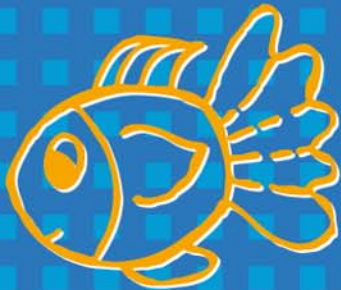
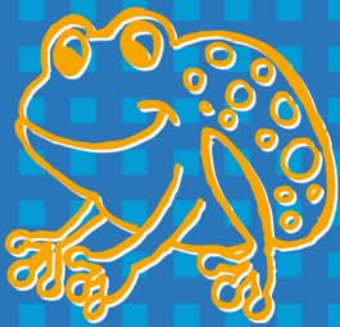


Vanessa Braun & Isabel Bachmann

LOGO LUDO **SCH**



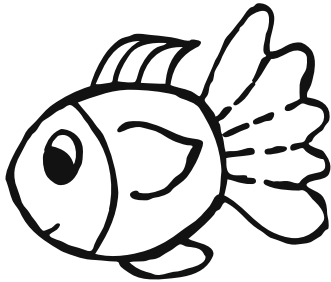
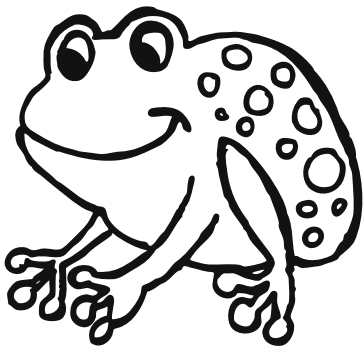
Übungsmappe zum Laut „sch“

mit vielen Spielanleitungen und Kopiervorlagen

LOGOPÄDIE

LOGO LUDO

SCH



Übungsmappe zum Laut „sch“

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 SCH Bestell-Nr. 7220

ISBN 978-3-03722-239-3

Liebe Therapeutinnen und Therapeuten,

Vor Ihnen liegt eine Übungsmappe zum Laut „sch“. Alle Übungsmappen der Reihe „Logo Ludo“ haben wir im Rahmen unserer Diplomarbeit an der SAL/SHLR im Jahre 2003 erstmals erstellt. Nach jahrelanger Erprobung und Überarbeitung der Lernspiele haben wir uns jetzt entschlossen, diese Übungsmappen zu veröffentlichen.

Die Übungen beginnen mit der Anbahnung des Lautes bis zum Einbau des Lautes auf der Satzebene. Sowohl die motorische Anbahnung des Lautes wie auch die auditive Differenzierung werden in den Übungsspielen berücksichtigt.

Einzelne Spiele können den Kindern als therapeutische Hausaufgaben mitgegeben werden. Einfach die Spielanleitungen kopieren, ausschneiden und der Spielvorlage beilegen. Die Spiele sind so konzipiert, dass sie die Kinder zum Üben motivieren. Sie können auch bei Elternberatungen eingebaut werden. Die Spiele sind nach steigendem Schwierigkeitsgrad aufgebaut (Übungen für den Anlaut, Inlaut und Auslaut auf Silben-, Wort- und Satzebene) und sollten deshalb der Reihe nach durchgeführt werden (Änderungen vorbehalten).

Es ist wichtig, dass die Kinder dort abgeholt werden, wo sie gerade stehen. Nicht mit jedem Kind müssen zwangsläufig alle Ebenen und Übungen durchgeführt werden!

Jedoch muss jede Stufe (Laut-, Silben-, Wort- und Satzebene) zuerst gefestigt sein, bevor mit einer neuen, anspruchsvolleren Stufe begonnen werden kann.

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 des Lautes „sch“	5
4. Spezifische Mundmotorikübungen zum Laut „sch“	6
5. Lautanbahnung „sch“	8
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	12
9. Wortebene: Übungen im Anlaut/Auslaut/Inlaut und alles kombiniert	21
10. Satzebene: Übungen im Anlaut/Auslaut/Inlaut	30
11. Anhang: Vorlagen zu den Spielen	37

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 Sprachheilpädagogin/in. Diese Bezeichnung schließen wir im Begriff Logopädin mit ein. Stellvertretend für Logopädin setzen wir auch den Begriff Therapeutin ein.

Die Bildung jeden 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). Deshalb empfehlen wir, zuerst die spezifischen Mundmotorikübungen zum Laut „sch“ als Memospiel durchzuführen. Weitere Übungsspiele zur Mundmotorik finden Sie in unserer Übungsmappe Mundmotorik (Bestell-Nr. 7240).

Die Übungen zum Laut „sch“ in dieser Mappe sind nach folgendem Prinzip aufgebaut:

- 1) Lautebene (isolierter Laut)
- 2) Silbenebene im An-, Aus- und Inlaut (z.B: **scha**, **asch** oder **ascha**)
- 3) Wortebene im An-, Aus- und Inlaut (z. B. **Schild**, **Fisch**, **Tasche**)
- 4) Satzebene im An-, Aus- und Inlaut

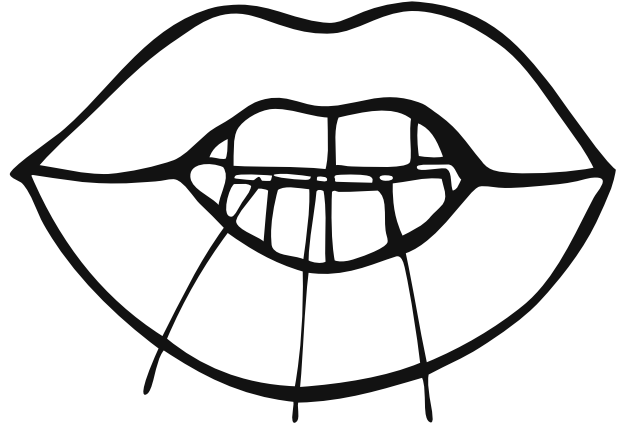
2. Tipps zur Vorbereitung und Durchführung der Übungen

- 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 Spielvorlagen sind entsprechend der Spiele nummeriert, so dass sie im Anhang einfach zu finden sind.
- 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.

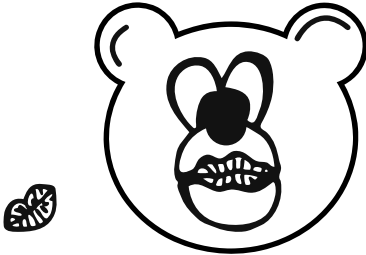
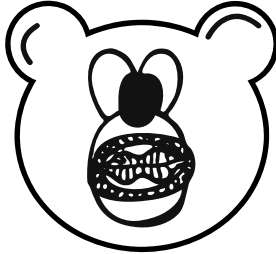
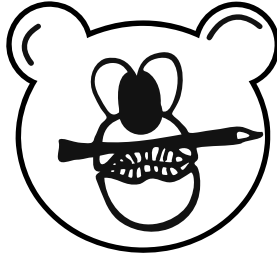
Korrekte Bildung des Lautes „sch“:

1. Lippen vorstülpen, d. h. zu einer Schnute (Rüsselchen) ziehen.
2. Die seitlichen Ränder der Zunge an die oberen Backenzähne andrücken.
3. Die Mitte der Zunge schwebt frei im Mundraum.
4. Kräftiges Reibegeräusch (blasen, Lokomotivgeräusch) machen.

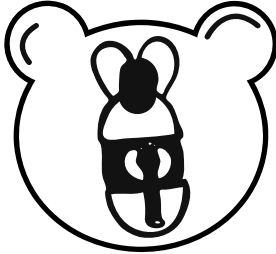
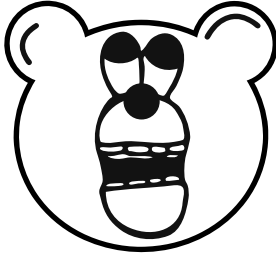
Tipp: Als Hilfe von einem Strohhalm ein Stück abschneiden. Dieses Stück genau in der Mitte falten, so dass wie zwei lange Zähne (Nilpferdzähne) entstehen. Dieses Konstrukt zwischen die oberen und unteren Schneidezähne klemmen und versuchen, ein „sch“ zu sprechen.



Lippenübungen (Vorlage 1)

<p>1. Übung 1</p> <p>Lippen mit Lippenstift anmalen. Schnute bilden und auf einem Blatt Papier Küsse machen – Mundbild „sch“ entsteht. Was für Tiere lassen sich aus den Mundbildern zeichnen (Käfer, Gesichter)?</p>	<p>3A</p> 
<p>2. Übung 2</p> <p>Spiegel zur Hand nehmen und davor eine Schnute (Elefantenrüsselchen) machen; als Hilfe einen hölzernen Vorhangring vor die Lippen halten, oder Mittel- und Zeigefinger in die Backen drücken. Die Lippen sollten dem Ring entlang den Rand berühren.</p>	<p>3C</p> 
<p>3. Übung 3</p> <p>Einen Stift zwischen Oberlippe und Nase spannen. Wie lange kann er gehalten werden?</p>	<p>3B</p> 

Zungenübungen

<p>4. Übung 4</p> <p>Mit einem Strohhalm die Zungenmitte ausstreichen (stimulieren). Strohhalm darauf legen und die Zungenränder um den Strohhalm legen – ein Zungenröllchen entsteht. Mindestens 5x wiederholen.</p>	<p>3D</p> 
<p>5. Übung 5</p> <p>Mit einem Strohhalm oder Spatel die seitlichen Zungenränder ausstreichen. Die betreffenden Zungenränder nun an die oberen Backenzähne drücken. Mindestens 5x wiederholen.</p>	<p>3E</p> 

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

1. Mundbild mit dem Kind betrachten und besprechen:

Was machen die Lippen?

Sie sind zu einer Schnute (Rüsselchen) gezogen.

Was machen die Zähne?

Die unteren Schneidezähne nähern sich den oberen Schneidezähnen an.

Was macht die Zunge?

Die Zungenränder werden an die oberen Backenzähne gedrückt und bilden einen Abschluss. Die Luft kann so nicht in die Backen entweichen (als Kontrolle mit den Fingern in die Backenränder drücken). Der Zungenrücken legt sich an den Gaumen an. Der vordere Teil der Zunge schwebt frei.

Wo entweicht der Luftstrom?

Der Luftstrom entweicht in der Mitte des Mundes.

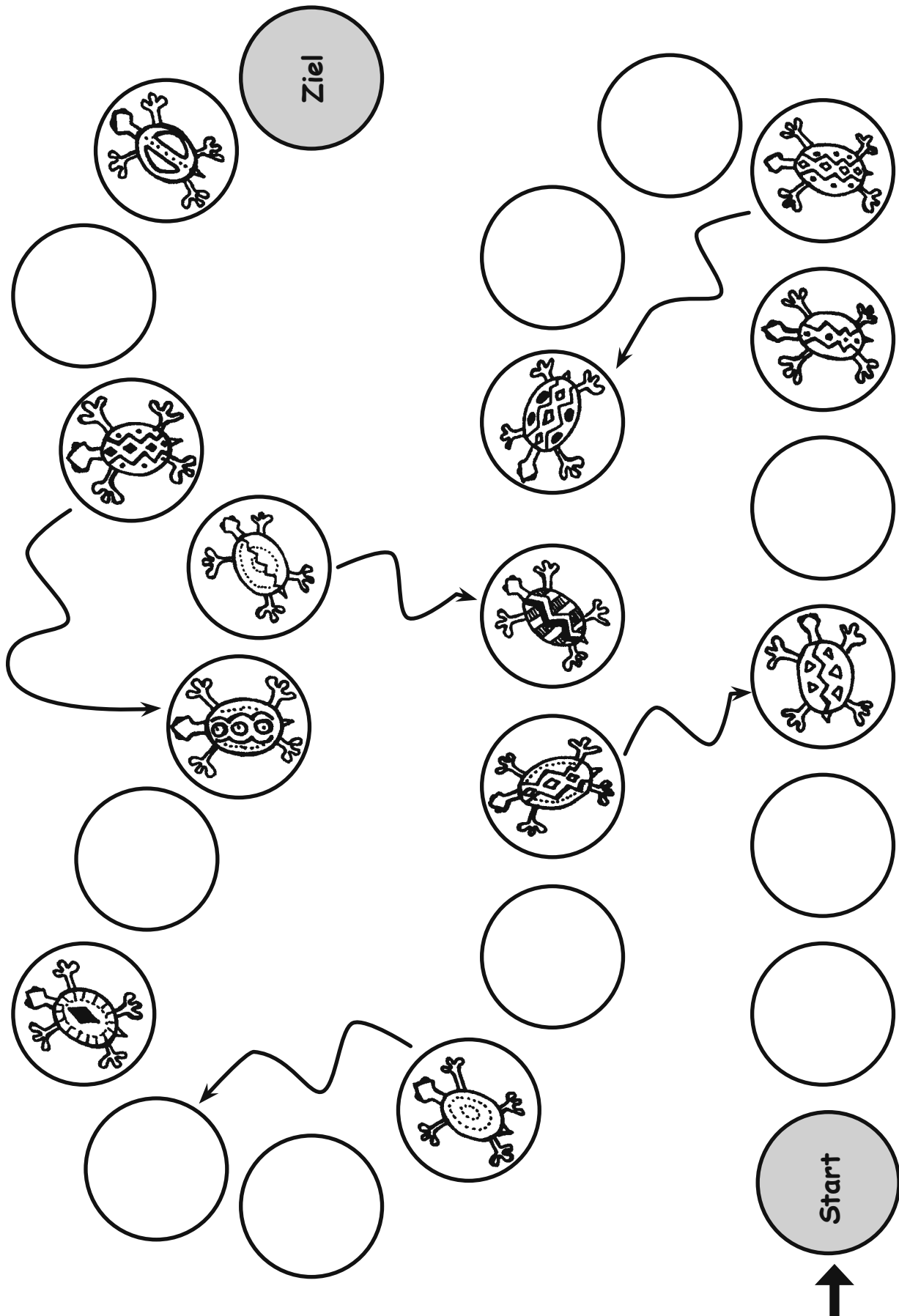
2. Spiegel zur Hand nehmen und Mundbild gemeinsam mit dem Kind nachahmen:

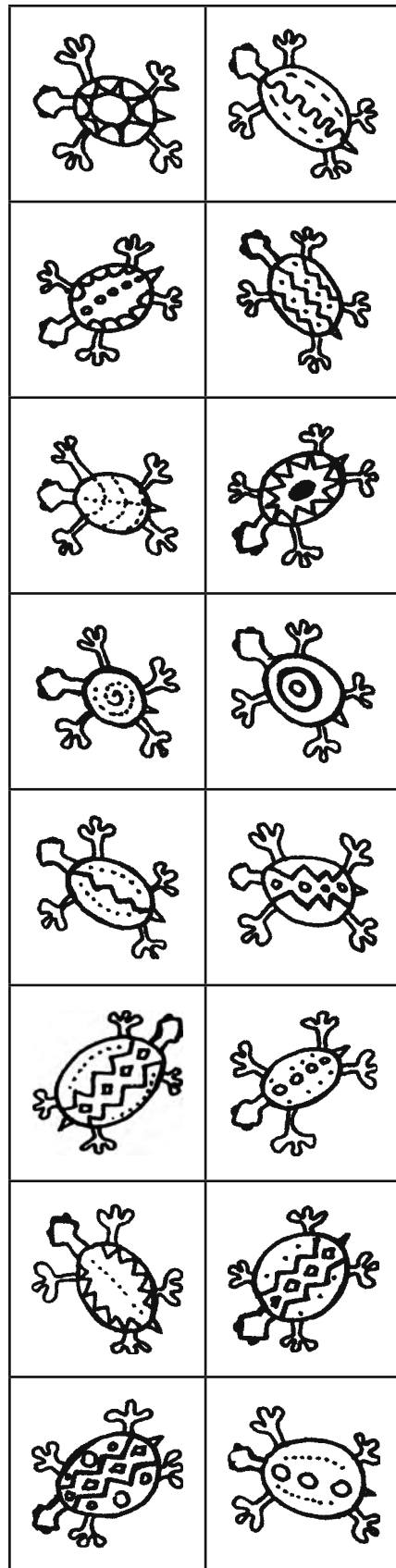
Lippen vorstülpen; d. h. zu einer Schnute (Rüsselchen) ziehen.

Die oberen Schneidezähne werden den unteren Schneidezähnen angenähert.

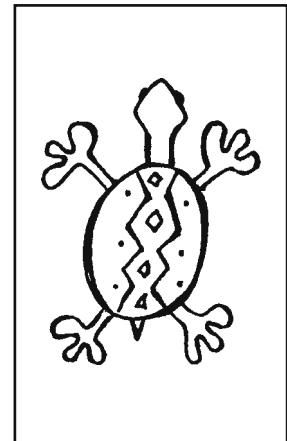
Die Ränder der Zunge an die oberen Backenzähne drücken. So ein stimmloses Reibegeräusch (blasen, Lokomotivgeräusch) bilden.

<p>13. Schildkrötensprache C (Schildkrötenchips mit Punkten)</p> <p>Material: Vorlage 7 und Vorlage 8, Dreierwürfel, Spielfiguren, Schildkrötenchips</p> <p>Vorgang: Auf die Rückseite der Chips werden Punkte gemalt (z. B. 1 bis 3 Punkte) und gespielt wie unter B. Wenn ein Spieler im Ziel ankommt, werden die Punkte auf den Chips gezählt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.</p>	<p>sch, sch</p>
<p>14. Slalomrennen</p> <p>Material: Vorlage 9, Dreierwürfel, Farbstifte, Spielfiguren</p> <p>Vorgang: Abwechslungsweise würfeln, der Anzahl entsprechend Fähnchen miteinander verbinden und dazu korrekte „sch“-Laute sprechen. Wer ist zuerst im Ziel?</p>	<p>sch, sch</p>
<p>15. Lokomotivrauch</p> <p>Material: Vorlage 10, schwarzer Farbstift und Bleistift, Dreierwürfel</p> <p>Vorgang: Abwechslungsweise würfeln, der Anzahl entsprechende korrekte „sch“ nennen und bei einer Lokomotive so viele Rauchwolken malen. Die Logopädin benützt den Bleistift, das Kind den schwarzen Farbstift. Der Spieler oder die Spielerin gewinnt, welche nach sieben Durchgängen am meisten Rauchwolken malen konnte.</p>	<p>sch, sch</p>





Schildkrötenzaubersprache



für Anlaut, Auslaut, Inlaut