



kölner sprachlernspiele

Herausgeber: Professor Dr. Heribert Jussen
Dr. phil. Helmut Neumann
Karl Rudolf Holdau

- Spiel- und Übungsmaterial zum Erlernen
einer kindgemäßen Sprache
- mit 420 Bild- und Workkarten
 - mit Sprachtafeln für die Aneignung der wichtigsten
Satzmuster
 - mit lebensnahen Situationsbildern zum Einüben,
erster Dialogformen
 - mit verschiedenen Spielen zur Sicherung des
Spracherwerbs



Die „Kölner sprachlernspiele“ wurden von einem Arbeitskreis erfahrener Fachpädagogen in Zusammenarbeit mit dem „Seminara für Hör- und Sprachgeschädigtenpädagogik der Universität zu Köln“ (Direktor: Professor Dr. H. Jussen) erarbeitet und erprobt.

Mitwirkende: Marianne Ganster, Karl Rudolf Holdau, Heribert Jussen, Hildegard Kuhl, Monika Majewski, Helmut Neumann, Maria Nöfer, Heinz Georg Schmiedel, Waltraud Scholz, Heribert Teichert, Meinolf Thöne

Inhalt

Seite	
1.	Zum Anliegen der „kölner sprachlernspiele“
2.	Voraussetzungen für den Spracherwerb bei hörsprachbehinderten Kindern
3.	Die „kölner sprachlernspiele“ als Lernhilfe
4.	Beschreibung des Materials
5.	Empfehlungen für die Durchführung der sprachfördernden Handlungsspiele
5.1	Zuordnungsspiele
5.1.1	Zuordnung von Gegenständen und Bildern
a)	Gegenstand zu Gegenstand
b)	Bild zu Bild
c)	Bild zu Gegenstand
d)	Gegenstand zu Bild
5.1.2	Zuordnung von Gegenständen, Bildern und Schrift
a)	Schrift zu Gegenstand
b)	Schrift zum Bild und Bild zur Schrift
5.2	Auftrags- und Fragespiele (Lernen mit den „Sprachtafeln“)
a)	Sprachtafel 1: „Aufforderung“
b)	Sprachtafel 2: „Frage“ und Sprachtafel 3: „Hinweis“
c)	Sprachtafel 2: „Frage“ und Sprachtafel 4: „Aussage“
6	Vorschläge für die Durchführung weiterer Spiele
6.1	Lotto
6.2	Domino
6.3	Merkspiel (Memory)
6.4	Schwarzer Peter
6.5	Würfelspiel
6.6	Such-Lotto
7.	Die Situationsbilder
8.	Hinweise
8.1	Literaturnachweis
8.2	Ergänzende Anleitungen und erweiternde Materialien zur Sprachaktivierung (mit Bezugsnachweis)

Neubearbeitung:
Karl Rudolf Holdau
Heribert Jussen
Helmut Neumann

Grafische Gestaltung: Karl Rudolf Holdau

Herausgeber und Verlag danken

- dem „Verein Gehörlosenhilfe für den Regierungsbezirk Aachen e.V.“
- der „Stiftung Verein Taubstummenhilfe in Köln e.V.“
- der „Interessengemeinschaft der Eltern und Förderer gehörloser und schwerhöriger Kinder“ in Krefeld

für die Unterstützung der vorbereitenden Arbeiten

— der „AKTION SORGENKIND“, die die 4. und 5. Auflage ermöglicht hat.

© verlag g. holdau, aachen

- 1. Auflage 1970
- 2. Auflage 1976
- 3. Auflage 1976
- 4. neubearbeitete und erweiterte Auflage 1988
- 5. Auflage 1989

Alle Rechte vorbehalten. Vervielfältigungen und Übertragungen der Bilder und Texte - auch auszugsweise - nur mit Genehmigung des Verlages.

8. Hinweise

8.1 Literaturnachweis

Breitinger, M.: Kommunikationsprobleme gehörloser Vorschulkinder. Hörgeschädigtenpädagogik 36 (1982), 135-140

Ding, H.: Vorlesungen zur Schwerhörigenpädagogik, Heidelberg 1984

Ganster, M.: Frühförderung gehörloser Kinder. In: Bund Deutscher Taubstummenlehrer (Hrsg.): Die Bildung Gehörloser in Elternhaus, Schule und Gesellschaft. Referate der Landestagung in Köln vom 16. - 18. Juni 1977. Aachen 1977. 18 - 24

Jussen, H.: Grundzüge eines interaktionalen Sprachausbaus bei Schwerhörigen. Sprache - Stimme - Gehör 1 (1977), 142-150

Jussen, H.: Strukturen der familiären Interaktion mit gehörlosen Kindern. In: A. Bächtold, B. Jeitsch-Schudel und I. Schlienger (Hrsg.): Sonderpädagogik - Handlung Forschung Wissenschaft. Festschrift für Gerhard Heese, Berlin 1986, 187-208

Neumann, H.: Sprachliche Probleme im Bereich der Früherziehungssarbeit bei hörgeschädigten Kindern. Hörgeschädigtenpädagogik 25 (1971), 26-30

Neumann, H.: Schwerpunktsetzungen in der Frühhörförderung hörgeschädigter Kinder. Audio-Technik 26 (1976), 8-12

Saiz, W. und Breitinger, M.: Neue Aspekte in der Frühhörförderung gehörloser und schwerhöriger Kinder. Hörgeschädigtenpädagogik, Beiheft 17, Heidelberg 1985

Voit, H.: Sprachaufbau beim gehörlosen Kind aus der Perspektive gestörter Beziehung, Rheinstetten 1977

8.2 Ergänzende Anleitungen und erweiternde Materialien zur Sprachaktivierung

Ding, H. und Horsch, U.: Materialien zur Früherziehung hörgeschädigter Kinder, Heidelberg 2/1984

Grundkurs: ISBN 3-87276-514-0
Folgekurs: ISBN 3-87276-515-9

Verlag: Julius Groos, Hertzstraße 6, Postfach 102423, 6900 Heidelberg 1

Horsch, U. und Ding, H.: Sensomotorisches Vorschulprogramm für behinderte Kinder. Mit Begleitheft, Heidelberg 2/1981

ISBN 3-87276-048-3

Jussen, H. und Neumann H.: Gesprächssituationen im Alltag, 5 Bild-Text-Bände mit Übungsheften und Begleitheft. Berlin 2/1987

ISBN 3-7886-1863-2

Jussen, H. und Kreye, H.: Textbausteine, Bd. 1-4. Mit 3 Arbeitsheften und Kommentar, Heidelberg 2/1987

Für hörgeschädigte Kleinkinder insbes. Bd. 1: „Peter und Tina“: ISBN 3-87276-533-7

Arbeitsheft 1: ISBN 3-87276-534-5

Übrige Hefte: ISBN 3-87276-540-X

Verlag: Julius Groos, Hertzstraße 6, Postfach 102423, 6900 Heidelberg 1

Löwe, A.: Sprachfördernde Spiele für hörgeschädigte und sprachentwicklungsgestörte Kinder, Berlin 3/1973

Schwingef., L.: hören - sprechen - schreiben. Erstes Buch für Hör-, Sprach-, Lese- und Schreibfähiger. Marburg 1971

Verlag: Medizinische Verlagsgesellschaft, 3550 Marburg

Voit, H. und Sennher-Drimberger, U.: 35 einfache Dialoggesprächchen für gehörlose, schwerhörige und

sprachbehinderte Kinder der Grundschulstufe. 53 Folien mit Beiheft, München 1986,

ISBN 3-88532-071-X

Verlag für Deutsch, Schillerstraße 5, 8000 München 2

1. Zum Anliegen der „kölnner sprachlernspiele“

Eltern hör- und sprachgeschädigter Kleinkinder bewegt meistens die Sorge, ob ihr Kind die Lautsprache erlernen wird, und sie fragen sich, welche Hilfen sie hierfür erhalten können. Ärzte, Psychologen und Fachpädagogen haben in der Vergangenheit eine Vielzahl von Verfahren entwickelt, die hör- und sprachgeschädigten Kindern den Erwerb der Sprache ermöglichen. So erhalten es einerseits die medizinischen Fortschritte, hörgeschädigte Kleinkinder bereits im ersten Lebensjahr mit individuell angepaßten Hörhilfen zu versorgen. Andererseits besteht ein breit gefächertes Angebot an speziellen Einrichtungen zur fachpädagogischen Frühförderung (zu Hause wie in Sonderkindergarten). Hier werden die Eltern in ihrer Erziehungsaufgabe unterstützt; besonders dann, wenn Eltern in dieser Aufgabe unsicher sind oder Schwierigkeiten haben.

Als erstes möchten wir Ihnen raten, sofern das nicht schon geschehen ist, sich mit Blick auf die besondere Entwicklungssituation Ihres Kindes über die medizinischen Möglichkeiten von einem erfahrenen Hals-Nasen-Ohrnenarzt oder in einer HNO-Klinik beraten zu lassen. An zahlreichen Kliniken, vor allem aber an den Schulen für Gehörlose, für Schwerhörige oder für Hörsprachbehinderte bestehen „Pädo-Audiologische Beratungsstellen“, über deren Adressen Sie sich sowohl bei den örtlichen Kliniken als auch bei den Schulärztern informieren können. Die Beratungsstellen vermitteln Ihnen nicht nur Hinweise auf familiennahe Fördereinrichtungen für Ihr Kind, sondern bieten Ihnen auch die notwendigen fachpädagogischen Informationen, Beratungen und Erziehungshilfen. Es ist wichtig, daß Sie diese Unterstützung möglichst früh suchen, damit Sie in Ihrer Familie einen entspannten Raum kommunikativer Begegnung schaffen, in dem allein sich die Sprache Ihres Kindes in möglichst natürlicher Weise entfalten kann.

Dieser Aufgabe wollen auch die „kölnner sprachlernspiele“ dienen:

- Sie wollen mithelfen, bei dem Kind Verständnis für die Funktionen von sprachlichen Symbolen zu wecken. Im Umgang mit den Bild- und Schriftkarten soll das Kind in der ursprünglichsten Bedeutung des Wortes „spielend“ lernen, Wort und Sache in ihrer wechselseitigen Beziehung zu erkennen, Bild und Wort handelnd zu „begreifen“, auf Zusprache zu reagieren wie andererseits Handlungen mit sprachlichen Äußerungen zu begleiten.
- Eltern soll ein methodisches Führungsmittel an die Hand gegeben werden, das es ihnen in Zusammenarbeit mit fachpädagogisch ausgebildeten Erziehern und Lehrern leichter ermöglicht, ihr Kind erzieherisch und kommunikativ-sprachlich zu fördern.

2. Voraussetzungen für den Spracherwerb bei behinderten Kindern

Vieleicht arbeiten Sie schon länger mit einer Beratungsstelle zusammen. Sie werden dann wissen, daß stark hörgeschädigte Kleinkinder im allgemeinen nur mit Hilfe einer fachpädagogisch ausgerichteten Methode verständlich sprechen lernen. Anderen Eltern und Erziehern, die erst seit kurzem vor der Aufgabe stehen, ein hörgeschädigtes Kind sprachlich zu fördern, fehlen möglicherweise eine entsprechende Beratung und Erfahrung. Es sollen deshalb nachfolgend einige Hinweise auf Erziehungsgrundsätze gegeben werden, die auch beim Einsatz der „kölner sprachlernspiele“ beachtet werden sollten. Nur dann können die Spiele und Übungen wirklich hilfreich sein.

- a) Hörgeräte alleine reichen meistens nicht aus, um stark hörgeschädigten Kindern die Lautsprache zu vermitteln. Gehörlose, aber auch resthörige Kinder müssen schon in frühester Kindheit angeleitet werden, Sprache vom Mund abzusehen. Deshalb sollten Eltern und Erzieher dem Kind bereits im Alter bis zu drei Jahren bei jeder sich nur anbietenden Gelegenheit zuzuhören und ihm hierbei das Gesicht voll zuwenden. Ähnlich verhält sich ja auch die Mutter mit ihrem hörenden Kind. Allerdings ist bei hörgeschädigten Kindern folgendes zu berücksichtigen:

- Man erleichtert dem Kind das Absehen, wenn das eigene Gesicht möglichst gut beleuchtet ist. Keinesfalls darf das Kind gegen starkes Licht schauen müssen.
- Die Aussprache muß deutlich, weder zu schnell noch zu langsam sein. Wie stets bei unverkrampftem Sprechen, wird sie von Mimik und Gestik begleitet werden; allerdings sind auch hierbei Übertriebungen zu vermeiden.
- Die Zusprache erfolge in kurzen, grammatisch einwandfreien Sätzen. Wegen der Schwierigkeit für das Kind, die sprachlichen Äußerungen hörend oder vom Mund absehend aufzufassen, sollte der hörende Sprecher das Kind nicht unkontrolliert mit sprachlichen Informationen „überschütten“. Es ist wichtig, sich an der Reaktion des Kindes zu überzeugen, ob es verstanden hat, was ihm zugesprochen worden ist (Führt es zum Beispiel einen ihm gegebenen Auftrag aus?).
- Hat das Kind erhebliche Auflassungsschwierigkeiten, ist es gut, die für die Mitteilung wichtigen Wörter noch einmal zu wiederholen. Flickwörter, wie zum Beispiel „doch“, „mal“, „dann“, sollten vermieden werden, da sie für das Kind zumeist ausdrucksleer sind und nicht, wie manche annehmen, die Zusprache höflicher oder verbindlicher wirken lassen.

- b) Für das gefühlsmäßige Erleben und ausdrucksgeladene Gestalten von Mitteilungen ist andererseits wichtig, daß hörgeschädigte Kinder bereits früh lernen, selbst geringe Veränderungen im Sprechrhythmus und in der Sprechbetonung zu erkennen und sinn richtig zu deuten. Diese Fähigkeit kann von Eltern und Erziehern bewußt gefördert werden, indem sie ihr Sprechen mimisch und gestisch unterstreichen.

Das erste Sprechen des Kindes sollte unterstützt werden, auch wenn es noch fehlerhaft ist. Sprechen setzt Fertigkeiten voraus, über die kleine Kinder im Vorschulalter häufig noch nicht verfügen. Hier darf nichts voreilig erwartet und vor allem nichts erzwungen werden. Ungeduld der Eltern und zu hohe Leistungsansprüche der Erzieher an das Sprechen des Kindes können sich in dieser Frühphase der Lautsprachentwicklung nur nachteilig auswirken.

Zu empfehlen sind vorausgehende Übungen der Sensomotorik zur Förderung der optischen, akustischen und taktilen Wahrnehmungsfähigkeit. Hilfreich hierfür ist zum Beispiel das von Horsch-Ding für hörbehinderte Kinder speziell entwickelte *Sensomotorische Frühförderprogramm* (Vgl. Literaturhinweis). Die „kölner sprachlernspiele“ setzen solche sensomotorischen Übungen jedoch nicht voraus.

Sie sollten die Situationsbilder gemeinsam mit Ihrem Kind anschauen und hierbei zunächst ganz seiner natürlichen Neugier nachgeben. Es wird vermutlich rasch von einem Bild zum nächsten übergehen, ohne sich das einzelne Bild eingehender anzusehen.

Nach dieser ersten Betrachtung der Situationsbilder leiten Sie Ihr Kind dazu an, jeweils nur ein Bild anzuschauen. Auch hierbei kommt Ihrem Kind die eigentliche Initiative zu: Sie sollten seinem Interesse nachfolgen, aber behutsam die Aufmerksamkeit lenken, indem Sie auf dieses oder jenes Detail hinweisen und regelmäßig dazu sprechen. Greifen Sie die Fragen und Anstöße Ihres Kindes auf und beantworten Sie sie lautsprachlich, unterstützen durch Mimik und Gestik. So entstehen Zwiegespräche zwischen Ihnen und Ihrem Kind, die teils aus außersprachlichen, teils aber auch aus sprachlichen Äußerungen bestehen. Sie sollten bemüht sein, in Anpassung an das zunehmende Sprachkönnen Ihres Kindes solche Gespräche mehr und mehr lautsprachlich zu führen.

Legen Sie für solche Bildbetrachtungen auf einem ansonsten freien Tisch passende Bild- und Schriftkarten, evtl. auch die Sprachtafel zurecht, und setzen Sie sich so, daß Sie und Ihr Kind das Bild gemeinsam anschauen, Sie aber auch Ihre Gesichter einander voll zuwenden können.

Mit den Bild- und Schriftkarten können Sie das Gespräch in gewisser Weise steuern, die Aufmerksamkeit des Kindes in eine gewünschte Richtung lenken. Sie bieten ihm damit außerdem Hilfen an, sich zu dem Bild sprachlich zu äußern.

Das Kind seinerseits hat die Möglichkeit, sich aus den Bild- und Schriftkarten solche auszuwählen, die es auf den Situationsbildern erkennt und die sein besonderes Interesse erregen. Es ist wünschenswert, daß Ihr Kind auch selbst Zeichnungen anfertigt oder Bilder aus Zeitschriften usw. ausschneidet, die es dann auf die seitlichen Leerfelder legen kann. Bei der Beschäftigung mit diesen selbst gewählten Bildern erkennt Ihr Kind unbewußt, daß Bilder und insbesondere Wörter nicht Gegenstände „abbilden“, sondern sie repräsentativ symbolisieren sollen.

Die farbigen Situationsbilder zeigen die Personen handelnd und zu den Gegenständen in räumlich verteilter Zuordnung. Die „kölner sprachlernspiele“ beinhaltet hierzu Bild- und Schriftkarten für Tätigkeiten, Farben und Eigenschaften. Vier unbedruckte Karten zum Selbstbeschreiben bieten die Möglichkeit, ergänzend z. B. Verhältniszwörter (über, unter, vor, hinter usw.) einzubringen. Insgesamt wird damit eine Sprachmaterial angeboten, das es gestattet, die Situationsbilder weitgehend auch inhaltlich zu beschreiben. Den Anstoß können hierzu Fragen oder Auflorderungen geben wie: „Wo ist die Schokolade?“, „Wer wirft den Ball?“, „Was ist der Junge?“, „Zeige den roten Ball!“.

Solche Fragen und Aussagen sind Teil einer dialogischen Gesprächsbildung, die anfangs vorwiegend aus Frage und Zeigen, Aufforderung und Handlung, Frage und gesprochener oder geschriebener Aussage besteht. In Verbindung mit den „Sprachtafeln“ eröffnet sich dem Kind eine überraschend große Breite von Möglichkeiten für sprachliche Mitteilungen in der Form einfacher Sätze. Die Sprachtafel lässt es zu, daß sich Ihr Kind anfänglich mit Bildkarten, die es auf die Sprachtafel legt, in Frage und Aussage miteilt.

Die Sprache lebt aus dem handelnden Umgang mit Personen und Sachen. Die Situationsbilder sollen Ihr Kind nicht nur zu einem bewußteren Erleben seiner Umwelt anregen, sondern dazu beitragen, daß es sich diese auch sprachlich zu eignen macht. Das kann nur gelingen, wenn die Beschäftigung mit den Situationsbildern eingebettet wird in Handlungsspiele, wie sie früher beschrieben worden sind. Hier schließt sich der Kreis der Spiel- und Übungsformen. Sie werden fortgeführt in dem Arbeitsmaterial „Gesprächssituationen im Alltag“, das von der Autorengruppe aufbauend auf den „kölner sprachlernspiele“ für Kinder etwa ab drei Jahren entwickelt worden ist (vgl. Bezugsnachweis).

6.6 Such-Lotto

Das Such-Lotto besteht aus 4 großen, mehrfarbigen Bildern. Kinder und Erwachsene sind darauf in gewohnten Situationen des Alltags gezeigt. Alle Motive, die auf den quadratischen Bildkarten der „kölnner sprachlernspiele“ dargestellt sind, kann man auf diesen großen Bildern wiederentdecken (außer „Klo“). Einige der Bilder sind genau gleich (z. B. „Haus“, „Mütze“, „Schal“), andere verändert (z. B. „Ball“, „Fisch“, „Blume“), wieder andere gleich und verändert (z. B. „Auto“, „Topf“, „Hemd“) wiedergegeben.

Mit diesen Situationsbildern kann Lotto gespielt werden. Die 6 angrenzenden, freien Felder werden mit den zum Bild passenden Bild- oder Schriftkarten belegt. Falls die Kinder noch mehr zugehörige Bild- oder Schriftkarten finden, dürfen diese auch rund um die Lottokarte angeordnet werden.

Manche Bild- oder Schriftkarten lassen sich zu jeder oder zu mehreren der 4 Lottokarten zuordnen (z. B. „Arm“, „Bein“, „Ohr“, „Hose“ usw.). Falls mehrere Personen am Spiel teilnehmen, erhält derjenige die Karte, der sie vom Stapel aufnimmt oder der sich am schnellsten meldet.

Andere Bild- oder Schriftkarten passen dagegen nur zu einer Lottokarte (z. B. „Auto“, „Ampel“, „Topf“, „Vogel“ usw.). Deshalb müssen für dieses Spiel die Spielkarten vorsortiert und passend ausgewählt werden, damit jeder Mitspieler in etwa gleiche Chancen erhält.

Es können bis zu 4 Personen und 1 Spielleiter am Spiel teilnehmen. Bei 3 oder 4 Spielern bekommt jeder 1 Lottokarte - bei 2 Spielern kann jeder 2 Lottokarten erhalten.

Die vorsortierten und dann wieder gut gemischten Bildkarten (später auch die Schriftkarten oder Bild-Schrift-Karten) werden in einem Stapel verdeckt in die Tischmitte gelegt.

Der erste Spieler nimmt 1 Karte vom Stapel und prüft, ob er den darauf abgebildeten oder benannten Gegenstand auf seinem Situationsbild findet. Wenn dies der Fall ist, legt er die Karte auf eines der freien Felder seiner Lottokarte. Er sollte aber zuvor eindeutig den gefundenen Gegenstand auf seinem großen Bild zeigen. Findet er keine entsprechende Abbildung, legt er die Karte mit der Vorderseite nach oben neben den Stapel in der Tischmitte. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Die Karten dürfen nur von dem ersten Stapel genommen werden, also nicht von den abgelegten Karten. Wenn der erste Stapel abgetragen ist, wird der Packen der abgelegten Karten umgedreht, und das Spiel mit diesen Karten fortgesetzt. Wer zuerst alle freien Felder seiner Lottokarte belegen konnte, hat gewonnen.

Der Kartenstapel kann auch von einem Spielleiter verwaltet werden.

7. Die Situationsbilder

Die Bilder des oben beschriebenen Such-Lottos (Abschn. 6.6) stellen in vier alltäglichen Szenen („Auf dem Spielplatz“, „In der Küche“, „Im Kinderzimmer“ und „Auf der Straße“) kommunikative Situationen dar: Die abgebildeten Personen, Kinder wie Erwachsene, haben deutlich an Körperhaltung, Mimik und Gestik erkennbar Kontakt miteinander. Das Kind sollte nicht nur die einzelnen Bilddarstellungen erkennen und (sofern dies möglich ist) benennen, sondern vor allem die Bilder als situative Erfahrungsganzheiten verstehen lernen, in denen Personen handeln und miteinander in Beziehung treten. Dieses Verstehen setzt entsprechende Vorerfahrungen des Kindes voraus. Deshalb sind Situationen gewählt worden, wie sie jedes Kind aus eigenem Erleben kennt. Es weiß um die Bedürfnisse, Absichten, Wünsche und Gefühle der dargestellten Personen.

Ihrerseits fördern die „kölnner sprachlernspiele“ die Sensomotorik dank des ausgewählten Angebotes der verschiedenen Spielmaterialien. Die geplanten und lernmäßig abgestuften Übungsformen steigern und sichern die Wahrnehmungs- und Merkfähigkeit des Kindes. Für den Spracherwerb ist es besonders wertvoll, wenn die Spiele und Übungen häufig im Kreise der Familie, mit den Eltern, Geschwistern und Freunden, durchgeführt werden. Erfahrungsge-mäß regen die „kölnner sprachlernspiele“ die Kinder dazu an, sich selbst weitere Spiele und Übungen auszudenken.

3. Die „kölnner sprachlernspiele“ als Lernhilfe

Die „kölnner sprachlernspiele“ bieten unter linguistischen, psychologischen und fachpädagogi-schen Aspekten ausgewählte, für einen breit angelegten Spracherwerb grundlegende Wörter und Formen an. Das Material macht das Kind darüber hinaus mit Satzbaummustern vertraut, die für einfache Dialoge in Gesprächssituationen Voraussetzungen sind. Die „kölnner sprachlern-spiele“ bieten den Einstieg in einer Folge von aufeinander aufbauenden Sprachmedien.

Mit den vorbenannten Zielen zu verwirklichen, bieten die „kölnner sprachlernspiele“ eine Vielzahl von Übungen an.

a) **Bild- und Wortkarten:** Ihre Auswahl ist so getroffen, daß sie abwechslungsreiche Einzel- und Gruppenspiele ermöglichen. Die dargestellten Wörter entsprechen dem Alltagsleben der Kinder, ihrer Umwelt, ihren Interessen und Bedürfnissen. Den Kindern werden außerdem nur solche Wörter und Formen angeboten, die sich einerseits in ihrer Klanggestalt deutlich voneinander unterscheiden, andererseits von ihnen gut vom Munde abzusehen sowie vom Schriftbild her leicht aufzufassen sind (vgl. Literaturhinweis).

Mit den Bild- und Wortkarten eröffnen sich im Spiel Übungsmöglichkeiten, die von den Kindern erfahrungsgemäß gerne angenommen werden, wie zum Beispiel das Bilder- und Schriftdomino, das Merkspiel (Memory), das Würfelspiel und das Such-Lotto mit den Situationsbildern.

b) Auf den „Situationsbildern“ sind vier Situationen dargestellt, die Kindern aus ihrem persönlichen Erleben gut bekannt sind: „Auf dem Spielplatz“, „In der Küche“, „Im Kinderzim-mer“ und „Auf der Straße“. Die Kinder legen entsprechend ihren Möglichkeiten in die Randfelder Bild- oder Schriftkarten, passend zu Gegenständen oder Vorgängen, die sie auf der Darstellung erkennen. Sie können selbst ergänzend Zeichnungen dazu anfertigen und zuordnen.

c) Die Schriftkarten ermöglichen es den Kindern ferner, Aufträge zu lesen und selbst schriftlich Fragen zu stellen, die sie noch nicht mündlich formulieren können. Um ihnen dies zu erleichtern, enthalten die Spiele vier verschiedene „Sprachateile“, auf denen die Struktur-Muster für Aufforderungs-, Frage-, Hinweis- und Aussagesätze aufgedruckt sind. Das Kind fühgt in die vorgegebenen farbigen Lehrfelder je nach Fähigkeit die für die Mitteilung bedeutsamen Bild- oder Schriftkärtchen ein.

d) In dieser Aufgabenstellung leiten die „kölnner sprachlernspiele“ über zu einfachsten Formen dialogischer Gesprächsbildung. Sie ermöglichen vielfältige **Sprachspiele**, die sowohl als Einzel- wie auch als Gruppenspiele verwirklicht werden können. Sie sind sehr gut geeignet, altersgemäße Formen des Gesprächs einzuziehen.

4. Beschreibung des Materials

Umlauf beginnt, bis alle großen Felder leergeräumt sind. Sieger ist dann, wer am Schluß die meisten Gewinne abgeholt hat.

Bei einigen Spielvarianten ist es möglich, die Zuordnungen oder die anderen Aufgaben im Vorüberziehen vorzunehmen.

BILDKARTEN

128 quadratische Karten

Rückseiten: blauer Kornraster

Vorderseiten: mehrfarbige Bilder folgender 64 Motive:

Gruppe I	Gruppe II	Gruppe III	Gruppe IV
Auto	Apfel	Ballon	Kleid
Puppe	Schuh	Tasse	Mütze
Ball	Baustein	Ampel	Hemd
Löffel	Hose	Butterbrot	Schal
Eisenbahn	Taschentuch	Milch	Haus
Schokolade	Pullover	Banane	Hand
Topf	Bonbon	Puppenwagen	Scherere
Gabel	Kakao	Vogel	Fuß
Teller	Schlüssel	Stuhl	Baum
Ei	Handschuhe	Bett	Tasche
Schaufel	Hund	Tisch	Blume
Malstift	Mantel	Limonade	Eimer
Wurst	Klo	Handtuch	Bär
Kamm	Arm	Messer	Käse
Fisch	Eis	Kartoffel	Uhr
Schrank	Bein	Ohr	lampe

Diese Karten sind jeweils zweimal vorhanden.

BILD-SCHRIFT-KARTEN

64 quadratische Karten

Vorderseiten: Bilder der oben benannten 64 Motive

Rückseiten: Schrift

SCHRIFTKARTEN

64 quadratische Karten

Vorderseiten: Schrift (Wörter der Gruppen I bis IV)

Rückseiten: blauer Kornraster

FARBKARTEN

14 quadratische Karten

Vorderseiten: Farbflächen -

Rückseiten: blauer Kornraster

Diese Karten sind jeweils zweimal vorhanden.

- Es ist auch möglich, „Belohnungen“ oder „Hindernisse“ in den Spielablauf einzubauen.
Wer z. B. mit seinem Spielkegel ein Bild-Feld erreicht, soll aus den neben dem Spiel liegenden Schriftkarten die zugehörige Karte herausuchen und, sofern möglich, das Wort laut „vorlesen“. Findet das Kind die passende Schriftkarte nicht, so muß es zwei Felder zurückgehen; löst es aber die Aufgabe, so darf es drei Felder vorrücken.

Beispiele:

- Auf jedes große Feld wird ein kleiner Gewinn gelegt, z. B. ein Gummibärchen, ein kleines Plastikauto oder -püppchen.
- Auf jedes große Feld wird ein kleiner Gegenstand gelegt. Jeweils ein dazugehöriger, gleicher Gegenstand liegt neben dem Spielplan. Wer ein großes Feld erreicht, darf den daraufliegenden Gegenstand nehmen, dem zugehörigen Gegenstand zuordnen, falls möglich benennen und dann beide behalten.
- Auf jedes große Feld wird eine Bildkarte gelegt. Die zugehörigen Bildkarten (die farbigen Bilder sind jeweils dreifach in den „kölnern sprachlernspielen“ enthalten) werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Wer ein großes Feld erreicht hat - oder daran vorüberzieht - kann seine zugehörige Bildkarte auf die dort liegende Karte ablegen.
- Auf jedes große Feld wird ein Gegenstand gelegt. Die zugehörigen Bildkarten werden an die Spieler verteilt. Im Spielverlauf werden diese Bildkarten den Gegenständen zugeordnet.
- Auf die großen Felder können auch jeweils mehrere Bildkarten gelegt werden. Jeder Spieler darf, wenn er ein solches Feld erreicht - oder wenn er daran vorüberzieht - eine der Karten nehmen. Wichtig ist, wie bei allen diesen Spielen, daß diese Gelegenheiten immer genutzt werden, um zu sprechen.

- Auf den großen Feldern können mit Schriftkarten oder mit Bild- und Schriftkarten kleine Aufträge erteilt werden. Wenn Sie z. B. auf die Bildkarte „Ball“ die Schriftkarten „den“ und „Hol“ legen, ergibt dies den Auftrag „Hol den Ball!“. Wer dieses Feld erreicht, führt die Aufgabe aus. Dann geht das Spiel weiter.

- Infrage kommen hier die Schriftkarten „Hol“, „Mal“, „Gib“, „Wurf“, „[ß]“, „Trink“, „Wo“. Dieses Spiel macht den Kindern besonders viel Spaß, muß aber gut vorbereitet werden. Z. B. müßte für den Auftrag „[ß] den Apfel“ ein geschnittener Apfel bereitstehen.

- Die entsprechenden Schriftkarten sind in den „kölnern sprachlernspielen“ jeweils nur einmal vorhanden. Um alle Felder im Spielplan belegen zu können, müßten Sie nach dem vorhandenen Muster noch einige Karten selbst schreiben und hinzufügen.

- Einige oder auch alle großen Felder bleiben leer. Wer ein solches Feld erreicht, darf sich etwas wünschen und seinen linken Nachbarn mundlich (gegebenenfalls auch schriftlich) darum bitten. Er könnte ihn nach Art eines Pächterspiels z. B. auffordern: „Gib den Schuh!“. Auch die Gegenstände der Wohnung können in das Spiel einbezogen werden, wenn der Spieler z. B. bittet: „Hol den Topf!“ oder „Hol das Handtuch!“

- Diese Spielform stellt an die hörgeschädigten Kinder größere Anforderungen: Das sprechende Kind muß deutlich artikulieren, das angesprochene Kind muß gut vom Mund absehen können.

schwarz, weiß, blau, grün, rot, gelb, braun

6.5 Würfelspiel

Das Würfelspiel will vor allem der Sprachförderung in der Familie dienen. Die Gruppe wird deshalb meist aus mehreren Personen bestehen. Der eigentliche Wert des Spiels sollte nicht so sehr in den Regeln und dem Spielvorgang gesehen werden, als vielmehr in seinem Anreiz, den gesamten Spielverlauf mit sprachlichen Außerungen zu begleiten. Das Bezeichnen des ins Spiel einbezogenen Bilddarstellungen, das „Lesen“ der Schriftkarten und vor allem das mündliche Begleiten des Handlungsablaufs mit Aufforderungen (wie: „Spiel du“, „Warte!“, „Frage („Wer würfelt?“) oder Hinweisen („Hans spielt.“) können bewußt geübt werden. Dies fördert nachdrücklich die dialogische Funktion der Sprache.

Der Würfelspielplan ist so gestaltet, daß Sie die Spielregeln weitgehend frei den jeweils erreichten Fähigkeiten Ihres Kindes sowie den von Ihnen angestrebten Zielen anpassen können.

Während alle Beschäftigungen mit Bild- und Schriftkarten nach Möglichkeit zur Vorbereitung auf die später beim Lesen und Schreiben einzuhaltende Richtung von links nach rechts und von oben nach unten erfolgen sollten, beginnt das Würfelspiel unten links und schreitet entgegen dem Uhrzeigersinn fort. Die Kinder sollen sich - auch einmal gegen die gewohnte Richtung - an vereinbarten Zeichen orientieren: Pfeile, die die Richtung angeben; die vorgegebene Abfolge der Farben usw.

Bei diesem Würfelspiel lernt Ihr Kind „so nebenbei“ im Spiel die Farben zuzuordnen und richtig zu benennen.

Vor Beginn des Spieles belegen Sie zunächst die neun großen Leerefelder mit
● Gegenständen - auch einmal kleinen Belohnungen oder Gewinnen -
● Bildkarten
● Schriftkarten, die zu den Bildern gehören,
● Farbkarten oder
● Farbkarten, mit denen kleine Aufträge oder Anweisungen erteilt werden können.

Dies erfordert von Ihnen ein gewisses Maß an notwendiger Vorbereitung, indem Sie das erforderliche Material jeweils sorgfältig auswählen und bereitstellen.
Da die Gegenstände und Karten nur lose aufgelegt werden, kann man diese vor jedem neuen Spiel auswechseln. Dadurch ergibt sich ein hoher Übungseffekt.

Mögliche - varierbare - Grundspielregeln

Jeder Spieler erhält einen farbigen Spielkegel. Alle Mitspielenden würfeln nun reihum mit dem Farbwürfel. Wer als erster die Farbe „Weiß“ würfelt, darf seinen Kegel auf das weiße Startfeld setzen und mit dem nächsten Wurf beginnen. Die übrigen Spieler folgen dann der Reihe nach, ohne zuvor auch „weiß“ würfeln zu müssen.

Der Spieler zieht mit seinem Kegel auf das nächstfolgende Feld mit der von ihm gewürfelten Farbe weiter. In das Zielfeld darf nur einrücken, wer „schwarz“ gewürfelt hat.

■ Wer im Spielverlauf eines der großen Felder erreicht, erhält den dort bereitliegenden Gewinn: z. B. eine Bildkarte, einen Spielgegenstand, vielleicht auch einmal ein Bonbon usw.. Gewinner ist, wer zuerst das Ziel erreicht.

■ Die Möglichkeit, an den großen Feldern vorbeizuziehen, ist groß (5 : 1). Wenn Sie möchten, daß die Mitspieler alle großen Felder erreichen, können diese zu „Rastplätzen“ erklärt werden, bei denen auf jeden Fall anzuhalten ist, auch, wenn der Wurf darüber hinaus geführt hätte.
Eine weitere Möglichkeit, die aber das Spiel sehr verlängern wird, besteht darin, daß jeder Spieler, der das Zielfeld erreicht hat, mit seinem nächsten Wurf im Startfeld einen neuen

FARB-SCHRIFT-KARTEN

7 quadratische Karten
Vorderseiten: Farbflächen
Rückseiten: Schrift (Farbwörter)

SCHRIFT-KARTEN

7 quadratische Karten
Vorderseiten: Schrift (Farbflächen)
Rückseiten: blauer Komraster

WEITERE SCHRIFTKARTEN

67 quadratische Karten
Rückseiten: blauer Komraster
Vorderseiten: folgende Wörter:

RÜCKSEITEN: blauer Komraster

Mama	Hol	holt	ist	Wo	heiß	Der
Papa	Mal	malt	hat	Wer	kalt	Die
Oma	Wäsch	wäscht		Was	groß	Das
Opa	Gib	gibt			klein	
Frau	Wif	wirft			kaputt	der
Mann	Is	ißt			lieb	den
Mädchen	Trink	trinkt			böse	die
Junge	Kauf	kauff			schlau	das

Diese Karten sind zum überwiegenden Teil **zwei mal** vorhanden.
Zerschneiden Sie die Karten mit den Artikeln „der“, „die“, „das“ usw. so, daß daraus jeweils 4 kleine Kärtchen entstehen.

LEERKARTEN

4 quadratische Karten
Diese unbedruckten Karten können Sie selbst beschriften, bemalen oder kleben.

BILDER- UND SCHRIFTDOMINO

65 quadratische Karten
Vorderseiten: Bilderdomino mit den 64 Motiven der Gruppen I bis IV
Rückseiten: Schriftdomino mit den zugehörigen 64 Wörtern

SUCH-LOTTO

4 große, mehrfarbige Situationsbilder („Auf dem Spielplatz“, „In der Küche“, „Im Kinderzimmer“, „Auf der Straße“) mit seitlichen Freifeldern zum Auflegen quadratischer Bild- und Schriftkarten.

WÜRFELSPIELPLAN

mit 1 Farbwürfel und 4 farbigen Spielkegeln
 4 SPRACHTAFELN

mit graphischen Vorgaben zur Verdeutlichung erster grundlegender Satzmuster: Aufforderung, Hinweis, Frage, Aussage. Auf diese Sprachtafeln können Schrift- und Bildkarten aufgelegt werden.

BEGLEITHEFT

5. Empfehlungen für die Durchführung der sprachfördernden Handlungsspiele

Die folgenden Anregungen für die Durchführung der Spiele sollen nur beispielhaft einige Möglichkeiten zeigen und zu eigenen Variationen anreizen. Lassen Sie sich hierbei auch von den Sie betreuenden Fachpädagogen beraten.

- In die Spiele sollten alle Familienmitglieder einbezogen werden. Dies fördert, neben der wertvollen Erfahrung des gemeinsamen Tuns, die Sicherheit im sprachlichen Umgang miteinander.
- Die Kinder sollen erfahren, daß Beziehungen bestehen zwischen den realen Gegenständen, Personen, Handlungen einerseits und den Bildern sowie der geschriebenen und gesprochenen Sprache andererseits. Sie sollen erleben, daß hier „Zuordnungen“ möglich sind. Dazu können die „kölnher sprachlernspiele“ durch zahlreiche Spielmöglichkeiten beitragen.

● Kinder erfahren Wörter und Sprachformen im allgemeinen mehr oder weniger zufällig in den „natürlichen“ Handlungssituationen in Elternhaus und Kindergarten. Diese Wörter und Sprachformen sollen aber im Langzeitgedächtnis sicher gespeichert werden, damit die Kinder sie in Gesprächssituationen des Alltags frei und zutreffend verwenden können, um Ihre Vorstellungen, Wünsche, Fragen und Anliegen sachgerecht mitzuteilen. Dies erfordert viele Übende Wiederholungen.

● Die Bildkarten der „kölnher sprachlernspiele“ können nicht zur Einführung neuer Wörter und Begriffe dienen. Dies sollte immer durch ausführliche Erfahrungen der Kinder im Umgang mit den realen Gegenständen erfolgen. Anschließend wird das Bild den Gegenständen in ihren verschiedenen Erscheinungsformen zugeordnet - z. B. das Bild „Auto“ den verschiedenen Arten und Typen der Kraftfahrwagen. Das Bild kann nun symbolhaft alle Kraftfahrzeuge repräsentieren - ähnlich wie später das gedruckte Wort.

● Wenn Sie Ihrem Kind das gesamte Material der „kölnher sprachlernspiele“ auf einmal in die Hand geben, wird es sicher durch die Vielfalt verwirrt. Auch würde das Interesse bald verloren gehen. Nehmen Sie deshalb jeweils nur den Teil der Karten aus der Schachtel, den Sie für ein Spiel benötigen. So können Sie Ihrem Kind über lange Zeit immer wieder etwas Neues anbieten - neue Bilder, neue Wörter, neue Spiele.

● Je jünger Ihr Kind ist, desto kürzer sollten die Spiele sein. Nicht nur die Dauer, sondern vor allem die Regelmäßigkeit führt zum Erfolg.

● Lob ist ein wirksamer Anspruch. Loben Sie auch für scheinbar nur kleine Erfolge und Fortschritte. Ihr Kind muß sehen, daß Sie sich mit ihm darüber freuen.

● Manche Spiele könnten die Kinder selbstständig durchführen. Ihre eigentliche Aufgabe, Sprache vermitteln zu helfen, zu üben und zu festigen, können die „kölnher sprachlernspiele“ aber nur erfüllen, wenn die Kinder Partner haben, die zu ihnen sprechen, und die sie zum Sprechen ermuntern. Nutzen Sie deshalb jede Gelegenheit bei den Spielen, die zu übenden und zu festigenden Sätze und Wörter zu sprechen.

● Für jedes hörbehinderte Kind ist es wichtig, das Ausehen vom Munde zu erlernen. Achten Sie deshalb immer darauf, daß Ihr Kind den Mund des jeweils Sprechenden in guter Beleuchtung und möglichst in Augenhöhe sehen kann.

● Die Hörgeräte müssen regelmäßig geprüft werden und richtig eingestellt sein. Das Hören darf nicht durch Störgeräusche zusätzlich behindert werden. Die Verständlichkeit des Sprechens ist in Mikrophonnähe (30 - 40 cm) wesentlich besser als in größerem Abstand vom Hörgerät.

● Die „kölnher sprachlernspiele“ sind ein wichtiges Spiel- und Übungsmaterial für hör- und sprachbehinderte Kinder. Wir müssen jedoch vermeiden, daß sich die Kinder zu sehr an dieses Material binden und gewöhnen. Sie sollten deshalb immer wieder reale Gegenstände und auch andere Bilder in die Spiele und Übungen einbeziehen.

6.3 Merkspiel (Memory)

Beginnen Sie mit einer kleinen Anzahl von z. B. drei Kartenpaaren. Mischen Sie die Karten gut, und legen Sie sie dann mit der Kornrasterrückseite nach oben in Rechteck- oder (bei einer anderen Kartenanzahl) in Quadratform auf den Tisch. Nun darf der erste Spieler zwei Karten aufdecken. Findet er zwei zusammengehörige Karten, so kann er sie nehmen und ablegen. Er darf dann gleich noch einmal zwei Karten aufnehmen. Nimmt er zwei nicht zusammengehörige Karten auf, so muß er sie allen Mitspielern deutlich zeigen und dann wieder mit der Kornrasterseite nach oben an dieselbe Stelle zurücklegen. Nun kommt der linke Nachbar an die Reihe usw. Jeder Spieler muß bemüht sein, sich zu merken, wo die vorher aufgedeckten Karten liegen. Wer die meisten Kartenpaare gefunden hat, ist Sieger.

● Wie bei allen übrigen Spielen ergeben sich auch hier sehr viele Möglichkeiten zu sprechen. Jedemal, wenn eine Karte aufgedeckt wird, sollte sie hochgehoben und benannt werden.

● Bild - Bild

Material: Bildkarten, jeweils zweimal.
Die Bildpaare werden gesucht und abgelegt.

● Bild - Schrift

1) Material: Bildkarten (einmal), Bild-Schrift-Karten.
Die Bildkarten werden mit der Kornrasterseite nach oben, die Bild-Schrift-Karten mit der Schriftseite nach oben ausgelegt. Gesucht werden wieder die zusammengehörigen Bildpaare. Wer bereits „lesen“ kann, findet die Bildpaare schneller.
2) Materialien: Bildkarten (einmal), Schriftkarten.
Die Bildkarten werden mit der Kornrasterseite nach oben ausgelegt. Um das Finden der gesuchten Bild-Schrift-Paare zu erleichtern, werden die Schriftkarten ebenfalls mit der Kornrasterseite nach oben getrennt von den Bildkarten angeordnet.
Eine schwierigere Form dieses Spieles ergibt sich, wenn man Bild- und Schriftkarten untereinander gemischt auslegt.
Die Farbkarten und die zugehörigen Schriftkarten bzw. Farb-Schrift-Karten können in die Spiele einbezogen werden.

6.4 Schwarzer Peter

Die Kartenpaare werden gut gemischt und an die Spieler verteilt. Geben Sie aber jedem nur so viele Karten, wie der kleinste gut in der Hand halten kann.
Bewährt haben sich Holzleisten mit einer etwa 2 mm breiten Nute, in die die Kinder die Karten einstecken können. Sie haben die Karten dann übersichtlich senkrecht vor sich stehen. Falls Sie eine solche Leiste nicht fertig kaufen können, läßt sie sich aus drei entsprechenden Latten leicht zusammenleimen.

Jeder Spieler zieht nun der Reihe nach bei seinem linken Nachbarn eine Karte. Paare werden abgelegt. Wer am Schluß die schwarze Karte behält, ist „Schwarzer Peter“.

● Bild zu Bild

Material: Bildkarten, jeweils zweimal - zusätzlich eine Farbkarte „schwarz“.
Bildpaare können abgelegt werden.

● Bild zu Schrift

Material: Bildkarten (einmal), Schriftkarten (einmal), zusätzlich eine Farbkarte „schwarz“. Eine Bildkarte kann mit der zugehörigen Schriftkarte abgelegt werden.

6.2 Domino

Zum Dominospiel gehören 65 doppelseitig verwendbare, quadratische Karten. Auf den Vorderseiten befindet sich ein Bilderdomino, auf den Rückseiten ein Schriftdomino. Dadurch ergeben sich folgende Zuordnungsmöglichkeiten:

Bild zu Bild, Schrift zu Schrift, Bild zu Schrift.

Wegen der Vielzahl der Motive (64) lassen sich die Dominokarten nur in einer bestimmten Reihenfolge aneinanderlegen. Diese entspricht den Wortgruppen I bis IV (siehe Seite 4).

Einzelspiel

Geben Sie dem Kind eine kleine, überschaubare Anzahl von Dominokarten, die von Ihnen zuvor so sortiert wurden, daß ein Anlegen auf jeden Fall möglich ist. Legen Sie die erste Dominokarte auf den Tisch; zeigen Sie auf eines der beiden Bilder bzw. auf eines der beiden Wörter. Suchen Sie mit dem Kind das gleiche Bild bzw. die gleiche Schrift unter den übrigen Karten, und legen Sie an die erste Karte an. Nun soll das Kind selbst versuchen, wiederum eine passende Karte anzulegen, bis alle Karten verbraucht sind.

Gruppenspiel

Die Dominokarten werden zuvor ausgewählt, dann gut gemischt und an die Spieler verteilt. Die letzte Karte wird in die Mitte gelegt. Jeder Spieler darf nun der Reihe nach jeweils eine passende Karte anlegen. Die Reihe kann an beiden Seiten fortgesetzt werden. Wer keine passende Karte hat, setzt einmal aus. Sieger ist, wer zuerst alle Karten anlegen konnte.

Diese Spielregeln gelten für die folgenden Variationsmöglichkeiten des Domino:

a) **Bilderdomino**
Bilder werden an gleiche Bilder angelegt.

b) **Schriftdomino**
Schrift wird an gleiche Schrift angelegt.
Bei diesem Spiel wird zwischen zwei Schriftdominokarten jeweils die passende einfache Schriftkarte zugeordnet.

c) **Gemischtes Bild-Schrift-Domino**
Die Karten dürfen sowohl mit der Bildseite wie auch mit der Schriftseite nach oben angelegt werden. Durch Umdrehen der Karten ist jederzeit eine Kontrolle möglich.

d) **Weitere Variationen** ergeben sich, wenn Sie Gegenstände, die farbigen Bildkarten oder die einfachen Schriftkarten in das Dominospiel einbeziehen. Es können dann jeweils zwischen zwei Dominokarten die passenden Gegenstände, die farbigen Bildkarten oder die einfachen Schriftkarten eingeordnet werden.

- Material: Bilderdominokarten und farbige Bildkarten oder Gegenstände.
Legen Sie anfangs eine schwarz-weiße Dominokarte mit der Bildseite nach oben auf den Tisch. Nun kann Ihr Kind links und rechts die passenden farbigen Bildkarten oder Gegenstände anlegen. Anschließend werden die zugehörigen schwarz-weißen Dominokarten zugeordnet usw.

- Material: Schriftdominokarten und einfache Schriftkarten.
Bei diesem Spiel wird zwischen zwei Schriftdominokarten jeweils die passende einfache Schriftkarte zugeordnet.

- Material: Bilderdominokarten und einfache Schriftkarten (Bild-Schrift-Karten).
Jetzt werden zwischen die Bilderdominokarten die zugehörigen einfachen Schriftkarten zugeordnet. Wenn Sie hierbei die Bild-Schrift-Karten verwenden, kann das Kind durch Umdrehen der Karte kontrollieren, ob es richtig angelegt hat.

- Material: Schriftdominokarten und farbige Bildkarten (Bild-Schrift-Karten).
Die farbigen Bildkarten werden zwischen die Schriftdominokarten gelegt. Die Bild-Schrift-Karten ermöglichen eine Kontrolle der richtigen Zuordnung.

5.1 Zuordnungsspiele

Denken Sie bitte bei diesen und allen folgenden Spielen daran, immer mit Ihrem Kind zu sprechen. Lenken Sie seine Aufmerksamkeit auf Ihren Mund, indem Sie z. B. bei den Spielen „Gegenstand zu Gegenstand“ den Ball neben Ihren Mund halten und dann sprechen: „Ball!“. Suchen Sie den zugehörigen zweiten Ball und sprechen Sie: „Wo?“ oder „Wo ist der - - Ball?“. Setzen Sie dabei das Wort „Ball“, wie mit den beiden Strichen angedeutet, durch eine kleine Pause deutlich ab. Dies erleichtert das Absehen vom Munde und auch die Aufnahme über das Restgehör.

Wenn Sie den zweiten Ball „gefunden“ haben, zeigen Sie darauf und sprechen: „Da“ oder „Da ist der - - Ball.“ Schließlich können Sie beide Bälle hochheben und zu jedem noch einmal sprechen: „Ball“ - „Ball“. Ermuntern Sie Ihr Kind, indem Sie einen Ball neben seinen Mund halten, ebenfalls „Ball“ zu sprechen. Oder zeigen Sie gemeinsam darauf und sprechen zusammen: „Da“.

5.1.1 Zuordnung von Gegenständen und Bildern

a) Gegenstand zu Gegenstand

Material: Jeweils zwei völlig gleiche Gegenstände, z. B. zwei Autos, zwei Puppen, zwei Löffel, zwei Kämme usw.

Für den Anfang empfehlen sich Spiele, bei denen nur völlig gleiche Gegenstände oder Bilder einander zuzuordnen sind.

Die Wörter der Gruppe I lassen sich vom Absehen und vom Hören her sehr gut voneinander unterscheiden. Sie eignen sich deshalb besonders für die ersten Zuordnungsspiele. Sie sollten zunächst noch in zwei Untergruppen geteilt werden:

Ia: Auto, Puppe, Ball, Löffel, Eisenbahn, Schokolade, Topf, Gabel
Ib: Teller, Ei, Schaufel, Maistift, Wurst, Kamm, Fisch, Schrank

Bei manchen Gegenständen ist es vorzuziehen, naturgetreue Nachbildungen oder Spielzeug aus der Puppenstube zu verwenden.

Stecken Sie einige Gegenstände in einen kleinen Beutel, und legen Sie die entsprechenden gleichen Gegenstände für die Mitspielenden gut sichtbar auf den Tisch bzw. auf den Fußboden. Nehmen Sie dann einen der Gegenstände aus dem Beutel, z. B. den Ball. Schauen Sie suchend nach den anderen Gegenständen auf dem Tisch bzw. auf dem Fußboden. Nehmen Sie den zugehörigen Ball, zeigen Sie den Mitspielern beide Bälle nebeneinander, damit sie erkennen können, daß es gleiche Gegenstände sind. Legen Sie dann beide Bälle nebeneinander auf den Tisch. Denken Sie bei allem an das Sprechen!

Wenn Sie dies mit anderen Gegenständen forsetzen, absichtlich zunächst „suchen“ und jedesmal Ihre Freude zeigen, wenn gleiche Gegenstände gefunden und zugeordnet sind, versteht Ihr Kind bald, was Sie von ihm erwarten, und es wird das Zuordnen selbst weiterführen. Dies kann mit mehreren Kindern oder innerhalb der Familie als Wettspiel durchgeführt werden. Wer z. B. den zugehörigen Ball als erster findet, bekommt beide Bälle.

Die Gegenstände können auch im Raum verteilt, evtl. sogar versteckt werden. Wer die meisten Gegenstände findet, erhält den Beutel und darf die Gegenstände für die nächste Spielrunde verstecken.

Weitere Spiel/möglichkeiten: *Würfelspiel*.
Die Spielanleitungen finden Sie in Kapitel 6.5, Seite 16 f.

6. Vorschläge für die Durchführung weiterer Spiele

b) Bild zu Bild

Material: Jeweils zwei gleiche Bildkarten der Wortgruppe Ia, später auch die Bildkarten der Gruppe Ib und weiterer Wortgruppen.

Es sollen gleiche Bildpaare einander zugeordnet werden. Als Vorbereitung auf die zahlreichen Spielmöglichkeiten könnten Sie etwa so beginnen:

Sie ordnen einige wenige Karten mit der Bildseite nach oben in einer waagerechten oder senkrechten Reihe auf dem Tisch an. Die dazugehörigen gleichen Karten legen Sie als Päckchen verdeckt daneben. Heben Sie dann die oberste Karte vom Päckchen ab und zeigen Sie die Bildseite. Suchen Sie nun ganz betont! Sie können auch einmal die Karte „irrtümlich“ neben eine falsche legen, um sich dann rasch zu verbessern. Zeigen Sie Ihre Freude, wenn Sie die gleiche Karte gefunden und zugeordnet haben. Und vergessen Sie das Sprechen nicht! Die Kinder oder die Familienmitglieder sollten nun reihum selbst eine zugehörige Karte finden und das Spiel fortsetzen.

Die Karten können zunächst neben- oder untereinander-, später auch aufeinandergelegt werden.

Weitere Spielmöglichkeiten: *Lotto, Merkspiel, Bilderdomino, Schwarzer Peter, Würfelspiel, später auch das Such-Lotto.*
Die Spielanleitungen finden Sie in Kapitel 6, Seite 13 ff.

c) Bild zu Gegenstand

Material: Jeweils einmal die Gegenstände und die zugehörigen Bildkarten, zunächst die der Wortgruppe Ia.

Legen Sie die Gegenstände übersichtlich auf den Tisch. Die entsprechenden Karten sollten wieder als Päckchen verdeckt seitlich daneben liegen. Heben Sie, wie bei den vorhergehenden Spielen, die oberste Karte ab, und legen Sie sie nach vorherigem „Suchen“ neben den entsprechenden Gegenstand. Die Kinder werden dieses Spiel bald selbstständig fortsetzen können.

Weitere Spielmöglichkeiten: *Würfelspiel, Bilderdomino.*

Die Spielanleitungen finden Sie in Kapitel 6, Seite 13 ff.

d) Gegenstand zu Bild

Material: Jeweils einmal die Gegenstände und die zugehörigen Bildkarten, zunächst die der Wortgruppe Ia - später auch die weiteren Wörter.

Legen Sie eine kleine Anzahl von Bildkarten in nicht zu enger Reihe auf den Tisch. Die entsprechenden Gegenstände sind in einem Beutel. Nehmen Sie dann einen der Gegenstände heraus, „suchen“ Sie und stellen Sie dann den Gegenstand neben die entsprechende Karte. Wahrscheinlich werden die Kinder das Spiel sehr bald selbstständig fortsetzen. Das Sprechen nie vergessen!

Weitere Spielmöglichkeiten: *Lotto, Bilderdomino, Würfelspiel.*
Die Spielanleitungen finden Sie in Kapitel 6, Seite 13 ff.

6.1 Lotto

Für das Lottospiel lassen sich alle quadratischen Bildkarten, Bild-Schrift-Karten, Farbkarten, Farb-Schriftkarten und Schriftkarten verwenden.

Die Karten können entsprechend den Spielregeln vor den Spielern auf den Tisch gelegt werden. Wenn Sie die Durchführung des Spieles für die Kinder erleichtern wollen, dann fertigen Sie aus Karton (oder aus Holz) Unterlagen an. Legen Sie dafür die gewünschte Zahl von Spielkarten - z.B. 6 Karten - auf den Karton und kleben Sie aus Kartonstreifen einen Rand um die Karten. Dieser Rand verhindert nun das Auseinanderrutschen und lässt das Zuordnen schneller und ordentlicher gelingen.

Einzelspiel

Beim Lottospiel liegen vor dem Kind einige Karten, zunächst in einer Reihe, später je nach Anzahl in Quadrat- oder Rechteckform. Beginnen Sie mit drei Karten und steigern Sie die Anzahl allmählich. Das Kind ordnet entsprechende Karten (anfangs auch Gegenstände) zu. Die Kartenspaare werden zuerst nebeneinander, bei späteren Spielen aufeinandergelegt.

Gruppenspiel

Vor jedem Spieler wird eine gleiche Anzahl Karten ausgetragen. Die zugehörigen Karten liegen in der Mitte des Tisches verdeckt auf einem Stapel. Jeder Spieler darf nun der Reihe nach eine Karte vom Stapel nehmen. Findet er eine Karte, die zu einer seiner Karten paßt, so kann er sie aufeinanderlegen. Findet er eine nicht passende Karte, so muß er sie auf einen zweiten Stapel offen in der Tischmitte ablegen. Wenn der erste Kartenstapel verbraucht ist, geht das Spiel mit den abgelegten Karten des umgedrehten zweiten Stapels weiter. Wer zuerst alle vor ihm liegenden Karten zugedeckt hat, ist Sieger.

Der Kartenstapel kann auch von einem Spieler weiter verwaltet werden.

Diese Spielregeln gelten für folgende Variationsmöglichkeiten des Lottospiels:

• Bild zu Bild

Material: Bildkarten, jeweils zweimal.
Bei diesem Spiel werden gleiche Bilder gesucht und aufeinandergelegt.

• Schrift zu Schrift

Material: Schriftkarten und die zugehörigen Bild-Schrift-Karten.
Die Bild-Schrift-Karten werden mit der Schriftseite nach oben hingelegt. Schrift wird gleicher Schrift zugeordnet.

• Bild zu Schrift und Schrift zu Bild

Material: Bildkarten und die zugehörigen Bild-Schrift-Karten oder die einfachen Schriftkarten.
Die Karten liegen mit der Schriftseite nach oben vor den Spielern. Die Bilder werden den Schriftkarten zugeordnet. Wenn die Bild-Schrift-Karten ausgeteilt wurden, können die Spieler durch Umdrehen kontrollieren, ob sie richtig zugeordnet haben.

Das Spiel läßt sich auch so durchführen, daß die Bildkarten vor den Spielern liegen und die Schriften zugeordnet werden.

Die Farbkarten und die zugehörigen Schriftkarten lassen sich in das Lottospiel einbeziehen.

● „Was hat...?“

Material: Einige Gegenstände, die Ihr Kind bereits gut kennt, und die zugehörigen Schriftkarten, außerdem die Schriftkarten „Was“, „hat“, „den“, „die“, „das“, jeweils zweimal, soweit diese gebraucht werden, Namenskarten der Mitspielenden (zweimal), die Sprachtafeln 2 und 4.

Dieses Spiel lässt sich bereits mit zwei Personen durchführen. Am Anfang sollte aber wenigstens noch eine Person mitspielen, die das Spiel bereits kennt. Die Gegenstände - nicht zuviel - liegen übersichtlich auf dem Boden oder auf dem Tisch. Alle werden noch einmal benannt, damit sich das Kind die Gegenstände gut merken kann. Die Schriftkarten werden den Gegenständen zugeordnet. Dann muß der Mitspieler, der das Spiel bereits kennt, die Augen schließen. In dieser Zeit nehmen Sie einen der Gegenstände fort und verstecken ihn am Körper, z. B. einen Löffel. Der Mitspieler soll nun erraten, was Sie fortgenommen haben. Sie fragen z. B., „Was hat Mama?“ Betonen Sie das „Was“ besonders, schauen Sie fragend auf die übriggebliebenen Gegenstände, zeigen Sie die Schriftkarte „Was“ und legen Sie diese dann auf das blaue Feld der Sprachtafel 2.

Der Spieler darf nun raten. Er gibt seine Antwort, indem er die richtige Schriftkarte nimmt, vorzeigt und nach Möglichkeit auch spricht: „Mama hat den Löffel.“

Nun wird der Antwortsatz auf die Sprachtafel 4 gelegt.
Weitere Spielmöglichkeiten: Such-Lotto, Schwarzer Peter, Merkspiel.
Die Spielanleitungen finden Sie in Kapitel 6, Seite 13 ff.

Mit den Schriftkarten der „köhler sprachlernspiele“ lassen sich sehr viele Sätze bilden, die im Alltag und bei den Spielen natürlicherweise vorkommen. Die Unterstützung, die Ihr Kind durch das Legen der Sätze mit den Schriftkarten und durch die Sprachtafel erfährt, hilft ihm, sich diese Sätze schneller einzuprägen und richtig anzuwenden. Gebrauchen Sie deshalb die Schriftkarten und die Sprachtafel bei möglichst vielen Gelegenheiten - ohne damit etwa lange und langwellige Übungen durchzuführen!

5.1.2 Zuordnung von Gegenständen, Bildern und Schrift

Für ein hörbehindertes Kind sind die möglichst intensive Nutzung des verbliebenen Hörvermögens und das Üben des Absciens vom Munde sehr wichtig. Aber auch das frühzeitige Erlernen des „Lesens“ - des ganzheitlichen Auffassens von „Schriftbildern“ - ist erfahrungsgemäß für diese Kinder eine bedeutsame Hilfe.

a) Schrift zum Gegenstand

Material: Gegenstände und Schriftkarten (oder Bild-Schrift-Karten), die den ersten Wörtern der Gruppe I entsprechen: Auto, Puppe, Ball usw.

Beginnen Sie mit einer Vorübung. Legen Sie zunächst höchstens 3 Gegenstände (Auto, Puppe, Ball) vor das Kind auf den Tisch. Halten Sie eine Schriftkarte, z. B. „Auto“, neben Ihren Mund und sprechen Sie: „Auto“. Dann legen Sie diese Karte neben das Spielzeug. Ebenso verfahren Sie mit den beiden anderen Schriftkarten. Wiederholen Sie dann die Übung, geben Sie aber Ihrem Kind die Karte in die Hand. Ermutigen Sie es zu versuchen, die Schrift richtig zuzuordnen.

Ihr Kind soll hierbei nicht Lesen lernen als Sinnentnahme durch Aneinanderreihen von Einzelbuchstaben. Es wird sich das Wort als Ganzes - wie ein Bild - merken. Darum sprechen wir auch von „Schriftbildern“.

Gerade bei diesen Übungen und Spielen werden Sie viel Geduld aufwenden und noch oft helfen müssen. Halten Sie deshalb die Zahl der Wörter zunächst ganz klein. Erst allmählich werden Sie die Übungen und die Spiele auf weitere Gegenstände und Schriftkarten ausdehnen können.

Wenn Sie anstelle der einfachen Schriftkarten die Bild-Schrift-Karten verwenden kann Ihr Kind durch Umdrehen der Karte die richtige Zuordnung kontrollieren oder sich Bestätigung holen.

Weitere Spielmöglichkeiten: Würfelspiel, Schriftdomino.
Die Spielanleitungen finden Sie in Kapitel 6, Seite 13 ff.

b) Schrift zum Bild und Bild zur Schrift

Material: Bildkarten und Schriftkarten (oder Bild-Schrift-Karten), zunächst die der Wortgruppe I. Ähnlich wie bei den vorangegangenen Übungen und Spielen können Sie jetzt die Schriftkarten zu den Bildkarten und dann die Bildkarten zu den Schriftkarten ordnen lassen.

Vergessen Sie auch hierbei nicht zu sprechen! Probieren sie aber, ob Ihr Kind das Zuordnen der Schrift ohne Ihr Sprechen schafft. Beides - Absehen und Schriftzuordnen - sollte auch getrennt voneinander geübt werden.

Weitere Spielmöglichkeiten: Lotto, Merkspiel, Schriftdomino, Bilderdomino mit zusätzlichen Schriftkarten, Würfelspiel, Such-Lotto.
Die Spielanleitungen finden Sie in Kapitel 6, Seite 13 ff.

- Weiten Sie diese Spiele und Übungen allmählich auf die Wörter der Gruppen II bis IV aus.
- Um den Einsatz des Schriftdominos und des Bilderdominos zu ermöglichen, muß die angegebene Reihenfolge der Wörter und Gruppen eingehalten werden (siehe Seite 4). Wegen der großen Zahl der Wörter lassen sich Bilder- und Schriftdomino nur in einer bestimmten Reihenfolge aneinanderlegen!

- Die Farbkarten und die zugehörigen Schriftkarten lassen sich in die Spiele in ähnlicher Weise einbeziehen.

5.2 Auftrags- und Fragespiele (Lernen mit den „Sprachtafeln“)

Im Tagesablauf lassen sich viele Situationen finden, bei denen ein ähnliches kleines Spiel eingefügt oder angeknüpft werden kann - auch wenn dann das Tischdecken, das abendliche Waschen, das Anziehen ein wenig länger dauern.

Schon früh, wenn das Kind die ersten Wörter vom Mund abzusehen vermag, können Sie die Übungen und Spiele dadurch beleben, daß Sie kleine Aufforderungen und Fragen an das Kind richten. Vielleicht wird es sich dann schon bald unter Zuhilfenahme der Schrift- und Bildkarten und, soweit das möglich ist, auch sprechend an Sie und andere wenden.

Die „kölnische sprachlernspiele“ enthalten viele Schriftkarten und 4 Sprachtafeln, mit denen die Aufeinanderfolge der Wörter in Sätzen, bei Aufforderungen, ersten Fragen und den zugehörigen Antworten, Hinweisen und Aussagen optisch verdeutlicht werden kann.

Alle Bild- und Schriftkarten tragen an der linken oberen Ecke eine Kennzeichnung, die die Zuordnung zum richtigen Artikel (der, die, das) erleichtert:

▲ =der, den

■ = das

● = die

Die Verwendung der Schriftkarten und der Sprachtafeln darf nicht in reinen Übungen erstarren. Beziehen Sie die Karten in die Spiele ein. Aufforderungen und Fragen, Hinweise und Aussagen müssen immer in echte Handlungssituationen eingebettet sein, die den Inhalt (den Sinn) der Sätze deutlich werden lassen. Solche Gelegenheiten ergeben sich im Tageslauf, aber auch in Verbindung mit Spielen und bei Bildbetrachtungen.

Einige Beispiele sollen zeigen, wie Sie die Schriftkarten und Sprachtafeln verwenden können:

a) Sprachtafel 1: „Aufforderung“

● „Hol!“ und „Wasch!“

Material: Schriftkarten „Hol“, „Wasch“, „den“, „Ball“, „Löffel“, „Teller“; Sprachtafel 1; Gegenstände:
1 Ball, 1 Löffel, 1 Teller, 1 Schüssel mit Wasser (und 1 Trockentuch).

Beginnen Sie mit wenigen Wörtern, die Ihrem Kind bereits vom Absehen und von der Schrift her gut bekannt sind. Günstig ist es, wenn mehrere Personen an dem kleinen Spiel teilnehmen.

Verteilen Sie die 3 Gegenstände im Zimmer, so daß sie wirklich geholt werden müssen und sprechen jeweils dazu: „Ball“, „Löffel“, „Teller“. Zeigen Sie auch noch einmal die zugehörigen Schriftkarten.

Sprechen Sie nun: „Hol den Ball!“. Heben Sie das Wort „Hol“ dabei besonders hervor und halten Sie die Schriftkarte neben Ihren Mund. Sie können Ihr Sprechen auch mit einer Handbewegung begleiten, die das Holen deutlich macht.

Wenden Sie sich dann an ein Familienmitglied und wiederholen die Aufforderung. Dieses führt den Auftrag aus. Zeigen Sie Ihre Freude darüber!

Geben Sie nun einen weiteren Auftrag - z. B. „Hol den Löffel!“ - in ähnlicher Weise, und legen Sie dann die Schriftkarte „Hol“ auf den roten Kreis der Sprachtafel 1. Die Schriftkarten „den“ und „Löffel“ legen Sie auf die gelben Felder. Zeigen Sie alles noch einmal. Lassen Sie dann, wenn dies jetzt schon gelingt, Ihr Kind den Auftrag ausführen. Vielleicht kann es Ihnen bei der nächsten Aufgabe schon helfen, die Schriftkarten auf die Sprachtafel zu legen.

Bei einer Wiederholung des kleinen Spiels wechseln Sie plötzlich das Wort „Hol“ aus gegen „Wasch“. Alle Kinder spielen gern mit Wasser. Durch den Wechsel zwischen zwei Tätigkeiten vermeiden Sie aber vor allem, daß das Spiel in eine automatisch ablaufende Übungssituation gerät. Die Bedeutung der Wörter „Hol“ und „Wasch“ wird auch in der Gegenüberstellung viel eher klar. „Hol“ und „Gib“ wären hierfür z. B. inhaltlich zu ähnlich.

Weitere Spielmöglichkeiten: **Würfelspiel.**
Die Spielanleitungen finden Sie in Kapitel 6.5, Seite 16 f.

Weitere Spielmöglichkeiten: **Würfelspiel.**
Die Spielanleitungen finden Sie in Kapitel 6.5, Seite 16 f.

b) Sprachtafel 2: „Frage“ und Sprachtafel 3: „Hinweis“

- „Wo ist...?“ - „Da ist...“

Material: Schriftkarten „Wo“, „Da“, „ist“ (zweimal) und einige, Ihrem Kind gut bekannte Wörter mit den zugehörigen Gegensständen, Sprachtafel 2 und 3.

Die Gegenstände werden im Zimmer verteilt, vielleicht sogar halb versteckt, auf jeden Fall aber so hoch, daß Ihr Kind sie nicht sofort erreichen kann. Es soll die Gegenstände ja nicht holen, sondern sie suchen und darauf zeigen.

Im übrigen verläuft dieses Spiel ähnlich wie das vorhergehende. Legen Sie die Schriftkarten auf die Sprachtafel, und lassen Sie sich dabei helfen, damit Ihr Kind möglichst bald selbstständig mit den Sprachtafel umgehen kann. Achten Sie darauf, daß der Inhalt der Frage „Wo?“ durch Ihre Mimik und Gestik und durch ausführliches „Suchen“ deutlich wird. Auch das Zeigen „Da.“ sollte sehr klar abgehoben werden von „Hol!“.

Weitere Spielmöglichkeiten: **Würfelspiel, Merkspiel, Such-Lotto.**
Die Spielanleitungen finden Sie in Kapitel 6, Seite 13 ff.

c) Sprachtafel 2: „Frage“ und Sprachtafel 4: „Aussage“

● „Wer hat...?“

Material: Einige Gegenstände, die Ihr Kind bereits gut kennt, und die zugehörigen Schriftkarten (zweimal), die Schriftkarten „Wer“, „hat“, „den“, „die“, „das“, jeweils zweimal, sowie diese Karten gebraucht werden, mit den Namen der Mitspielenden Personen, evtl. auch Fotos der Mitspieler, die Sprachtafel 2 und 4.

Wenigstens drei oder vier Spieler setzen sich in Kreisform zusammen. Die Gegenstände, Sprachtafeln und Schriftkarten liegen auf dem Boden.
Ein Mitspieler schließt die Augen oder geht aus dem Zimmer. In dieser Zeit erhält ein anderer einen der Gegenstände und versteckt ihn an seinem Körper. Nun soll der erste erraten, wer den Gegenstand - z. B. das Auto - hat. Sie fragen: „Wer hat das Auto?“. Dabei betonen Sie das „Wer“ ganz besonders, zeigen auch die Schriftkarte und schauen sich fragend im Kreise um.

Legen Sie die Schriftkarten auf die Sprachtafel 2 - „Wer“ in das blaue Achteck. Wenn der Mitspieler gefunden ist, der das Auto bei sich versteckt hatte, machen Sie den Zusammenhang noch einmal ganz deutlich: „Wer?“ - (z. B.) „Papa“. Und dann legen Sie diesen Satz auf die Spielregeln schneller erfassen.

Nehmen Sie bei diesen Spielen als ersten immer einen Mitspieler, der normal hört und das Spiel evtl. auch schon kennt. Dann kann Ihr hörbehindertes Kind zunächst zuschauen und wird die Spielregeln schneller erfassen.

Weitere Spielmöglichkeiten: **Lotto, Such-Lotto, Schrift-Domino, Bilder-Domino.**
Die Spielanleitungen finden Sie in Kapitel 6, Seite 13 ff.