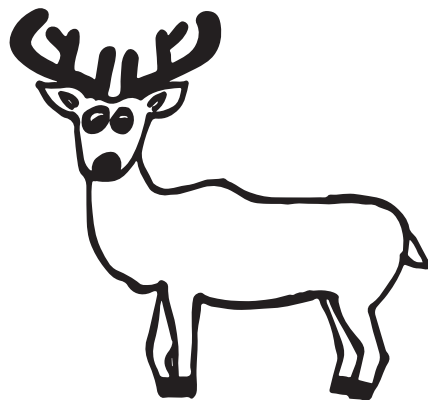
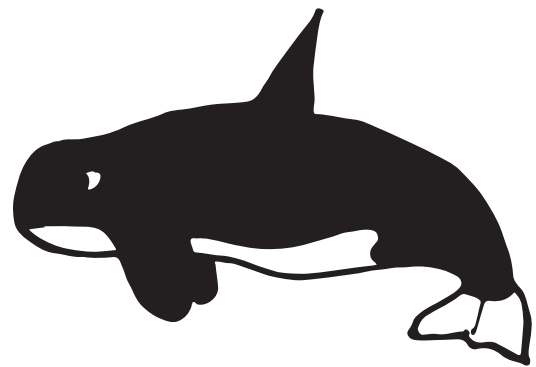
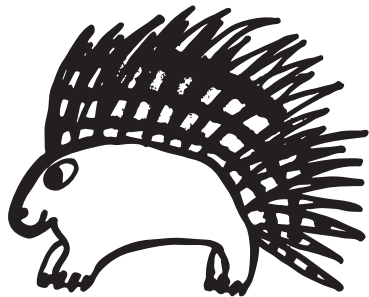


LOGO SCH

LUDO IN DER SPONTANSPRACHE



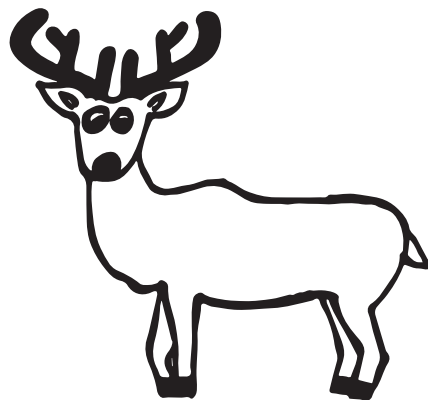
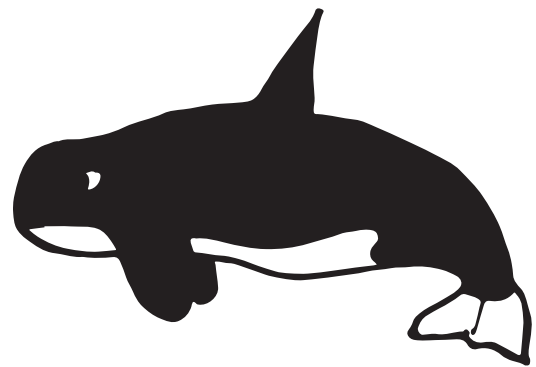
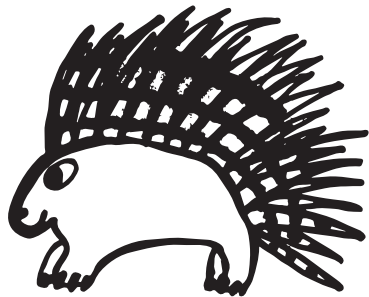
Übungsmappe zum Transfer des Lautes „sch“

in die Spontansprache

mit vielen Spielanleitungen und Kopiervorlagen

LOGO SCH

LUDO IN DER SPONTANSPRACHE



Übungsmappe zum Transfer des Lautes „sch“

in die Spontansprache

mit vielen Spielanleitungen und Kopiervorlagen

Danksagung

Mein Dank gilt den Mitarbeitern des K2-Verlags, die mir die Veröffentlichung dieser neuen Mappe ermöglicht haben.

Auch dieses Mal hat mich mein Mann Constantin Schimmel wieder tatkräftig unterstützt. Von ihm stammen auch einige neue Spiele in dieser Mappe.

Einen besonderen Dank möchte ich den Kolleginnen und Kollegen aussprechen, welche die LOGO LUDO-Reihe nutzen. Sie haben mich ein weiteres Mal zur Fortsetzung der Spielsammlung motiviert.

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

© 2015 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 in der Spontansprache

Bestell-Nr. 7280

ISBN 978-3-03722-243-0

Liebe Logopädin, lieber Logopäde,

Sie halten eine weitere Mappe der Logo Ludo-Reihe in den Händen. Diese Mappe baut auf dem Inhalt der bereits erschienenen Logo Ludo-Mappe „sch“ auf. Sie hat zum Ziel, den Laut „sch“ in die Spontansprache zu transferieren.

Es ist mir auch in dieser Mappe wieder ein großes Anliegen, dass die Kinder während der Therapie Spaß haben und die Therapiezeit als kurzweilig empfinden. In meiner elfjährigen Praxiserfahrung sind einige Spiele zum Laut „sch“ entstanden, die ich Ihnen gerne weitergeben möchte.

Isabel Schimmel

Einleitung

Es ist mir ein großes Bedürfnis, Kinder für die sprachlichen Übungen spielerisch zu begeistern. Ich bin überzeugt, dass Sie die Kinder mit dieser Mappe intensiver für die Therapie gewinnen können. Zu einigen von Kindern bevorzugten Themen habe ich versucht, interessante und abwechslungsreiche Übungsspiele zu erstellen. Manche dieser Spiele könnten eher Mädchen ansprechen, andere wiederum eher Jungen. Einige der Spiele eignen sich eher für größere Kinder und andere für kleinere. Die meisten der 39 Spiele dürften jedoch für alle Kinder unterhaltsam sein.

Die Spielbeschreibung ist möglichst einfach gehalten. Für das bessere Verständnis sind Beispiele aufgeführt. Zudem erleichtern Bildbeschreibungen die Spielerklärung. Das Zusatzmaterial und die Vorbereitungsschritte wurden auf ein Minimum beschränkt, so dass wenig Vorbereitungszeit benötigt wird und im Verhältnis mehr Zeit für die Therapie zur Verfügung steht.

Die Bilder sind kindgerecht gezeichnet, gut erkennbar und beschränken sich auf die wesentlichen Details. Am Schluss der Mappe ist das gesamte Bildmaterial angehängt. Die Bilder können in eigene Übungsvarianten und Spiele einfließen. Mit den verschiedenen Bildern in dieser Mappe kann auch der Wortschatz erweitert werden. Die Vorlagen eignen sich zum Ausmalen, so dass die Kinder ihr eigenes Spiel gestalten können. Dies kann ein zusätzlicher Anreiz sein, das Spiel mehrmals zu spielen und so den Transfer des Lautes in die Spontansprache schneller zu erreichen.

Für Elternberatungen oder logopädische Hausaufgaben eignet sich diese Mappe hervorragend. Dazu kopiert man die Spielbeschreibung samt der Spielvorlage und übergibt sie den Eltern. Ziel der Mappe ist es, den korrekten Laut „sch“ in allen Konsonantenverbindungen an jeder Position eines Wortes einzuüben, um den Transfer des Lautes in die Spontansprache zu erreichen. Bei den Sprechsätzen habe ich darauf geachtet, dass sie möglichst übungsintensiv sind und wenig mit dem Laut „s“ interferieren. Selbstverständlich kann man die Sätze individuell der Therapie anpassen und nach Belieben abändern.

Als weitere Möglichkeit, den Übungssatz noch stärker zu variieren, stehen neu Spielfiguren mit dem Laut „sch“ im Anhang dieser Mappe zur Verfügung (z. B. „Schornsteinfeger“). Bei jedem Spiel, welches Spielfiguren benötigt, wählt man sich eine Spielfigur aus und bastelt sie gemäß der Anleitung zusammen. Damit kann der Laut „sch“ noch intensiver geübt werden. Den Spielfiguren können zusätzlich noch Namen gegeben werden.

Einige Spiele habe ich zudem zu einer visuellen Memoübung erweitert. Die Anzahl gemerkter Bilder kann je nach Schwierigkeitsgrad erhöht werden.

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

Für eine bessere Lesbarkeit wurde 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.

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort	3
2. Einleitung	4
3. Spiele zum Laut „sch“ für den Transfer in die Spontansprache	6
1. Achtung Haifisch!	5
2. Tiere auf dem Schulhof	6
3. Schokoladen-Lotto	8
4. Froschspringen	9
5. Im Dschungel	10
6. Wunschspiel	11
7. Familie Glipsch	12
8. Froschfamilie	13
9. Karten-Schnipp-Schnapp	14
10. Piratenschiff	15
11. Lustige Sätze bilden	16
12. Sterne gewinnen	17
13. Autowaschanlage	17
14. Muscheltauchen	19
15. Raten im Kreis	20
16. Ereigniskarten	21
17. Auf dem Ponyhof	22
18. Schornsteinfeger 1	23
19. Schornsteinfeger 2	24
20. Lutscher	25
21. Steine schnappen	26
22. Leiterspiel mit Schneeleopard	27
23. Steinbockspiel	28
24. Steine stellen	29
25. Quatschgeschichten	30
26. Schummeln erlaubt	31
27. Wunschliste	33
28. Wünsche	34
29. Goldwäscher Jimmy & Johnny	35
30. Stinktief-Schnipp-Schnapp	36
31. Mitsch und Mutsch	37
32. Hüpfspiel	38
33. Kreis-Memo	39
34. Schneckenstopp	40
35. Geschenke verstecken	41
36. Wer fliegt in den Schacht?	41
37. Nimm zwei weg!	43
38. Auf Schatzsuche im Dschungel	43
39. Geisterstunde	45
Anhang I: Spielvorlagen	46
Anhang II: Bildanhang	118

8. Froschfamilie

Material: Vorlage 12, 1 Spielfigur (Vorlage 70 oder 71), 1 Dreierwürfel

Vorbereitung: Vorlage 12 dreimal auf dickes Papier kopieren und die Karten ausschneiden. Die ausgewählte Spielfigur gemäß Anleitung ausschneiden und zusammenkleben.

Spielablauf: Die Froschfamilie ist erst glücklich, wenn alle Familienmitglieder miteinander quaken können.

Ziel ist es daher, als Erster eine ganze Froschfamilie zusammenzubringen. Die Froschfamilie besteht aus der Froschmama, dem Froschpapa, dem Froschmädchen, dem Froschjungen, dem Froschbaby, der Froschoma und dem Froschopa.

Alle Karten werden gut gemischt und verdeckt auf sechs gleich große Stapel verteilt. Die verdeckten Stapel werden in einem Kreis angeordnet.

Das Kind setzt die Spielfigur auf einen beliebigen Kartenstapel.

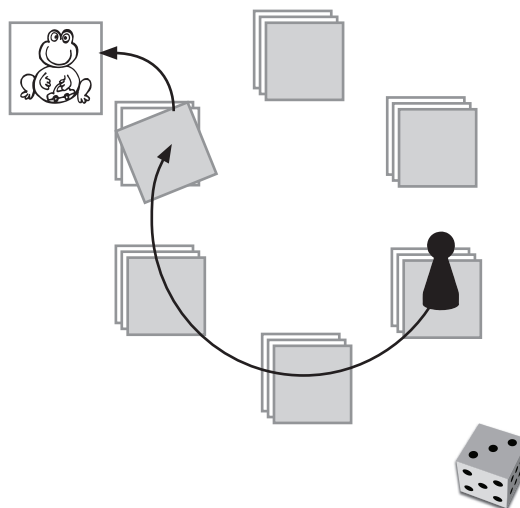
Abwechselnd wird gewürfelt und die gewürfelte Augenzahl an Stapeln im Kreis mit der eigenen Spielfigur im Uhrzeigersinn weitergezogen. Die oberste Karte vom letzten Stapel darf der Spieler aufdecken und zu sich nehmen. Dazu spricht man, welches Mitglied der Froschfamilie man schnappt, z. B.: „Ich schnappe mir den Froschjungen meiner Froschfamilie.“

Ist ein Stapel leer, werden die anderen Stapel zusammengeschoben.



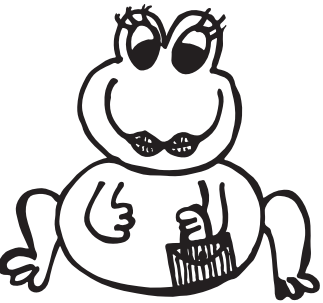
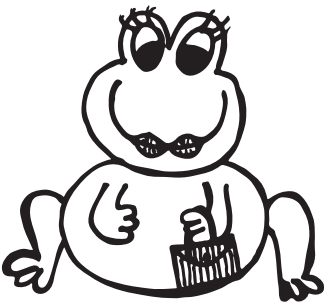
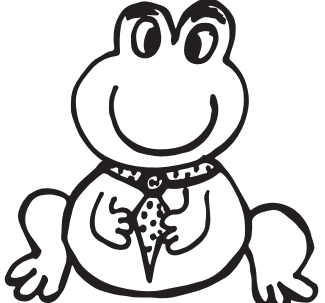
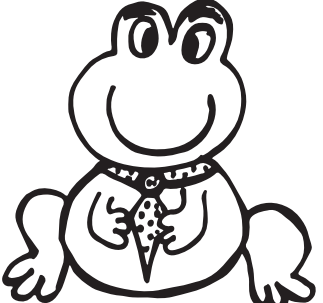
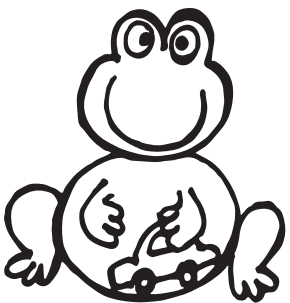
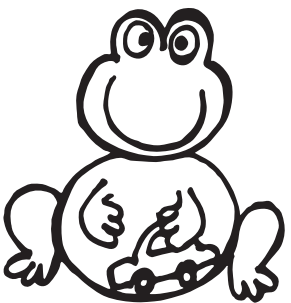
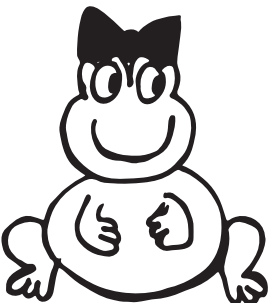
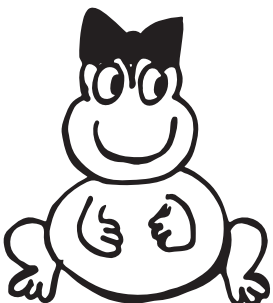
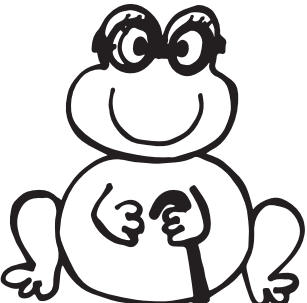
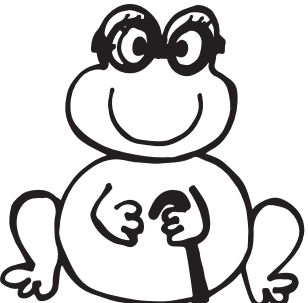
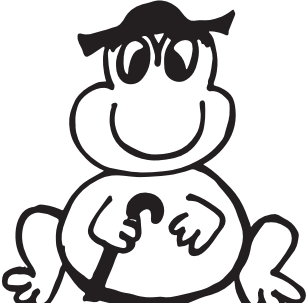
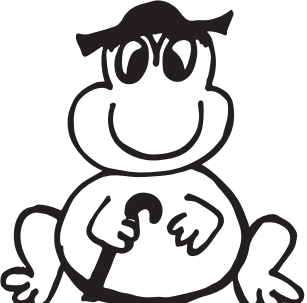
Eine Jokerkarte kann beliebige Familienmitglieder ersetzen. Dazu spricht man: „Ich schnappe mir einen Joker.“

Wer als Erster eine ganze Froschfamilie bei sich hat, gewinnt.

Variante: Damit das Spiel schneller geht, kann man die Froschfamilie vor Beginn des Spiels verkleinern.



„Ich schnappe mir den Froschjungen meiner Froschfamilie.“

Froschbaby				Froschmama
				
Froschjunge				Froschmädchen
				
Froschopa			JOKER	

knicken

















knicken

knicken

knicken

knicken

knicken

✂						
						
						
						
						
						
						
						
	knicken	knicken	knicken ✂ knicken	knicken	knicken	

Die Spielfiguren ausschneiden und an den entsprechenden Stellen knicken.

Die Spielfiguren in der Mitte zusammenkleben und die Füße aufstellen.

