

Papperlapapp

Sprechen, hören, fühlen



Papperlapapp

Eine LernSpielesammlung mit Spielen und Anregungen zum Fördern von Sprache und Sprechen, Hören und Fühlen. Für 1 - 6 Kinder von 3 - 12 Jahren und eine Spielleiterin/einen Spielleiter. Für die Spielideen Nr. 3 und Nr. 4 wird ein CD-Spieler benötigt, der über die Tasten Zufallsauswahl (auch „random“ oder „shuffle“ genannt) verfügt.

Konzept: Anja Wrede
Fachliche Beratung und Mitarbeit: Karl-Heinz Stier,
Logopäde/Blaubeuren
Spieldauer: ca. 10 - 15 Minuten je Spielidee

Spielinhalt:

- 18 Holzfiguren in 4 Farben
- 2 Glöckchen
- 20 Karten
- 1 Farbwürfel
- 1 Stoffsäckchen
- 1 CD (für die Spielideen Nr. 3 und Nr. 4)



Liebe Eltern, liebe Erzieher(innen),

die Anregungen und Spielideen, die dieses Heft enthält, fördern die sprachlichen Fähigkeiten Ihrer Kinder auf spielerische Weise.

Dieses Spiel ersetzt keine Therapie – es gibt lediglich Anregungen zur Sprachförderung.

Wenn Sie meinen, dass die Sprachentwicklung Ihres Kindes nicht „normal“ verläuft, so nehmen Sie bitte fachliche Unterstützung in Anspruch: Ihr Haus- oder Kinderarzt kann Sie kompetent beraten.

Am Ende des Spielregelheftes finden Sie einige Hinweise darauf, an wen Sie sich außerdem wenden können, wenn Sie weitere Informationen oder Hilfe zum Thema haben möchten.

Auch einige grundlegende Fachbegriffe, die im fortlaufenden Text mit einem * gekennzeichnet sind, finden Sie dort erklärt.

Wenn Ihr Kind Sprachauffälligkeiten hat, helfen und unterstützen Sie es besonders gut, wenn ...

- ... Sie es ausreden lassen. Auch wenn es vielleicht etwas länger dauert:
 - vermeiden Sie, seine Sätze zu beenden.
 - Vermeiden Sie, das Kind Ihre Sätze nachsprechen zu lassen.
- ... Sie bei falsch ausgesprochenen Lauten nicht direkt tadeln und korrigieren: Wiederholen Sie das vom Kind Gesagte nur in der richtigen Form (corrective feedback*).
- ... Sie langsam und deutlich sprechen und kurze Sätze formulieren.
- ... Sie Ihre Worte durch Betonung der Worte und Satzteile und durch Mimik und Gestik unterstreichen.
- ... Sie darauf achten, beim Sprechen Blickkontakt zu suchen und zu halten.
- ... Sie ein ausgewogenes, angemessenes Frageverhalten anwenden: Fragen Sie Wissen nicht nur ab, sondern betten Sie ihre Fragen und die Antworten Ihres Kindes in ein Gespräch ein.

Allgemeine Anregungen:

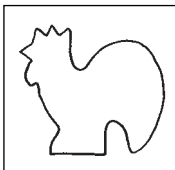
- Die Spielanregungen sind nach Schwierigkeitsgrad geordnet.
- Um die Spiele zu vereinfachen, bleiben einige Holzfiguren und die entsprechenden Karten in der Spielverpackung (z. B. bei kleineren Kindern diejenigen, die sie noch nicht kennen).
- Legen Sie bei allen Spielen Wert darauf, die Tiere zu beschreiben, und regen Sie auch Ihr Kind an, sich sprachlich zu äußern.
- Sehen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind die Figuren an und besprechen Sie z. B. wo sie leben, wie sie aussehen, was sie fressen.
- Machen Sie gemeinsam die passenden Geräusche nach — mit und ohne Unterstützung der CD.

Inhaltsverzeichnis:

	Seite
Die Spielfiguren: Abbildungen/Informationen	5 - 7
1. Zuordnungsspiel	8
2. Fühl- und Würfelspiel	9
3. Geräusche erkennen und zuordnen (mit CD)	11
4. Geräusche erkennen und schnell reagieren (mit CD)	12
5. Spiel zum genauen Hinhören	13
6. Spiellied	14
7. Fachinformationen	17

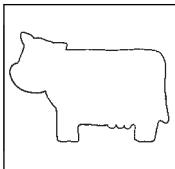
Diese Figuren sind enthalten:

Rote Figuren



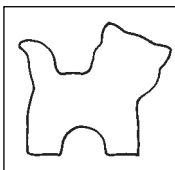
Der Hahn

Der Hahn lebt auf dem Bauernhof.
Am Morgen kräht er laut und weckt so die anderen Tiere.
Er hat Federn und frisst Getreide.



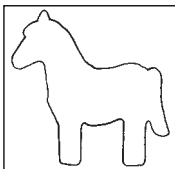
Die Kuh

Die Kuh lebt auf dem Bauernhof. Sie frisst gerne Gras und muht. Sie hat ein Fell und gibt die Milch, aus der viele Lebensmittel hergestellt werden: z. B. Käse, Butter, Quark und Schokolade.



Die Katze

Die Katze lebt auf dem Bauernhof, im Haus oder in der Wohnung. Sie hat ein Fell und kann miauen, schnurren oder fauchen. Sie frisst Mäuse oder Fisch und trinkt gerne mit Wasser verdünnte Milch.



Das Pferd

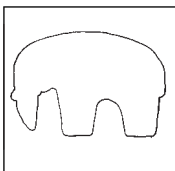
Das Pferd lebt auf dem Bauernhof.
Es schnaubt oder wiehert.
Es frisst gerne Gras oder Getreide.



Das Glöckchen

Es klingelt, wenn es bewegt wird.
Es ist innen hohl und aus Metall.
Spielzeugtiere haben manchmal ein Glöckchen um den Hals.

Grüne Figuren



Der Elefant

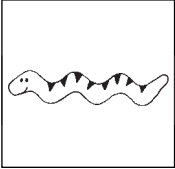
Bei uns kann man ihn nur im Zoo oder im Zirkus ansehen, denn normalerweise lebt er in Afrika oder in Indien.
Er ernährt sich von Pflanzen.
Mit dem Rüssel kann der Elefant Geräusche machen: Er trompetet.



Der Frosch

Er lebt am Wasser.

Er kann schwimmen und tauchen, hüpft jedoch auch an Land umher. Er hat eine lange Zunge, mit der er hervorragend Fliegen fangen kann.

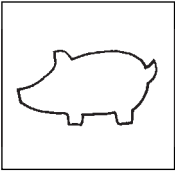


Die Schlange

Die Schlange lebt in der Wüste.

Bei uns kann man sie z. B. im Zoo sehen.

Sie hat eine kleine Zunge, mit der sie gefährlich zischeln kann.

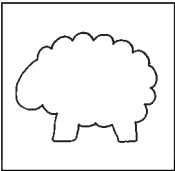


Das Schwein

Das Schwein lebt auf dem Bauernhof.

Es grunzt oder quiekt.

Es frisst gerne Kartoffeln oder Getreide.



Das Schaf

Das Schaf lebt auf dem Bauernhof.

Es macht mäh und hat ein weiches Fell.

Es frisst gerne Gras.

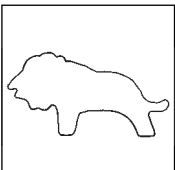
Gelbe Figuren



Die Maus

Sie lebt auf dem Feld oder manchmal auch im Haus.

Sie hat ein weiches Fell, piepst ganz leise und frisst besonders gerne Käse oder Getreide.



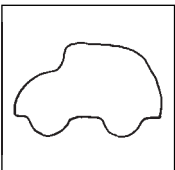
Der Löwe

Der Löwe lebt in Afrika oder im Zoo.

Er hat ein Fell und eine prächtige Mähne.

Er kann sehr laut brüllen, aber auch zufrieden schnurren — so wie die Katze — allerdings etwas lauter.

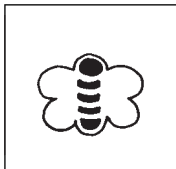
Er frisst Fleisch und ist sehr gefährlich.



Das Auto

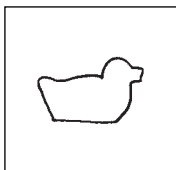
Das Auto steht auf dem Parkplatz, in der Garage oder fährt auf der Straße.

Wenn ein Auto fährt, macht es Lärm: Es brummt.



Die Biene

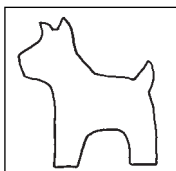
Die Biene kann fliegen.
Sie trinkt den Nektar der Blumen und sammelt deren Blütenpollen,
um daraus Honig zu machen.
Beim Fliegen summt sie leise.



Die Ente

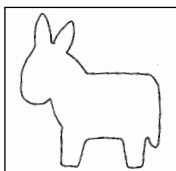
Die Ente lebt am See oder auf dem Bauernhof.
Sie kann schwimmen und fliegen.
Sie frisst gerne kleine Wasserpflanzen, die sie am Boden des Wassers findet.
Sie quakt.

Blaue Figuren



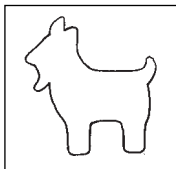
Der Hund

Der Hund lebt auf dem Bauernhof, im Haus oder in der Wohnung.
Er frisst gerne Fleisch und knabbert gerne auf Knochen herum.
Er kann bellen, knurren oder winseln.



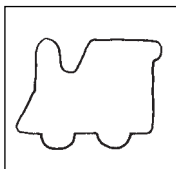
Der Esel

Er lebt auf dem Bauernhof.
Er frisst gerne Gras und Getreide.
Er schnaubt wie ein Pferd.
Wenn er laut ruft, ertönt ein kräftiges: „iah“.



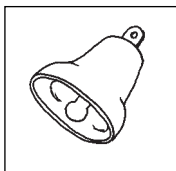
Die Ziege

Die Ziege lebt auf dem Bauernhof.
Sie frisst Gras und Getreide.
Sie meckert.



Die Lokomotive

Auf den Schienen kann die Lokomotive schnell entlang fahren.
Sie schnauft laut.



Die Glocke

Glocken kann man an den unterschiedlichsten Orten hören:
Kirchtürme haben riesige Glocken, welche die Zeit ansagen.
In den Bergen haben Kühe und Schafe Glocken um den Hals.

1. Zuordnungsspiel

Zuordnungsanregungen ohne Wettbewerbscharakter für 1 - 6 Kinder ab 3 Jahren und eine Spielleiterin/einen Spielleiter.

Lernbereiche:

Genaueres Schauen, Fühlen, Sprechen und Sprachverständnis, der Wortschatz wird geübt.

Spielziel:

Die Kinder sollen sich mit dem Spielmaterial vertraut machen und einfache Zuordnungsaufgaben lösen.

Spielvorbereitung:

Alle Figuren werden in das Säckchen gesteckt. Die Karten liegen offen nebeneinander auf dem Tisch. Der Würfel und die CD werden nicht benötigt.

Spielablauf:

Nacheinander ziehen die Kinder je eine Figur aus dem Säckchen und sehen sie sich an.

- Welche Figur ist es? Welche Farbe hat sie? Welches Geräusch passt dazu? Auf welcher Karte ist sie abgebildet? Die Figur wird benannt und auf die passende Abbildung gelegt.

Die anderen Kinder dürfen beim Benennen Geräusche nachmachen und Suchen helfen.

Wenn alle Figuren zugeordnet sind, stellt die Spielleiterin/der Spielleiter einige Fragen, die Gemeinsamkeiten und Unterschiede betreffen.

Die Kinder sortieren die Figuren entsprechend und beantworten die Fragen.

Stellen Sie immer nur wenige Fragen und sprechen Sie diese dann gemeinsam intensiv durch.

Beispiele:

- Welche Tiere haben die gleiche Farbe?
Sucht alle blauen (roten, grünen ...) Tiere heraus.
- Welche Tiere haben ein Fell? Welche Tiere haben Federn? Welche Tiere haben Flügel?
- Welchen Figuren bist du schon einmal begegnet/ Welche kennst du nur aus einem Buch oder dem Fernsehen?
- Welche Figuren sind Tiere/ ... keine Tiere?
- Welche Tiere leben auf dem Bauernhof/ ... welche im Zoo?
- Welche Figuren sind im richtigen Leben kleiner als du, ... größer als du?
- Wer kann schwimmen/ laufen/ kriechen/ fliegen/ fahren?
- Legen Sie das rote Glöckchen an die linke Seite der Karten, das blaue Glöckchen an die andere Seite: Welche Tiere schauen zum roten Glöckchen, welche zum blauen?
(Die Kinder sollen die Lage der Figuren im Raum bestimmen.)

Anregungen für schwierigere Fragen:

- Die Kuh möchte wissen, was alles aus ihrer Milch gemacht wird. Welche Dinge kennst du?
- Das Pferd frisst gerne Obst. Wer von euch mag auch Obst? Welches Obst esst ihr gerne?

Regen Sie auch die Kinder an, sich selbst Sätze oder Geschichten auszudenken:
Nehmen Sie die Spielfiguren zum Anlass, den Wortschatz der Kinder zu fördern.

Gemeinsam können z. B. auch Geschichten erwürfelt werden:

- Ein Kind würfelt und stellt eine farblich passende Figur in die Tischmitte. Es erzählt den ersten Satz einer Geschichte, in der die Figur vorkommt. Dann würfelt das nächste Kind, nimmt sich ebenso eine farblich passende Figur, stellt sie in die Tischmitte und schließt einen zweiten Satz an.

2. Fühl- und Würfelspiel

Fühlspiel für 2 - 6 Kinder ab 4 Jahren und eine Spielleiterin/einen Spielleiter.

Lernbereiche:

Genaueres Fühlen und Schauen, Sprechen und Wortschatz.

Spielvorbereitung:

Einige der Spielfiguren (höchstens 12, je nach Anzahl der mitspielenden Kinder und gewünschtem Schwierigkeitsgrad) werden ausgewählt und gemeinsam betrachtet, bevor sie in das Säckchen gesteckt werden.

Die passenden Karten liegen offen nebeneinander auf der Spielfläche. Der Würfel wird bereitgehalten.

Übrige Figuren und Karten und die CD werden nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

Spielablauf:

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn.
Das jüngste Kind beginnt und würfelt einmal.

Welche Farbe ist oben auf dem Würfel zu sehen: Rot, Gelb, Blau oder Grün?

Zeigt der Würfel zwei Farben? Dann darf **eine Farbe** ausgewählt werden.

Auf den Karten wird nachgesehen, welche der Spielfiguren diese Farbe haben.

Eine farblich passende Figur soll nun erfühlt werden:

Das Kind steckt eine Hand in das Säckchen, fühlt und zieht eine Figur hervor:

- **Stimmt die erfüllte Figur mit der erwürfelten Farbe überein?**

Das Kind bekommt die passende Karte als Belohnung und legt sie offen vor sich ab.

Die Figur wird wieder in das Säckchen gesteckt.

Es darf noch ein zweites und letztes Mal würfeln und anschließend versuchen, eine passende Figur zu erfüllen. Dann ist das nächste Kind an der Reihe.

- **Stimmt die ertastete Figur nicht mit der erwürfelten Farbe überein?**

Die Figur wird wieder ins Säckchen gesteckt. Das Kind darf keine Karte nehmen und gibt den Würfel weiter. Das nächste Kind ist an der Reihe.

VORSICHT:

- Nach dem Würfeln muss das Kind, das an der Reihe ist, nachschauen, ob noch eine Karte, die eine farblich passende Figur zeigt, in der Tischmitte liegt.

Liegt keine passende Karte mehr auf dem Tisch? Das Kind, das an der Reihe ist, darf ein zweites und letztes Mal würfeln.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald nur noch die Karten einer einzigen Farbe auf dem Tisch liegen. Wer nun die meisten Karten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

Spielvariante Memo:

Zwölf Figuren werden ins Säckchen gesteckt, alle dazugehörigen Karten verdeckt nebeneinander auf den Tisch gelegt.

Der Würfel und die CD werden nicht benötigt.

Wer an der Reihe ist, zieht eine Figur und deckt anschließend eine Karte auf:

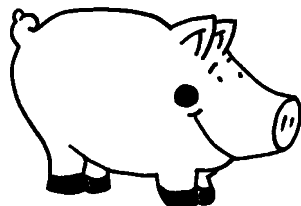
- Ist auf der Karte die gezogene Figur abgebildet?

Karte und Figur dürfen behalten werden, eine neue Figur darf gezogen werden.

- Ist auf der Karte nicht die gezogene Figur abgebildet?

Die Figur wird zurück in das Säckchen gesteckt, die Karte wird wieder verdeckt. Das nächste Kind ist an der Reihe.

Wer sammelt die meisten Paare?



3. Geräusche erkennen und zuordnen (mit CD)

Ein Hör-Spiel mit CD-Unterstützung für 1 - 6 Kinder ab 4 Jahren und eine Spielleiterin/einen Spielleiter.

Hier wird ein CD-Spieler mit Zufallsauswahl („shuffle“ oder „random“) benötigt. Er muss in Reichweite des Spielleiters aufgestellt werden, sodass er während des Spiels bedient werden kann.

Lernbereiche:

Genaueres Hören und Schauen, Geräusche nachahmen, Reaktion.

Spielziel:

Wer hat zuerst alle die Tiere gesammelt, die auf den eigenen Karten abgebildet sind?

Spielvorbereitung:

Die Karten werden gleichmäßig verteilt. Jedes Kind legt die erhaltenen Karten offen vor sich aus. Die dazugehörigen Spielfiguren werden in die Mitte des Tisches gelegt, alle Kinder sitzen rund um die Spielfläche.

Sind aufgrund der Anzahl der Kinder Karten übrig, so bleiben sie in der Schachtel. Sie und die dazugehörigen Tiere, Würfel und Säckchen werden nicht benötigt. Ertönen gegebenenfalls gleich die Geräusche der aussortierten Figuren, so geschieht nichts.

Tipp:

Hören Sie sich zu Beginn gemeinsam die einzelnen Geräusche an und stoppen Sie die CD jeweils, um sie den Figuren zuzuordnen.

Spielablauf:

Die Spielleiterin/der Spielleiter startet die CD per Zufallsauswahl-Schalter.

Das Kind, das das Geräusch zu einer der vor sich liegenden Karten erkennt, ahmt es laut nach, steht dabei kurz auf und setzt sich dann wieder hin.

Es darf sich die entsprechende Spielfigur nehmen, wenn der ertönende Kontrollsatz es bestätigt.

Achtung: Wer aufgestanden ist, obwohl das Geräusch nicht zu einer seiner Karten gehört, bekommt keine Spielfigur.

Tipp: Für kleine oder langsamere Kinder wird die CD nach jedem Geräusch gestoppt, sodass die Kinder etwas Zeit zum Zuordnen haben.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald das erste Kind die letzte Figur auf die vor ihm liegenden Karten legen kann und so das Spiel gewinnt.

Dann wird die CD gestoppt.

Varianten:

- Wer falsch aufgestanden ist, muss die Karte des falsch vermuteten Geräusches umdrehen und darf sie erst beim übernächsten Geräusch wieder aufdecken. ertönt das Geräusch in der Runde, in der die Karte „aussetzt“, hat das Kind leider Pech gehabt.
- Anstatt aufzustehen wird eine andere Geste vereinbart oder die Kinder laufen z. B. einmal um den Tisch herum.
- Die Spielfiguren stehen auf einem separaten Tisch oder sind im Zimmer verteilt. Von dort müssen sie geholt werden, wenn das passende Geräusch ertönt.
- Auch aufgrund der Spieleranzahl übrige Tiere stehen in der Mitte bereit. Ein Kind, das entdeckt, dass die zum Geräusch passende Karte nicht auf dem Tisch liegt, macht das Geräusch und die vereinbarte Geste nach. Zur Belohnung bekommt es die Spielfigur.

4. Geräusche erkennen und schnell reagieren (mit CD)

Ein Hör-Spiel mit CD-Unterstützung für 2 - 6 Kinder ab 4 Jahren und eine Spielleiterin/einen Spielleiter.

Hier wird ein CD-Spieler mit Zufallsauswahl („shuffle“ oder „random“) benötigt. Er muss in Reichweite des Spielleiters aufgestellt werden, sodass er während des Spiels bedient werden kann.

Lernbereiche:

Genaueres Hören und Schauen, schnelle Reaktion.

Spielziel:

Wer kann die meisten Figuren sammeln?

Spielvorbereitung:

Die Spielfiguren liegen auf dem Tisch, alle Kinder sitzen rundherum.

Karten, Würfel und Säckchen werden nicht benötigt.

Spielablauf:

Die Spielleiterin/der Spielleiter startet die CD per Zufallsauswahl-Schalter. Wer meint, erkannt zu haben, zu welcher Figur das gehörte Geräusch gehört, greift sie sich schnell.

Wenn der Kontrollsatz ertönt, wird verglichen:

- Wurde die richtige Figur gegriffen? Gut gemacht: Sie darf als Belohnung behalten werden.
- Wurde die falsche Figur gegriffen? Sie wird wieder zurückgelegt.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald nur noch zwei Tiere auf dem Tisch liegen. Dann wird die CD gestoppt. Wer nun die meisten Tiere vor sich liegen hat, gewinnt.

Variante:

- Wer das Geräusch erkennt und zuerst die Farbe ruft, welche die auf dem Tisch liegende Figur hat, bekommt die Figur.
- Die Farbe muss gerufen werden, bevor der Kontrollsatz ertönt.

5. Spiel zum genauen Hinhören

Ein Hör-Spiel für 1 - 6 Kinder ab 4 Jahren und eine Spielleiterin/einen Spielleiter.

Hier macht zunächst der Spielleiter die Geräusche nach, später dann auch die Kinder.

Lernbereiche:

Genau Hören und Schauen, Reaktionsschnelligkeit. Hier geht es besonders um Konzentration und Geräuschdifferenzierung.

Spielziel:

Wer kann die meisten Figuren sammeln?

Vorbereitung:

Die Karten, die CD, der Würfel und das Säckchen werden nicht benötigt.

Die Spielfiguren liegen auf der Spielfläche.

Um das Spiel zu vereinfachen, bleiben einige Figuren in der Schachtel.

Vor dem Spiel sollte die Spielleiterin/der Spielleiter alle Geräusche einmal vormachen und sagen bzw. zeigen, zu welcher Figur sie gehören.

Spielablauf:

Die Spielleiterin/der Spielleiter nimmt sich die Lokomotive, schiebt sie langsam über die Spielfläche und ahmt deutlich das Geräusch eines fahrenden Zuges nach: „TSCH-TSCH-TSCH“.

Nach einiger Zeit ändert die Spielleiterin/der Spielleiter plötzlich das Ge-räusch und ahmt das Geräusch einer der anderen Spielfiguren nach - z. B. „TSCH-TSCH-TSCH-WUFF-WUFF“ und geht dann wieder zum „TSCH-TSCH-TSCH“ über.

- Das Kind, das bemerkt, zu welcher Figur das Geräusch gehört und sie sich schnell nimmt, darf sie vor sich ablegen.
- Wer eine falsche Figur geschnappt hat, stellt sie sofort in die Mitte zurück.

Spielende:

Wenn nur noch drei Figuren auf der Spielfläche stehen, endet das Spiel. Wer die meisten Figuren vor sich liegen hat, gewinnt.

Varianten:

- Die Spielleiterin/der Spielleiter schiebt die Lokomotive eine kleine Weile über die Spielfläche und hält dann plötzlich neben einer Figur.
Wer zuerst das richtige, passende Geräusch nachahmt, darf sich die Figur nehmen.
- Später können die Rollen auch getauscht werden und eines der Kinder übernimmt die Lok.

6. Hören und Singen

Spieilled mit verteilten Rollen. Für 3 - 8 Kinder ab 4 Jahren und eine Spielleiterin/einen Spielleiter.

Lernbereiche:

Hören, Artikulation*, Rhythmik.

Spielvorbereitung:

Die Ente, die Katze, das Pferd, die Maus, die Schlange, die Biene, das Auto, die Lokomotive werden bereitgelegt.

Das übrige Zubehör wird nicht benötigt und bleibt in der Schachtel.

Jedes Kind sucht sich eine der Spielfiguren aus.

Die Kinder stellen sich so nebeneinander auf, dass alle die Spielleiterin/den Spielleiter gut sehen können.

Die Spielleiterin/der Spielleiter ist Vorsänger(in) und sollte das Lied (s. unten) vorher schon etwas üben.

Spielen weniger als 8 Kinder:

- Übrige Figuren bleiben in der Nähe der Spielleiterin/des Spielleiters.
- Sie werden zu Beginn der entsprechenden Strophe vom Spielleiter hochgehalten.
Die dazu passenden Geräusche machen die Kinder dann gemeinsam nach.

Spielablauf:

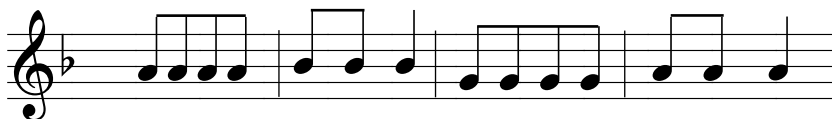
Zur Melodie „Auf der Mauer, auf der Lauer ...“ singt die Spielleiterin/der Spielleiter acht Strophen. Die Kinder singen nach und dann später gleich mit.

Jede Strophe handelt von einer anderen Spielfigur.

Die Melodie wird jedoch leicht verändert: In jede Strophe wird das passende Geräusch eingefügt. Das Kind, das die passende Figur in der Hand hält, macht dann jeweils das passende Geräusch nach.



Vorsänger(in): **Auf der Stra-ße, auf der Stra-ße, fährt das klei-ne Au - to. Au - to**
Auf der Mau-er, auf der Lau-er sitzt die klei -ne Wan - ze. Wan - ze



Alle: Hört euch mal das Au - to an, wie das Au - to brum - men kann:
Seht euch mal die Wan - ze an, wie die Wan - ze tan - zen kann

Auto-Kind: Brmm, brmm, brmm.



Alle: Auf der Stra-ße, auf der Stra-ße, fährt das klei-ne Au - to.
Auf der Mau-er, auf der Lau-er sitzt die klei -ne Wan - ze.

Vorsänger(in): In der Wanne, in der Wanne schwimmt die kleine Ente.

Alle: In der Wanne, in der Wanne schwimmt die kleine Ente.

Vorsänger(in): Hört euch mal die Ente an, wie die Ente schnattern kann:

Enten-Kind: Quak, quak, quak.

Alle: In der Wanne, in der Wanne schwimmt die kleine Ente.

Ebenso: Auf der Wiese, auf der Wiese steht das freche **Pferdchen**.
Auf der Wiese, auf der Wiese steht das freche Pferdchen.
Hört euch mal das Pferdchen an, wie es so schön schnauben kann:
Prrrr, Prrrr (Lippen anfeuchten und flattern lassen).
Auf der Wiese, auf der Wiese steht das freche Pferdchen.

Auf dem Sofa, auf dem Sofa liegt die dicke **Katze**.
Auf dem Sofa, auf dem Sofa liegt die dicke Katze.
Hört euch mal die Katze an, wie die Katze schnurren kann:
Schnurr (Schnarchen o.ä.).
Auf dem Sofa, auf dem Sofa liegt die dicke Katze.

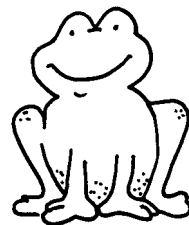
Auf der Blume, auf der Blume sitzt die satte **Biene**.
Auf der Blume, auf der Blume sitzt die satte Biene.
Hört euch mal die Biene an, wie die Biene summen kann:
Ssssssssssss (stimmhaftes „s“).
Auf der Blume, auf der Blume sitzt die satte Biene.

Auf dem Felsen, auf dem Felsen liegt die faule **Schlange**.
Auf dem Felsen, auf dem Felsen liegt die faule Schlange.
Hört euch mal die Schlange an, wie die Schlange zischeln kann:
ZZzzz (stimmlose „s“).
Auf dem Felsen, auf dem Felsen liegt die faule Schlange.

In der Ecke, in der Ecke sitzt das kleine **Mäuschen**.
In der Ecke, in der Ecke sitzt das kleine Mäuschen.
Hört euch mal das Mäuschen an, wie das Mäuschen piepsen kann: Piep, piep, piep.
In der Ecke, in der Ecke sitzt das kleine Mäuschen.

Den Berg hinauf, den Berg hinauf fährt die alte **Lok**.
Den Berg hinauf, den Berg hinauf fährt die alte Lok.
Hört euch mal die Lok an, wie sie kräftig schnaufen kann:
Tsch, Tsch, Tsch ...
Den Berg hinauf, den Berg hinauf fährt die alte Lok.

Wer möchte, denkt sich noch Bewegungen für die einzelnen Figuren aus oder erfindet noch Verse für die anderen Tiere.



7. Fachinformationen

Wer sich mit dem Thema Sprache beschäftigt, kommt so ganz ohne Fachbegriffe nicht aus. Wir haben die wichtigsten für Sie zusammengestellt.

Unter dem gesuchten Stichwort finden Sie die Bedeutung des Begriffes und — wenn nötig — Querverweise:

Adjektiv:

Eigenschaftswort. Beispiel: Das Haus ist groß und schön.

Eine Zitrone ist gelb und bitter. > Komparativ, > Superlativ

Artikulation:

Sie beschreibt die Bewegungen und Formung der Sprachlaute.

artikulieren:

In der Logopädie bedeutet artikulieren „aussprechen“ bzw. „ausformen“ der Sprachlaute

auditive Wahrnehmung:

Sie betrifft die Aufnahme und das Verarbeiten der durch die Sinnesorgane Ohren aufgenommenen Geräusche, Töne und sprachliche Informationen.

korrektive feedback:

Methode der indirekten Korrektur durch verbessernde Rückmeldung. Ein Kind sagt z. B.: „Da kommt die Tatzte“. Die Mutter reagiert durch verbessernde Rückmeldung: „Ja, du hast recht, da kommt die Katze.“ Auf diese Weise wird dem Kind geholfen, eigene Fehler selbst zu erkennen, ohne es direkt zu korrigieren.

Diskrimination:

Unterscheidung. In der Logopädie bezieht sich die D. meist auf die Unterscheidung ähnlich klingender Laute wie z. B. „k“ und „t“. Bedeutungsgleich mit der phonematischen Differenzierung.

Kommunikation:

Verständigung zwischen Partnern. Zur K. gehört die Verständigung durch verbale (sprachliche) K. und durch non-verbale (nicht-sprachliche) K. über Gestik (Ausdrucksbewegungen) und Mimik (Gesichtsausdruck).

Konsonanten:

Mitlaute. Alle Sprachlaute außer den Vokalen a, e, i, o, u und Umlauten ä, ö, ü sind Konsonaten. Beispiele: b, c, d, f, g, h ...

Konsonantenverbindungen:

Mehrere Mitlaute hintereinander, z. B. br, bl, pfl, str, spr ... Sie stellen häufig eine besondere Schwierigkeit beim Spracherwerb dar.

Lispeln:

Signatismus interdentalis (s. dort). Beim Sprechen des „s“ liegt die Zunge zwischen den Zähnen.

Logopäde/Logopädin:

Therapeute(in) für die Behandlung von Sprach-, Sprech- und Stimmstörungen.

Motorik:

Die Bewegung betreffend. Unterschieden werden die Grobmotorik (Laufen, Hüpfen ...), die Feinmotorik (Malen, Kneten, Schneiden ...) und die Mundmotorik (Lippen- und Zungenbewegungen).

Partizip Perfekt:

Mittelwort der Vergangenheit. Beispiel: Die Katze hat eine Maus gefangen. Das Mittelwort wird erst gegen Ende der Sprachentwicklung richtig gebildet. Fehler sind z. B.: „Die Katze hat eine Maus gefangt. Peter hat einen Saft getrinkt.“

Präposition:

Verhältniswort. Beispiel: auf, in, über, neben ... dem Tisch.

Präpositionalsätze:

Sätze, in denen die Präposition der verschiedenen Fälle angewendet werden:

Dativ: Der „dritte Fall“, der „Wenfall“ (in, auf, aus). Beispiel: Die Ente sitzt im Gras.

Wo (Auf wem) sitzt die Ente? Sie sitzt im Gras auf einem Blatt.

Akkusativ:

Der „vierte Fall“ – der „Wenfall“ (in, auf). Beispiel: Die Ente fliegt auf den Baum. Auf wen/wohin fliegt die Ente?

physiologisches Stottern:

Entwicklungsstottern.

80 % aller Kinder stottern bzw. sprechen in ihrer Sprachentwicklung über eine gewisse Zeit lang unflüssig.

sensorisch:

Die Sinne betreffend (hören, sehen, fühlen, riechen, schmecken).

Sensomotorik:

Zusammenspiel motorischer und sensorischer Fähigkeiten, z. B. beim Ausschneiden, Kneten, Kleben ...

Syntax:

Der Satzbau. Die grammatikalisch korrekte Art und Weise, sprachliche Elemente zu Sätzen zu ordnen.

taktil:

Die Wahrnehmung des Tastsinnes betreffend.

taktil-kinästhetisch:

Die sinnliche Wahrnehmung von Bewegungen betreffend.

Verb:

Zeitwort, Tätigkeitswort, z. B. hören, sprechen, essen, laufen.

visuell, visuelle Wahrnehmung:

Die Wahrnehmung des Sehens betreffend.

Wortschatz:

Aktiver Wortschatz: Wörter, die ein(e) Sprecher(in) verwendet. Passiver Wortschatz: Wörter, die eine Person zusätzlich versteht.

An wen Sie sich wenden können, wenn Sie Fragen haben:

Kinderärzte und HNO-Ärzte
Logopädische oder sprachheilpädagogische Praxen
Sozialpädiatrische Zentren
Krankenkassen oder Gesundheitsämter

Verbände:

BRD:

Deutscher Bundesverband für Logopädie (DBL)
Augustinusstr. 11a
50226 Frechen
www.dbl.-ev.de

Deutsche Gesellschaft für Sprachheilpädagogik (DGS)
Goldammerstr. 34
12351 Berlin
www.dgs-ev.de

Bundesverband der Stotterer - Selbsthilfe
Gereonswall 112
50670 Köln
www.bvss.de

Schweiz:

Schweizerische Arbeitsgemeinschaft für Logopädie
Feldeggstrasse 69
8008 Zürich
www.salogopaedie.ch

Österreich:

Österreichische Gesellschaft für Sprachheilpädagogik
Landstrasser Hauptstraße 146
A-1030 Wien

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden




Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers



 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

HABA[®]

Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de