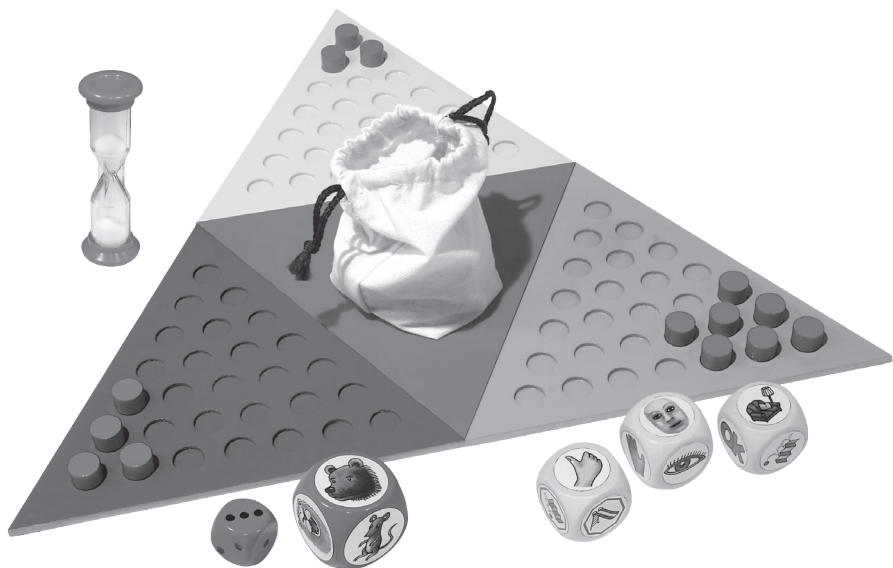


Bitte beachten Sie die Hinweise „Vor dem ersten Spielen“ auf Seite 3 dieser Spielanleitung.

Plappersack!™



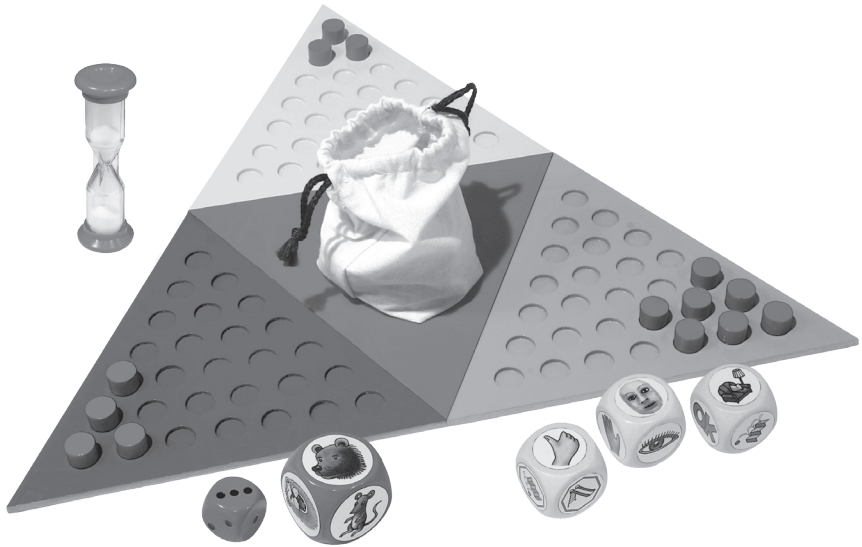
Spielanleitung

TRIALOGO®

Ausstattung Basisspiel:

- 3 Ablagedreiecke (grün, gelb, blau)
- 1 Ablagedreieck (rot) - „Plappersack“
- Baumwollbeutel („Plappersack“)
- 85 rote Spielsteine
- 3er Holzwürfel (rot)
- großer Holzwürfel „Stimm- und Sprechvariationen“
- 3 gelbe Holzwürfel: Spezialwürfel für Stottern & Redeflussstörungen (siehe Sonderanleitung)
- Sanduhr
- Aufkleberset mit Würfelsymbolen

Plappersack!™



Plappersack!™

© 2004 by TRIALOGO Konstanz Germany · Alle Rechte vorbehalten! · Version: 1.0
TRIALOGO Verlag · Bücklein & Joekel GbR · Postfach 102117 · D-78421 Konstanz · Germany
Web: www.trialogo.de · Mail: info@trialogo.de

Bilder: Uwe Klindworth
TROLLI-Figur: Martin Schwarz
Spielidee: Tobias Bücklein, Thomas Joekel
Fachliches Konzept: Ann Rotmann, Wolfgang Braun, Karl Schneider, Tobias Bücklein
Gestaltung: Thomas Joekel, Albert Schieß

WICHTIG

Vor dem ersten Spielen ...

... Würfel bekleben mit beigefügtem Aufkleberset (folienlaminiert). Bekleben Sie den großen, roten Holzwürfel mit folgenden Symbolen:



Bär



Maus



Flüstermund



Schnecke



Löwe



Rakete

Für die Verwendung der übrigen (gelb umrandeten) Würfelsymbole lesen Sie bitte die Ergänzungs-Anleitung „Sonderregeln für die Therapie von Stottern/Redeflussstörungen“.

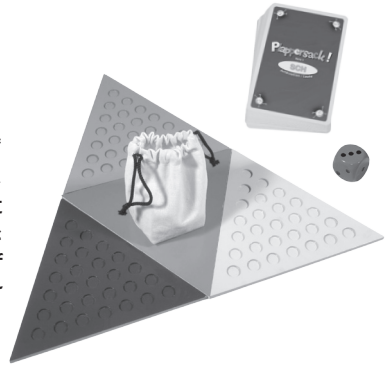
Hinweis:

Der Übungsinhalt des Spieles wird durch die gewählten Kartensätze bestimmt, die nicht Bestandteil der Grundausrüstung des Basisspiels sind. Eine Übersicht über die erhältlichen Kartensätze finden Sie auf dem Boden der Spielverpackung und im Internet unter www.trialogo.de

SPIELANLEITUNG

1. Grundspiel

Jeder Spieler erhält ein Ablagedreieck. Der „Plappersack“ wird in der Mitte auf das rote Ablagedreieck gestellt. Legen Sie den - je nach gewünschtem Spielinhalt ausgewählten - Kartenstapel verdeckt aus. (Eine Auflistung derzeit lieferbarer Kartensätze finden Sie auf dem Boden der Spielverpackung bzw. im Web unter www.trialogo.de.)

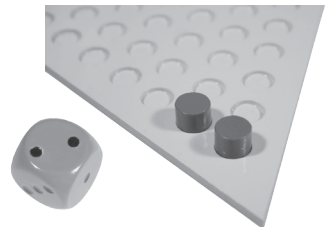


Der erste Spieler deckt eine Karte auf und würfelt mit dem Dreierwürfel. Gemäß der gewürfelten Augenzahl nennt er nun entsprechend viele Details des Bildes bzw. beschreibt das Situationsbild in entsprechend vielen Sätzen.



Beispiel: Der Spieler würfelt eine zwei und sagt, je nach Sprachentwicklungsstand oder Spielziel „Geschenk, Schiff“ oder „Der Junge packt Geschenke aus. Er erschrickt, weil in dem Geschenk eine Spinne ist.“

Für jedes genannte Detail bzw. für jeden gesprochenen Satz erhält der Spieler entsprechend viele Spielsteine und steckt sie in seine Ablagetafel. Er erhält pro Runde höchstens so viele Steine, wie er Augen gewürfelt hat. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, nimmt eine neue Karte, würfelt mit dem Dreierwürfel, etc.



Wer als Erstes die Ablagetafel gefüllt bzw. eine vorher vereinbarte Menge von Steinen (Abschnitten auf der Ablagetafel) gesammelt hat, gewinnt.

2. Stimm- und Sprechvariations-Würfel

Jeder Spieler würfelt zusätzlich mit dem großen Stimmvariationswürfel und nennt die Details des Bildes bzw. spricht die Sätze je nach gewürfeltem Symbol ...



... so tief wie ein Bär



... so hoch wie eine Maus



... so schnell wie eine Rakete



... so langsam wie eine Schnecke



... so leise, wie wenn man flüstert



... so laut wie ein Löwe

3. Sanduhr (15 Sekunden)

Die Sanduhr kann anstelle des Dreierwürfels ins Spiel gebracht werden. In diesem Fall darf der Spieler das Situationsbild eine Sanduhr lang (15 Sekunden) beschreiben bzw. eine Sanduhr lang Details aus dem Bild nennen. Entsprechend der Zahl der genannten Details bzw. gesprochenen Sätze erhält er dann Spielsteine.

Natürlich ist der Einsatz der Sanduhr vorsichtig zu handhaben. Je nachdem, wie gut das jeweilige Kind mit Zeitdruck zurechtkommt, kann die Sanduhr auch mehrmals umgedreht werden bzw. besser nicht eingesetzt werden.



Ideen für weitere Spielregeln

Natürlich ist Plappersack! (wie alle TRIALOGO-Spiele) für Ihre eigenen Ideen offen und auch so konzipiert. Betrachten Sie deshalb die folgenden Spielregeln als Anregungen für Ihre eigene Kreativität.

1. Spiel ohne Verlierer.

Alle Spieler sammeln ihre Steine auf einer einzigen Ablagetafel. Das Spiel ist zu Ende, wenn die Tafel voll ist.

2. Alle gegen den TROLLI.

28 Spielsteine werden abgezählt (so viele passen auf eine Ablagetafel) und in den Plappersack gelegt. Alle Spieler sammeln ihre gewonnenen Steine auf einer einzigen Ablagetafel. Nach 5, 10, 15 Minuten wird gezählt: Wer hat mehr Steine? Der TROLLI (im Plappersack) oder die Spieler?

3. Wer weiß noch was?

Das Situationsbild wird nicht bei jedem Spieler gewechselt, sondern bleibt so lange im Spiel, bis ein Spieler nichts mehr dazu sagen kann.

Logopädische Konzeption

Freude am Sprechen – Spontanes Erzählen

Plappersack! zielt zunächst einmal darauf ab, die **Freude am Sprechen** zu fördern. Die humorvollen Situationsbilder bieten Kindern Sprechkanäle und ermuntern sie, spontan zu erzählen. Die durch den Witz hervorgerufene **emotionale Beteiligung** kann die Spontanität und Motivation beim Sprechen positiv beeinflussen.

Laufestigung

Die Situationsbilder der Rubrik „Artikulation“ zeigen humorvolle Situationen, in denen der jeweilige **Ziellaut gehäuft** vorkommt. Dadurch bieten sie die Möglichkeit, einen vorher erarbeiteten Laut auf verschiedenen Ebenen gezielt zu üben und gleichzeitig die Aufmerksamkeit auf etwas anderes, nämlich die dargestellte Situation, zu richten.

Der entsprechende Laut erscheint in Substantiven, Verben und Adjektiven. Er kann dabei in allen Wortpositionen auftreten, auch in Konsonantenverbindungen. Möglicherweise müssen beim Verbalisieren der Situation auch Ersatzlaute differenziert werden. Für den Einsatz der Situationsbilder in der Dyslalietherapie ist also eine gewisse Sicherheit im korrekten Umgang mit dem Ziellaut Voraussetzung.

Stabilisierung und Gewöhnung

In der Dyslalietherapie aber auch in der Therapie von Sprachentwicklungsverzögerungen oder anderen Störungsbildern wird **das spontane Sprechen zur Stabilisierung und Gewöhnung** eingesetzt. Es geht darum, vorher geübte Fähigkeiten in einem freien Kontext zu zeigen, um sich so der Sprechsituation im Alltag anzunähern. In diesem Sinne kann **auch der Einsatz der Sanduhr** verstanden werden: Durch den Zeitdruck wird die Sprechsituation schwieriger, was der Situation im Alltag entspricht.

Stimm- und Sprechvariationen

Durch den Spaß beim Ausprobieren der verschiedenen Sprechweisen wird der **spielerische Umgang mit der Sprache und der eigenen Stimme** unterstützt. Gerade für sprachlich zurückhaltende Kinder können die - durch den Würfel zufällig gewählten - Variationen motivierend wirken.

Therapie von Stottern/Redeflussstörungen

Für die Therapie von Redeflussstörungen und den Einsatz der drei Würfel für „Stottern/Redefluss“ lesen Sie bitte die Ergänzungs-Anleitung „Sonderregeln für die Therapie von Stottern/Redeflussstörungen“.

