

# Na Logo!

## Spielanleitung



TRIALOGO®

## Ausstattung Na Logo! Basisspiel:

- Spielplan (beidseitig)
  - Spielanleitung
- Aufkleber für Würfel, Aufsteller und Spielfiguren
  - 6er Holzwürfel
  - 3er Holzwürfel
- großer Holzwürfel (für Farbwürfel)
  - 4 Spielfiguren in vier Farben
  - 4 TROLLI-Sammelkarten
  - 60 TROLLI-Chips
- Plastikbecher für TROLLI-Chips
- Aktionsarten-Aufsteller aus Holz

## Vor dem ersten Spielen:

Bekleben Sie die **4 Spielfiguren** mit den Aufklebern der entsprechenden Farbe.



Bekleben Sie die Seiten des **großen Holzwürfels** mit den Farbpunkten.



Bekleben Sie den **Aufsteller** mit den Aufklebern für die Aktionsarten.



Drücken Sie die **TROLLI-CHIPS** aus der Stanzform.

**Prima ... Jetzt kann Na Logo! losgehen!!**

# SPIELANLEITUNG

## 1. Vorbereitungen für das Spiel

Wählen Sie den Kartensatz für das Thema bzw. den Laut aus, der geübt werden soll. Mischen Sie die entsprechenden AKTIONSKARTEN und legen Sie den Kartenstapel mit der Bildseite nach unten auf das Spielfeld.

Der mit TROLLI-Chips gefüllte blaue Sammelbecher kommt ebenfalls auf den dafür vorgesehenen Platz. Jeder Spieler erhält außerdem eine TROLLI-Sammelkarte und eine Spielfigur, die er auf das STARTFELD stellt.

Für Kinder, die leicht visuell ablenkbar sind, verwenden Sie den vereinfachten Spielplan auf der Rückseite.

## 2. Grundspiel

Die Spieler würfeln abwechselnd mit dem 6er-Würfel und ziehen dann entsprechend viele Felder auf dem Spielfeld voran. Kinder können dabei laut mitzählen.

Kommt ein Spieler auf ein AKTIONSFELD (Fragezeichen), nimmt er die oberste Na Logo!-AKTIONSKARTE vom Stapel. Kann er das dort abgebildete Motiv benennen, erhält er einen TROLLI-Chip. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Für jeden Rundendurchgang (START-Feld) erhalten die Spieler einen zusätzlichen TROLLI-Chip.

Wer zuerst eine/mehrere Reihe/n der TROLLI-SAMMELKARTE füllen kann, hat gewonnen.

### 3. Spielen mit dem Farbwürfel

Das oben beschriebene Grundspiel wird folgendermaßen variiert: Kommt ein Spieler auf ein AKTIONSFELD (Fragezeichen), würfelt er zusätzlich mit dem FARBWÜRFEL.

Je nach Farbe muss er nun das abgebildete Motiv



**malen** (grün),



**pantomimisch vormachen** (gelb) oder



**umschreiben** (blau).

Wird der gesuchte Begriff erkannt, erhält der Spieler für das gelungene Malen, Vormachen oder Umschreiben die auf der Karte vorgegebene Anzahl an TROLLI-Chips.

Bei älteren Kindern kann für die Lösung der jeweiligen Aufgabe ein Zeitlimit vorgegeben, bzw. die Anzahl der Rateversuche beschränkt werden.

## 4. Variationen des Spiels mit dem Farbwürfel

Anstelle der oben genannten Aktionsarten können beliebige andere gewählt und auf der Rückseite des AKTIONSARTEN-AUFSTELLERS eingetragen werden.

Für Kinder mit Lesekenntnis und fortgeschrittenem Sprachentwicklungsstand kann beispielsweise folgende Aufgabenstellung gelten:



***buchstabiere das Wort*** (grün)



***sage das Wort rückwärts*** (gelb)



***finde ein Reimwort*** (blau)

## 5. Hinweise und Empfehlungen für Logopädinnen bzw. Fachkundinnen

### ***Spieldauer:***

Die Dauer des Spiels ist durch die SAMMELKARTE frei bestimmbar. Man hat entweder drei Fünferreihen oder fünf Dreierreihen zur Auswahl.

Mit zwei Spielern (Kind-Therapeut) dauert das Grundspiel je nach Entwicklungsstand des Kindes etwa 5 Minuten je Dreierreihe und etwa 7-10 Minuten je Fünferreihe.

Das Spiel mit dem Farbwürfel wird sinnvollerweise auf zwei bis drei Fünferreihen gespielt und dauert etwa 12-25 Minuten.

### ***Bilder anschauen:***

Es empfiehlt sich, vor dem ersten Spiel alle AKTIONSKARTEN mit dem Kind durchzusehen, um die Motive zu klären. Dafür kann man auch eine stark verkürzte Variation von **Na Logo!** verwenden:

Die Spieler nehmen abwechselnd eine **Na Logo! - AKTIONSKARTE** vom Stapel. Wird das **Motiv richtig erkannt und benannt**, erhält der Spieler einen **TROLLI-Chip**. Wer zuerst eine/mehrere Reihe/n der **SAMMELKARTE** füllen kann, hat gewonnen. Die Karten können auch offen aufgedeckt werden. Dann erhält derjenige Spieler einen TROLLI-Chip, der den gesuchten Begriff zuerst nennen kann.

### ***Vorsortieren:***

Zur Anpassung an den Sprachentwicklungsstand der Kinder können die AKTIONSKARTEN vor Spielbeginn vorsortiert werden, je nachdem ob An-, Aus- oder Inlaut geübt werden, bzw. ob auch Konsonantenverbindungen Bestandteil des Spiels sein sollen.

### ***Das Recht des Schwächeren:***

Für einen frustrationsfreien Ablauf des Spiels ist es oft vorteilhaft, jeweils den anderen entscheiden zu lassen, ob der Begriff so gut gemalt, erklärt oder vorgemacht wurde, dass dafür TROLLI-Chips vergeben werden können.

# Na Logo!



Illustrationen: Reinhard Trummer; Martin Schwarz (Trolli)  
Konzeption: Tobias Bücklein, Thomas Joekel; Andrea Leiherr, Ann Rotmann  
Gestaltung: Thomas Joekel; Albert Schieß

[www.trialogo.de](http://www.trialogo.de)

**TRIALOGO**<sup>®</sup>

© 2014 by TRIALOGO Konstanz Germany · Alle Rechte vorbehalten! · Kopieren verboten.  
Na Logo! und TRIALOGO sind eingetragene Warenzeichen der Firma Bücklein & Joekel GbR.