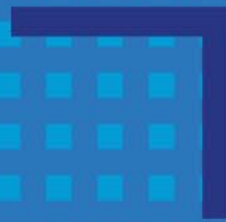


Vanessa Braun & Isabel Bachmann

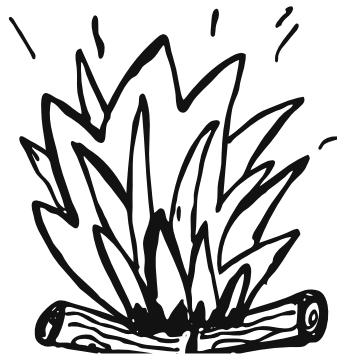
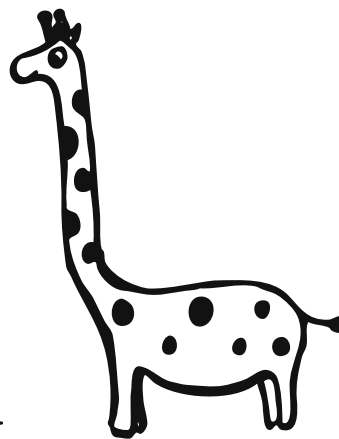
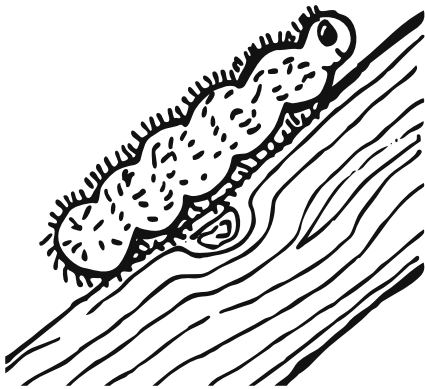
LOGO LUDO **R**



Übungsmappe zum Laut „R/r“

mit vielen Spielanleitungen und Kopiervorlagen

LOGO LUDO R



Übungsmappe zum Laut „R/r“

mit vielen Spielanleitungen und Kopiervorlagen

Danksagung

Speziell möchten wir uns bei unserer ehemaligen Dozentin für logopädische Didaktik, Frau Judith Bertsch, herzlich bedanken. Sie führte uns in das „Handwerk“ des Erstellens dieser Spiele ein und lehrte uns, selber Spiele zu entwickeln. Dies animierte uns, weitere Lautbildungsspiele zu erfinden, welche wir erstmals im Rahmen unserer Diplomarbeit aufgeschrieben haben. Weiter möchten wir uns auch bei der Ausbildungsleitung der SAL/SHLR bedanken, welche uns das Veröffentlichen unserer Diplomarbeit ermöglicht hat.

Wir danken ebenfalls unseren Therapiekindern ganz herzlich, die uns während unserer jahrelangen Praxis durch ihre offene, spielfreudige Art wertvolle Rückmeldungen zu diesen Spielen gegeben haben.

Vielen Dank auch an alle Lektoren/Lektorinnen und Mitarbeiter/innen des K2-Verlags, die unsere Mappen durchgelesen haben und uns bei der Veröffentlichung unterstützt haben.

Ein weiterer Dank gilt unseren Familien und Partnern, welche uns während dieser Arbeit immer wieder durch wertvolle Gespräche und anregende Ideen unterstützt haben oder uns hilfreich bei der Textverarbeitung und dem Layout der Spiele zur Seite standen.

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

© 2011 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 R Bestell-Nr. 7200

ISBN 978-3-03722-237-9

Liebe Therapeutinnen und Therapeuten,

Vor Ihnen liegt eine Übungsmappe zum Laut „R/r“. Die Übungen beginnen mit der Anbahnung des Lautes bis zum Einbau des Lautes auf Satzebene. Sowohl die motorische Anbahnung des Lautes wie auch die auditive Differenzierung werden in den Übungsspielen berücksichtigt.

Diese Mappe soll dem Kind helfen, den Laut „R/r“ auf spielerische Art und Weise zu lernen. Die Spiele sind nach steigendem Schwierigkeitsgrad aufgebaut (Übungen für den Anlaut, Inlaut und Auslaut auf Silben-, Wort- und Satzebene), und wir empfehlen deshalb grundsätzlich, dass sie der Reihe nach durchgeführt werden.

Es ist wichtig, dass die Kinder dort abgeholt werden, wo sie gerade in ihrer Sprachentwicklung stehen. Daher müssen nicht mit jedem Kind zwangsläufig alle Ebenen und Übungen durchgeführt werden. Jedoch sollte jede Stufe (Laut-, Silben-, Wort- und Satzebene) zuerst gefestigt sein, bevor mit einer neuen, anspruchsvolleren Stufe begonnen werden kann.

Einzelne Spiele können den Kindern als therapeutische Hausaufgaben mitgegeben werden, da die Spiele einfach beschrieben und auch für Laien verständlich sind. Die Spielanleitungen können kopiert, ausgeschnitten und der Spielvorlage beigelegt werden. Die Übungsspiele können auch bei Elternberatungen verwendet werden.

Nun wünschen wir Ihnen viel Erfolg, Spaß und Freude bei der Durchführung der Übungsspiele!

Inhaltsverzeichnis

1. Aufbau der Übungen	4
2. Durchführung der Übungen	4
3. Beschreibung der beiden Laute „R“ und „r“ (R uvularis und r lingualis)	5
4. Spezifische Mundmotorikübungen zum Laut „R/r“	6
5. Lautanbahnung „R/r“	7
6. Lautebene (isolierter Laut): Übungen	9
7. Beilage: Einführung in die Vokalmundbilder (siehe am Ende der Mappe)	V1
8. Silbenebene: Übungen im Anlaut/Auslaut/Inlaut und alles kombiniert	14
9. Wortebene: Übungen im Anlaut/Auslaut/Inlaut und alles kombiniert	28
10. Satzebene: Übungen im Anlaut/Auslaut/Inlaut	42
11. Anhang: Vorlagen zu den Spielen	51

Anmerkung:

Begriff: „Logopädin“

Da in dieser Berufsgruppe mehr Frauen als Männer tätig sind, verwenden wir den Begriff auch stellvertretend für alle Logopäden. In Deutschland gibt es zusätzlich auch die Berufsbezeichnung Sprachheilpädagoge/in. Diese Bezeichnung schließen wir im Begriff Logopädin mit ein. Stellvertretend für Logopädin setzen wir auch den Begriff Therapeutin ein.

1. Aufbau der Übungen



Die Bildung jedes Lautes bedingt gute mundmotorische Fähigkeiten. Für die gezielte Lautbildung ist die Koordination und die bewusste Steuerung der Bewegungen verschiedener Muskeln Voraussetzung. Daher ist es wichtig, spielerisch Kraft, Beweglichkeit und Geschicklichkeit der Mundbewegungen zu fördern. Ein weiteres Ziel ist die Unterstützung der Eigenwahrnehmung im Mundbereich. Diese ist wesentlich, um die beweglichen Empfindungen wie Druck, Berührung, Lage und räumliche Orientierung zu spüren (Lippen, Zunge, Wangen und Gaumen). Übungsspiele zur Mundmotorik finden Sie in unserer Übungsmappe Mundmotorik (Bestell-Nr. 7240).

Die Übungen zum Laut „R/r“ in dieser Mappe sind nach folgendem Prinzip aufgebaut:

- 1) Lautebene (isolierter Laut)
- 2) Silbenebene im An-, Aus- und Inlaut (z. B. „Ra“/„ra“, „aR“/„ar“ oder „uRu“/„uru“)
- 3) Wortebene im An-, Aus- und Inlaut (z. B. Rose, Bär, Giraffe)
- 4) Satzebene im An-, Aus- und Inlaut

2. Durchführung der Übungen

- Für die Durchführung der Übungen brauchen Sie folgendes Material: einen Dreierwürfel (z. B. in Bastelläden erhältlich oder einen Blankowürfel selber beschriften) und kleine farbige Steine (z. B. Muggelsteine).
- Die Vorlagen auf dickeres Papier kopieren, da man sie manchmal für mehrere Spiele braucht. So ist auch sichergestellt, dass man das Bild nicht durch das dünne Blatt durchschimmern sieht. Das Original immer aufbewahren!
- Bereits bekannte Spielabläufe wiederholen, da sich so die Konzentration weniger auf das Spiel, sondern mehr auf die Eigenwahrnehmung richtet.
- Die verbesserte Wiederholung (corrective feedback) immer wieder in Spielsituationen oder Gesprächen anbieten.
- Die Übungen miteinander und abwechslungsweise durchführen.
- Die Übungsspiele zu Hause (z. B. als Hausaufgabe) zwei bis drei Mal pro Woche durchführen.

3. Beschreibung der beiden Laute „R“ und „r“



Hinweis: Der Laut „R/r“ kann entweder als R uvularis oder als r lingualis gebildet werden. Beide sind gleichwertig. Je nach Dialekt wird der „vordere“ oder der „hintere“ „R/r“- Laut erlernt.

R uvularis



1. Wenig Wasser in den Mund nehmen.
2. Kopf zurücklegen und stimmhaft gurgeln.
3. Wasser nach und nach reduzieren und den Kopf in eine normale Lage bringen.
4. Unterstützend kann man mit den beiden Armen einen Motor nachmachen (Arme schnell umeinander kreisen).

ODER

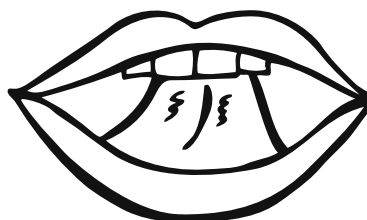
Über das Schnarchgeräusch:

Schnarchen („ch“ machen und Stimme dazu geben) und dabei mit dem Daumen immer wieder auf den Zungenboden drücken

ODER

Wie eine Katze fauchen und über das Fauchgeräusch anbahnen und über den Laut „g“ (falls der schon vorhanden ist) : gggg... sprechen und dann das Fauchgeräusch dazu machen.

r lingualis



1. Zunge hinter die oberen Schneidezähne legen.
2. Unterkiefer senken.
3. Lippen leicht breit ziehen.
4. Zunge breit ziehen, so dass die Zungenränder die Eck-, Backen- und Mahlzähne berühren.
5. Die Zunge in oben beschriebener Position leicht vibrieren lassen (wie eine Biene summen)... Falls dies nicht möglich ist, kann das Vibrieren über einzeln hintereinander durchgeführte stimmhafte d-d-d gelernt werden.
6. Zungenspitze kräftig summen lassen.
7. Mit dem rechten (gestreckten) Zeigefinger die Zunge von rechts nach links anzupfen (mit dem Finger auf der unteren Zungenseite schnell entlangfahren).
8. Auf dieser Stufe wird solange geübt, bis daraus ein bedingter Reflex entstanden ist und die Zungenspitze die Vibration alleine schafft.

Dieser Vorgang wird in den folgenden Übungen als „Bienen-Übung“ bezeichnet.

TIPPS bei Bewegungsschwierigkeiten der Zunge: Mehrmals hintereinander stimmhafte „ddd“ sprechen und danach mehrmals hintereinander „dedede“ sprechen (dabei den „e“-Laut wenig betonen).

4. Spezifische Mundmotorikübungen zum Laut „R/r“



Schnarchen, Gurgeln

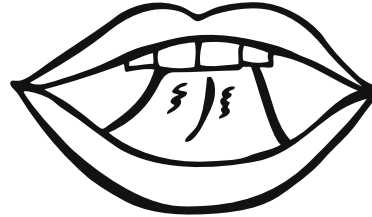
(genaue Anleitung siehe unter 5. Lautanbahnung)



Mehrmals pro Tag stimmhaft gurgeln oder „schnarchen“.

Bienen-Übung

(genaue Anleitung siehe unter 5. Lautanbahnung)



Jeden Tag drei Mal zehn Minuten üben, bis der r-Laut von alleine geht.

Lautanbahnung „R“ (R uvularis)

Ziel: „R“-Mundbild erkennen und den Laut bilden können

1. Mundbild mit dem Kind betrachten und besprechen:

Was machen die Lippen?	Die Lippen sind leicht breit gezogen und leicht offen.
Was machen die Zähne?	Die beiden Zahnreihen liegen offen übereinander und berühren sich nicht.
Was macht die Zunge?	Die Zunge liegt in der Ruhelage auf dem Mundboden und ist leicht zurückgezogen.
Was macht das Halszäpfchen?	Das Halszäpfchen muss zum Schwingen gebracht werden wie beim Wassergurgeln.

2. Spiegel zur Hand nehmen und Mundbild gemeinsam mit dem Kind nachahmen:

Lippen öffnen und leicht breit ziehen.

Die Zahnreihen liegen übereinander und sind geöffnet.

Die Zunge in die Ruhelage bringen und leicht zurückziehen.

Das Halszäpfchen zum Schwingen bringen. Dazu einen Schluck Wasser nehmen und gurgeln (wie beim Zähneputzen).

Danach versuchen, nur mit dem Speichel zu gurgeln.

Vielleicht kann das Zäpfchen auch mit „Schnarchen“ in Bewegung gebracht werden. Dabei mit dem Daumen immer wieder auf den Zungenboden drücken.

Lautanbahnung „r“ (r lingualis)

Ziel: „r“-Mundbild erkennen und den Laut bilden können

1. Mundbild mit dem Kind betrachten und besprechen:

Was machen die Lippen?

Die Lippen sind leicht breit gezogen.

Was machen die Zähne?

Die beiden Zahnreihen liegen offen übereinander und berühren sich nicht.

Was macht die Zunge?

Die Zungenspitze hinter die oberen Schneidezähne legen (wie beim Laut „l“)
Die Zunge wird breitgezogen, so dass die Zungenränder die Backen- und Mahlzähne berühren können.
Die Zunge kräftig summen (vibrieren) lassen.
Dann die Zungenspitze mit dem Zeigefinger von rechts nach links anzupfen. So lange üben, bis dies die Zunge von alleine schafft.

Wo kommt der Luftstrom heraus?

Der Luftstrom entweicht seitwärts bei den Zungenrändern, wie beim Laut „l“

2. Spiegel zur Hand nehmen und Mundbild gemeinsam mit dem Kind nachahmen:

Lippen leicht breit ziehen.

Mund öffnen. Zahnreihen liegen übereinander und sind geöffnet.

Die Zunge so breit ziehen, so dass sie Eckzähne, Backen- und Mahlzähne berührt.

Die Zunge jetzt kräftig summen (vibrieren) lassen. Mit dem Zeigefinger die Zunge von rechts nach links anzupfen. Zuerst langsam und dann immer schneller. Als Hilfe kann man noch eine elektrische Zahnbürste unter die Zunge halten und so die Vibration spüren.

Dies jeden Tag drei Mal zehn Minuten lang üben, bis die Zunge selbstständig vibrieren kann.

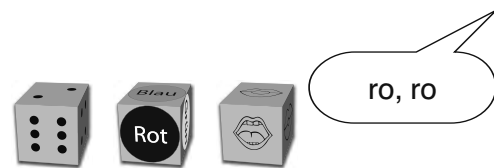
Silbenebene im Anlaut

21. Boxenstopp

Material: Vorlage 15, sechs Autos zum Ausschneiden als Spielfiguren (Vorlage 5), sechs Farbstifte in den Farben des Farbenwürfels, Vokalmundbildwürfel, Zahlenwürfel, Farbenwürfel

Vorgang: Jede/r schneidet drei Rennautos aus und malt sie in seinen Lieblingsfarben an. Abwechslungsweise mit dem Farbenwürfel, dem Vokalmundbildwürfel und dem Zahlenwürfel würfeln. Der Farbenwürfel bestimmt die Farbe des Autos, mit dem gefahren wird. Der Vokalmundbildwürfel gibt an, bis zu welchem Boxenstopp (Vokalmundbild) man rasen darf. Dort, dem Zahlenwürfel entsprechend, so viele Male die Silbe korrekt sagen (z. B. Box „o“ und „Zwei“ gewürfelt: zwei Mal „Ro“/„ro“ sprechen). Es kann auch sein, dass man auf der Strecke wieder zurückfahren muss. Dies kommt auf das erwürfelte Mundbild an. Gewonnen hat, wer mit seinen drei Rennwagen zuerst ins Ziel rasen kann.

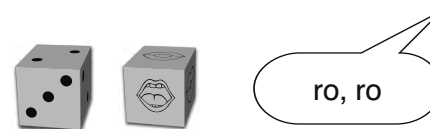
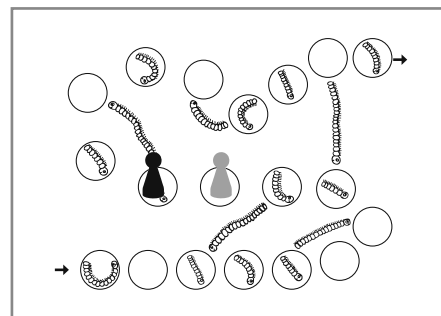
							ZIEL
START							ZIEL
START							ZIEL
START							ZIEL
START							ZIEL
START							ZIEL

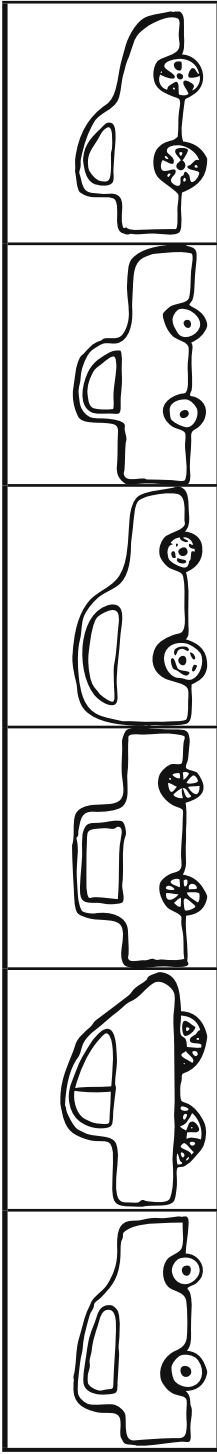


22. Raupensprache A

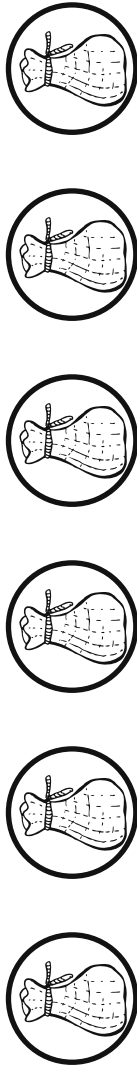
Material: Vorlage 7, Vokalmundbildwürfel (Vorlage 13), Dreierwürfel, zwei Spielfiguren

Vorgang: Zuerst zeichnet jeder eine kleine Raupe als Spielfigur. Die Spielfiguren auf das Startfeld setzen. Würfeln und Anzahl fahren. Wenn die Raupe auf einem Raupenbild landet, muss sie diese in der „Silbensprache“ begrüßen. Der Vokalmundbildwürfel gibt an, welcher Vokal nach dem „R/r“ noch gesprochen werden muss, damit sich die Raupen verstehen (würfelt das Kind zum Beispiel ein „o“, so spricht es „Ro“/„ro“). Wer zuerst im Ziel ist, gewinnt.

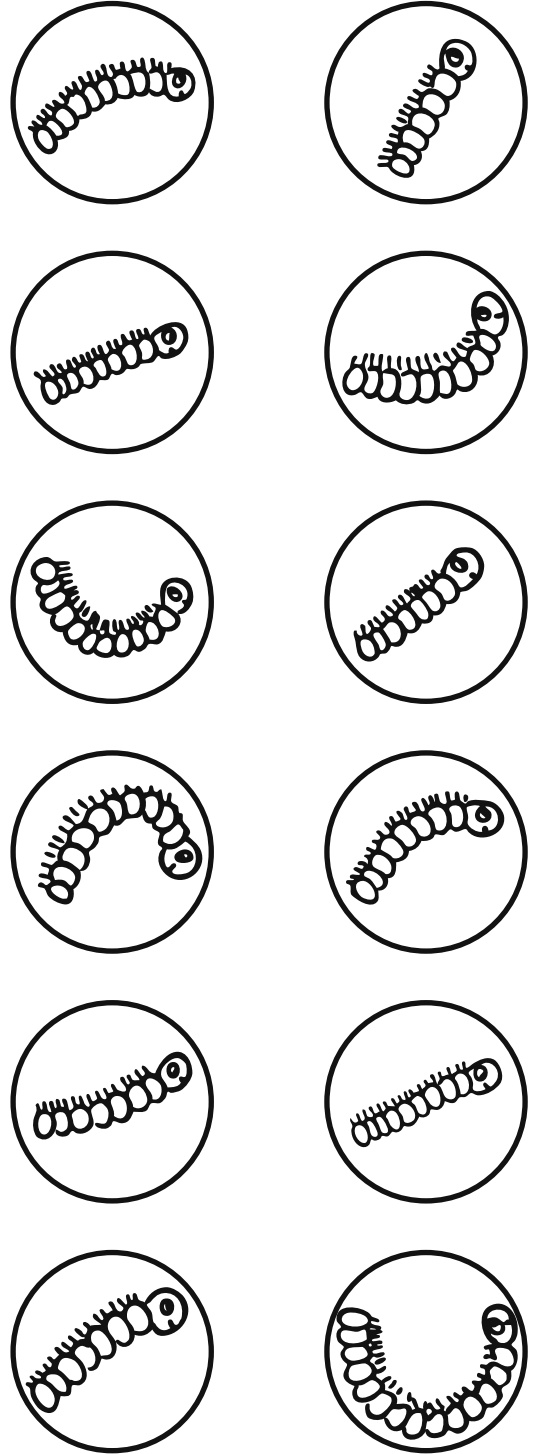




Formel 1 / Rennautos



Räuber & Goldschatz



Raupensprache
Chips (C & D)

Vorlage 15: BOXENSTOPP



START	START	START	START	START	START
ZIEL	ZIEL	ZIEL	ZIEL	ZIEL	ZIEL