

LAUTer DETEKTIVE



Auf der Suche nach dem Laut der Laute

von Astrid Kudraß

ab 5 Jahren

für 2 bis 4 Spieler

Aus der Detektive-Ratespiel-Reihe gibt es drei *LAUTer-Detektive*-Spiele zur Lautfestigung und Generalisierung

- S/Z
- SCH
- K/G+R

Geeignet

in der Sprachtherapie

- für die Behandlung von Aussprachestörungen
- für artikulatorische Sprechübungen, z.B. in der Therapie der Poltersymptomatik

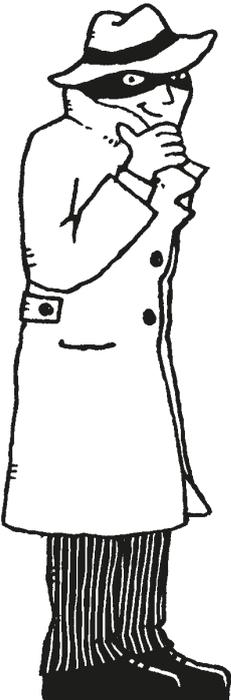
in der Sprachförderung

- hier liegt der Schwerpunkt auf dem spielerischen Umgang mit Sprache und der genauen Artikulation der Laute (bei ungestörter Artikulationsfähigkeit aller Laute).

Hinweis: Sollten sich beim Kind Auffälligkeiten in der Artikulation zeigen, ist eine sprachtherapeutische Diagnostik und ggf. Behandlung notwendig.



Hinweis: Aufgrund besserer Lesbarkeit der Spielanleitung haben wir uns für das generische Maskulinum entschieden, bei dem grundsätzlich beide Geschlechter gemeint sind.



Material: Je

- 33 Spielkarten
- 1 großer Blankowürfel mit Klebeetiketten
- Spielanleitung
- 8 runde Scheiben
- Spielfigur *Ganove* (mit Stellfuß)

Spielprinzip:

Ein Spieler versucht über zwei Merkmale, in denen sich jeweils vier zusammengehörende Bilder unterscheiden, herauszufinden, welches Bild der Mitspieler in der Hand hält. Der Würfel gibt dabei vor, wie oft gefragt oder geraten werden darf. Dabei kommt die Zunge ganz schön ins Schwitzen. Und die Spielfigur *Ganove* versucht mit langen Fingern, verlorene Karten zu erhalten ...

Spielanleitung

Spielvorbereitung

Die Spieldauer kann durch die Festlegung einer bestimmten Spielzeit oder einer zu erreichenden Spielkartenanzahl variiert werden.

Die Spielkarten haben auf ihrer Rückseite verschiedene Symbole. Auf den jeweils zugehörigen Scheiben befinden sich mittig dieselben Symbole. Dies dient der schnellen Zuordnung.

- Die **runden Scheiben** werden offen als Kreis gelegt.
- Die **Spielkarten** werden verdeckt als Stapel in die Kreismitte gelegt.
- Der **Ganove** wird im **Stellfuß** ebenfalls in die Kreismitte gestellt.
- Der **Würfel** wird bereitgelegt.

Hinweise:

- Alle Bildmotive sollten vor Spielbeginn gemeinsam betrachtet und benannt werden.
- Satzmuster, die das Kind im Spiel spontan nutzt, können durch indirekte Korrekturen und Hinweise gesteuert werden (Satzmuster-Inhalt: siehe letzte Seite).
- Es wird vereinbart, dass auf die Scheiben während des Spiels nicht gezeigt wird (um bewusst die Sprache zu nutzen).

Spieldurchführung für 2 Spieler

Schritt 1: Spieler 1 zieht eine Spielkarte

Spieler 1 zieht eine Spielkarte vom Kartenstapel.

Er hält sie so, dass Spieler 2 nur die Kartenrückseite mit dem Symbol sehen kann.

Auf einer der zum Kreis ausgelegten Scheiben ist mittig dasselbe Symbol abgebildet.

Auf ihr sind vier sich ähnelnde Bilder zu sehen.

Schritt 2: Spieler 2 würfelt und rät

Spieler 2 soll erraten, welches der vier Bildmotive der Spieler 1 auf seiner Spielkarte hat.

Hierzu werden zwei Spielvarianten angeboten:

1) Grundspielvariante

Hinweis: In dieser Variante ist nur die gewürfelte Anzahl der Symbole wichtig, nicht aber die Symbolart (○ oder ✕).

Um herauszufinden, wie oft er raten darf, würfelt er. Die Anzahl der Würfelsymbole gibt die Anzahl der Rateversuche vor.

Je nachdem, wie oft er raten darf, sucht er sich auf der runden Scheibe Bildmotive aus, nach denen er Spieler 1 fragt. Beispiel: *Liegt die Katze auf einem rosa Kissen und träumt von einer weißen Maus?*

2) Für ältere Kinder: komplexere Variante unter Einbezug der Art der Würfelsymbole (○ und ×)

Um herauszufinden, wie er raten darf, würfelt er.

Bedeutung der Würfelsymbole:



- Das Symbol ○ bedeutet, dass eine Frage nur ein Merkmal einbezieht, um die Auswahl auf zwei der vier Bilder einzugrenzen. Beispiel: *Liegt die Katze auf einem rosa Kissen?*
- Das Symbol × dient dem direkten Erraten eines der vier Bildmotive, unter Einbezug beider Merkmale. Beispiel: *Liegt die Katze auf einem rosa Kissen und träumt von einer weißen Maus?*

Hat Spieler 2 mit einer seiner Fragen das richtige Motiv erraten, erhält er die Spielkarte und bildet mit ihr seinen eigenen Kartenstapel. Er legt die Karten dabei verdeckt ab, damit die Motive nicht mehr zu sehen sind.

Spielfigur Ganove: Nicht erratene Karten legt Spieler 1 verdeckt zum *Ganoven*. Dabei sagt er, welches Motiv die Karte zeigt, z. B. „*Es ist die Katze, die auf dem rosa Kissen liegt und von der schwarzen Maus träumt!*“.

Anschließend wird das Spiel fortgesetzt, indem Spieler 2 eine Spielkarte vom Stapel zieht und Spieler 1 würfelt und rät.

Spielende:

Die Spieler zählen die Karten ihres Stapels. Karten, die der *Ganove* erhalten hat, werden nicht gezählt. Wer die meisten Karten hat, ist der Superdetektiv.

Spieldurchführung für 3 und 4 Spieler

Im Vergleich zum Spiel mit nur 2 Spielern ist die Spieldauer hier länger.

Im Prinzip wird wie oben im Grundspiel beschrieben gespielt, allerdings **ohne** die Spielfigur *Ganove* und **ohne** den Würfel.

Stattdessen fragen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn je einmal, welche Spielkarte Spieler 1 in der Hand hält. Dies geschieht so lange, bis ein Spieler richtig geraten hat und die Karte erhält. Dabei kann es durchaus vorkommen, dass ein Spieler zweimal mit Raten an der Reihe ist.

Wurde eine Karte erraten, zieht der nächste Spieler im Uhrzeigersinn eine weitere vom Stapel und setzt das Spiel so fort.

Inhalte für Satzmuster

Auf der Suche nach dem sauberen S/Z

- Zitroneneis mit / ohne Sahne, das schmilzt / nicht schmilzt
- Hexe mit schwarzem / rosa Hexenhut und Besen / Katze
- zwei Zahnbürsten rosa und weiß / rosa und rosa im Glas mit / ohne Zahnpasta dazwischen
- Katze auf rosa / weißem Kissen träumt von weißer / schwarzer Maus
- Tasse mit Herz / Sonne, daneben sitzt Maus und frisst großen / kleinen (winzigen) Käse
- Haus mit zwei / sechs Fenstern und Zaun / zwei Sonnenblumen
- Zauberer sitzt im rosa / weißen Sessel und aus dem Zauberstab zaubert er Seifenblasen / Wasser
- Ameise sitzt auf / unter einem Pilz mit sechs / sieben Punkten

Auf der Suche nach dem schönen SCH

- Waschmaschine mit Wäsche drin / Wäsche im Wäschekorb und Waschmittel steht darauf / daneben
- Schwein schläft / steht im Stall. Hinter dem Stall steht ein Schaf / Schwein
- Geschenk mit oranger / orange-schwarz-gestreifter Schleife, zwischen zwei Bleistiften / Bleistift und Schere
- orange / orange-gestreifte Flasche mit Blumenstrauß / Schokolade
- Fisch mit orange-grünen Schuppen / Streifen schwimmt in Muschel / Stiefel
- Stern / Sternschnuppe (Stern mit Schweif) steht über einem Schornstein / zwischen zwei Schornsteinen
- Frosch springt über Schildkröte / Schnecke, die sich versteckt / nicht versteckt
- Schneemann mit schwarzem / orangem Schal mit schwarzen / orangen / Handschuhen

Auf der Suche nach dem klaren K, dem glänzenden G und dem rollenden R

Das Material bietet besonders viele Konsonantencluster an.

- Clown mit rot-grün kariertem / gestreiftem Kragen jongliert mit drei Kugeln / Kokosnüssen
- hellgrünes / dunkelgrünes Krokodil, das sich krümmt / gerade ist
- großes / kleines Känguru, das über eine Kiste springt, bei der der Deckel darauf / dahinter liegt
- orange Katze mit grauen Punkten / graue Katze mit orangen Punkten liegt auf gelbem / grünem Kissen
- Geburtstagskuchen mit der Zahl 3 in gelb / rot darauf und drei grünen / roten Kerzen
- gelbe / grüne Gießkanne, an der eine gelb-grün-gestreifte / rot-grün-gestreifte Schnecke hochkriecht
- König mit großer / kleiner Krone und Katze / Kaninchen im Arm
- Zwerg mit Sack / Rucksack und großer / kleiner Glocke in der Hand



PROLOG

ProLog Therapie- und Lernmittel GmbH

Olpener Straße 59 51103 Köln

Telefon +49 (0) 221 66 09 10 Fax +49 (0) 221 66 09 111

info@prolog-shop.de www.prolog-shop.de