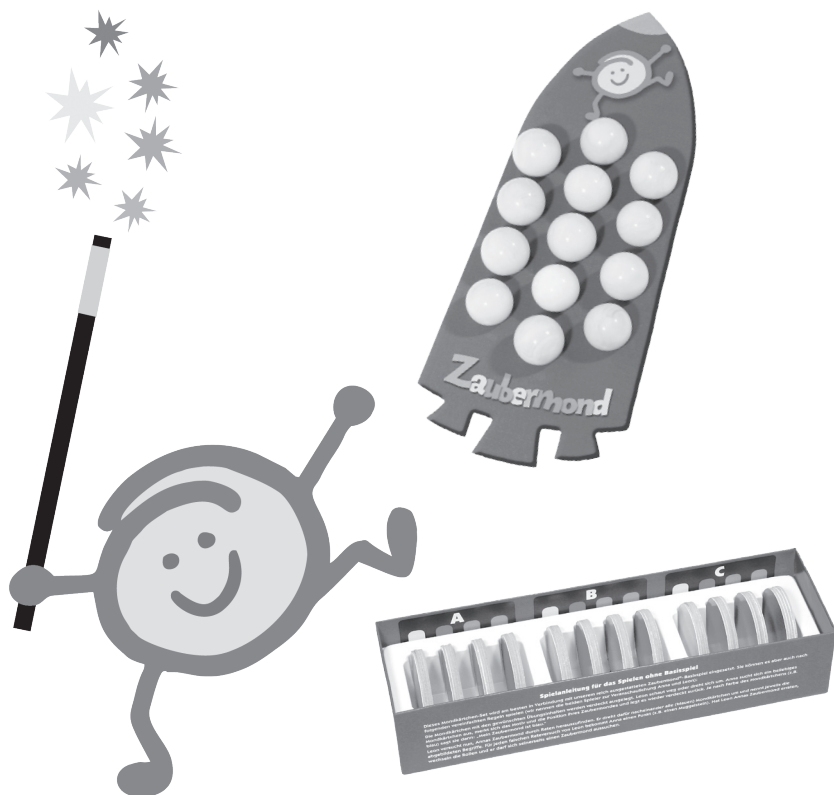


Bitte beachten Sie die Hinweise „Vor dem ersten Spielen“ auf Seite 2 dieser Spielanleitung.

# Zaubermond<sup>®</sup>

## Spielanleitung



TRIALOGO<sup>®</sup>

### **Ausstattung Basisspiel:**

- Großer Spielplan „Universum“
- 39 gelbe Murmeln
- 1 Marmor-Ring (Marmordepot)
- 3 Raketen (Marmor-Sammlung)
- 1 Zauberstab aus Holz
- 1 Aufkleberset für den Zauberstab
- Spielanleitung

# Zaubermond®

## **WICHTIG**

**Zaubermond® enthält verschluckbare Kleinteile und ist deshalb für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet!!**

### **Vor dem ersten Spielen ...**

Bekleben Sie den Zauberstab nach Wunsch an einem oder an beiden Enden mit den mitgelieferten Sternen-Aufklebern.

### **Hinweis:**

Der Spielinhalt wird durch das gewählte Zaubermond®-Set bestimmt. Die Sets enthalten jeweils 48 runde Bildkarten (hier „Mondkärtchen“ genannt) und sind separat erhältlich. Über das aktuelle Repertoire informiert Sie unsere Homepage ([www.trialogo.de](http://www.trialogo.de)).

## **Zaubermond®**

© 2007 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](http://www.trialogo.de) · Mail: [info@trialogo.de](mailto:info@trialogo.de)

**Bilder:** Oliver Freudenreich  
**TROLLI-Figur:** Martin Schwarz  
**Konzeption:** Tobias Bücklein, Thomas Joekel; Ann Rotmann  
**Gestaltung:** Thomas Joekel; Albert Schieß

# **SPIELANLEITUNG**

Natürlich ist das Zaubermond®-Material - wie alle TRIALOGO Basisspiele - für Ihre eigenen Ideen offen und auch so konzipiert. Betrachten Sie die folgenden Spielregeln deshalb als Anregungen für Ihre eigene Kreativität.

## **A. Vorbereitung**

Der Murmel-Ring wird auf die Mitte des Spielfeldes oder neben das Spielfeld gelegt und mit Murmeln gefüllt. Jeder Spieler erhält eine Rakete, auf der er gewonnene Murmeln (unsere Testkinder nannten sie „Batterien“) sammeln kann.

Das Sammeln der Murmeln in der Rakete ist eine feinmotorische Aufgabe, die den Kindern viel Spaß macht. Sollten Kinder damit Schwierigkeiten haben, können die Murmeln natürlich auch in jedem beliebigen Becher oder sonstigen Gefäß gesammelt werden.

Wählen Sie nun ein Mondkärtchen-Set und entnehmen Sie daraus die Kärtchen, die der von Ihnen gewünschten Aufgabenstellung entsprechen, z.B. für das Üben des Anlauts „SCH“. – In ihren Verpackungen können die Mondkärtchen so vorsortiert werden, dass Sie mit einem Griff z.B. alle Anlaut-Begriffe auswählen können.

Legen Sie nun die gewählten Mondkärtchen mit der Bildseite nach unten auf dem Spielplan aus.

## **B. Grundspiel**

Wir nennen die beiden Spieler zur Veranschaulichung Anna und Leon: Anna nimmt den Zauberstab und ist „der Zauberer“. Leon schaut weg oder dreht sich um. Anna sucht sich ein beliebiges Mondkärtchen aus. Sie dreht es um, merkt sich das Motiv und die Position ihres Zaubermondes im „Weltall“ und legt es wieder verdeckt zurück. Je nach Farbe des Mondkärtchens (z.B. blau) sagt sie dann: „SIMSALABIM ... mein Zaubermond ist blau.“

Leon versucht nun, Annas Zaubermond durch Raten herauszufinden. Er dreht dafür nacheinander alle (blauen) Mondkärtchen um und nennt jeweils die abgebildeten Begriffe. Für jeden falschen Rateversuch von Leon darf Anna eine Murmel in ihre Rakete legen. Hat Leon Annas Zaubermond erraten, darf er den Zauberstab übernehmen und sich einen Zaubermond aussuchen.

Gewonnen hat, wer als erster eine vorher vereinbarte Menge an Murmeln in seiner Rakete gesammelt hat oder wer am meisten Murmeln hat, wenn der Murmel-Ring leer ist.

## C. Varianten, Hinweise und Tipps

### 1. Spiel mit drei Spielern.

Zaubermond® lässt sich auch mit drei Spielern spielen. Beim Spiel zu dritt versuchen zwei Spieler abwechselnd den Zaubermond des dritten zu erraten. Ansonsten wird das Spiel nach den Grundregeln gespielt.

### 2. Schummeln.

Kinder schummeln gerne: Sie „spicken“, während der Zauberer sein Mondkärtchen auswählt. Oder sie wechseln in der Zauberer-Rolle ihren gewählten Zaubermond während eines Spielzuges, um noch mehr Murmeln zu gewinnen.

Prinzipiell können Sie damit umgehen, wie Sie es für pädagogisch richtig halten. Am therapeutischen Nutzen des Spiels wird sich dadurch oft gar nichts ändern, denn auch das schummelnde Kind wird ausreichend Gelegenheit zum Üben haben.

Falls Sie das Schummeln aber eindämmen möchten, haben sich folgende Maßnahmen bewährt:

- a) Der ratende Spieler muss sich umdrehen, während der Zauberer seinen Zaubermond aussucht. Falls nötig können Sie auch die Augen zuhalten oder verbinden lassen.
- b) Der Zauberer kann einfach *alle* Monde einer Farbe anschauen und erst dann eine Wahl treffen. So weiß der Mitspieler auch trotz Schummeln nicht, welcher Mond gewählt wurde.
- c) Wenn ein Zauberer wiederholt seinen Zaubermond während eines Spielzuges zu wechseln scheint, kann man ihn als „Beweismittel“ einen kleinen Papierschnipsel unter den gewählten Mond legen lassen. (Dieses Hilfsmittel eignet sich auch für Kinder, die sich den Mond sonst nicht merken können.)

### 3. Schwierigkeitsgrad des Spiels beeinflussen.

Die 48 Mondkärtchen jedes Sets sind nach fachlichen Kriterien zusammengestellt, die Ihnen einen ganz gezielten Einsatz ermöglichen: Die Mondkärtchen einer Farbe bilden jeweils eine sinnvolle Übungseinheit, es sind z.B. Begriffe mit gleicher Silbenzahl, Begriffe mit Ersatzlaut oder ähnlich lautende Begriffe.

Wenn Sie also selbst Zauberer sind, können Sie durch die Wahl ihres eigenen Zaubermondes die Art und Schwierigkeit der Aufgabe sehr genau beeinflussen. Außerdem können Sie leichte und schwere Aufgabestellungen nach Belieben abwechseln und wiederholen.

Außerdem gilt: Je mehr Mondkärtchen ausliegen, desto länger wird ein Kind brauchen, um den richtigen Zaubermond herauszufinden. Für ein einfaches Spiel startet man also am besten mit wenigen Farben oder/und wenigen Mondkärtchen.

#### **4. Dauer des Spiels beeinflussen.**

Die Dauer des Spiels können Sie wie folgt variieren:

- a) Sie spielen so lange, bis der Murmel-Vorrat im Murmel-Ring verbraucht ist. Je weniger Murmeln Sie vorher hineingeben, desto schneller ist das Spiel zu Ende.
- b) Sie legen fest, ob eine, zwei oder drei Reihen der Rakete mit Murmeln gefüllt sein müssen. Berücksichtigen Sie dabei, dass nicht so viele Murmeln je Spielzug gewonnen werden, wenn weniger Mondkärtchen der gleichen Farbe ausliegen.

#### **5. Rateversuche begrenzen.**

Vor allem wenn viele Mondkärtchen einer Farbe ausgelegt sind, kann es passieren, dass ein Spieler uneinholbar „davonzieht“, weil der Mitspieler zu viele Fehlversuche machen muss, bevor er den richtigen Zaubermond errät. Begrenzen Sie in diesem Fall die Rateversuche, so dass nach z.B. drei Versuchen automatisch der Zauberstab weitergegeben wird, und der andere Spieler an der Reihe ist.

#### **6. Gewinner beeinflussen.**

Kleinere Kinder schauen in der Zauberer-Rolle oft gebannt in die Richtung ihres gewählten Zaubermondes. Wenn Sie als Mitspieler also zunächst einige von diesem Fixpunkt entfernte Mondkärtchen aufdecken, dann brauchen Sie länger, um den Zaubermond zu erraten, und das Kind gewinnt vermutlich einige Murmeln mehr ...

Natürlich können Sie auch Sondermurmeln für das richtige Erraten vergeben, oder Zaubermond® nach eigenen Regeln variieren.

#### **7. Bedeutung des Zauberstabes.**

Der Zauberstab hat zwei Funktionen:

- a) Er sorgt für den „Zauber“ im Spiel: Die Kinder dürfen und sollen natürlich mit dem Zauberstab ihren Zaubermond „verzaubern“. Dabei können sie einfach „Simsalabim“ sagen oder sich eigene Zaubersprüche ausdenken.
- b) Auch um die Spielabfolge für die Kinder zu verdeutlichen hat sich der Zauberstab bewährt: Angelehnt an den „Sprechstab“, den viele Kinder aus dem Kindergarten kennen, zeigt der Zauberstab, wer gerade Zauberer ist und damit Murmeln gewinnen kann. Hat der Mitspieler den Zaubermond schließlich erraten, bekommt er zur Belohnung den Zauberstab, und der Rollenwechsel ist „begreifbar“ eingeleitet.

# Fachliche Konzeption

## Konzeption der Mondkärtchen-Sets

Zaubermond® ist ein **Basisspiel**. Das bedeutet, der Übungsinhalt wird durch das gewählte Mondkärtchen-Set bestimmt. Es gibt Sets für verschiedene Laute und Wortschatzbereiche\*. Material für weitere Anwendungsmöglichkeiten, z.B. LRS oder phonologische Prozesse ist in Vorbereitung.

Die Mondkärtchen jedes Sets wurden so zusammengestellt, dass jeweils 16 Bilder zu einer **Übungsgruppe** (A, B und C) gehören. Bei den Laute-Sets sind dies z.B. Begriffe mit dem Ziellaut im Anlaut (Übungsgruppe A), im Auslaut (B) und im Inlaut (C). In den Wortschatz-Sets repräsentieren die Übungsgruppen z.B. verschiedene semantische Unterbereiche.



In ihrer **Spezial-Verpackung** können die Kärtchen übersichtlich in diese drei Übungsgruppen einsortiert werden, so dass ein gezielter Einsatz ohne große Vorbereitungszeit möglich ist.

Die 16 Mondkärtchen jeder Übungsgruppe sind außerdem in Fächer zu je 4 Kärtchen aufgeteilt, die eine weitere Vor-Differenzierung erlauben: Jeweils vier Kärtchen einer Farbe bilden eine sinnvolle Einheit, sie sind z.B. alle ein- oder zweisilbig, beinhalten alle den Ersatzlaut oder sind semantisch ähnlich.

Die von uns vorgeschlagene Sortierung ist auf der Verpackung jedes Mondkärtchen-Sets dargestellt. Je nachdem, wie Sie das Bildmaterial einsetzen möchten, sind natürlich andere Kategorisierungen denkbar und möglich.

\* erhältlich ab Herbst/Winter 2007

## **Wiederholtes Benennen ohne Langeweile**

Die Einsatzmöglichkeiten von Zaubermond® lassen sich mit folgenden Begriffen zusammenfassen: **Erkennen – Benennen – produktiv und rezeptiv Differenzieren.**

Im Spielverlauf von Zaubermond® werden zunächst einmal Begriffe benannt. Dabei müssen normalerweise gleich mehrere Mondkärtchen umgedreht und benannt werden, bevor der richtige Zaubermond gefunden wird. Deshalb sind Übungsdichte und Wiederholungsrate bei diesem Spiel sehr hoch, ohne dass Langeweile entsteht.

## **Phonetischer Therapieansatz**

Die hohe Übungsfrequenz prädestiniert Zaubermond® natürlich für den Einsatz in der phonetisch orientierten Dyslalie-Therapie, vor allem in der Phase der Festigung des Ziellautes auf Wortebene in den verschiedenen Lautpositionen.

## **Sprechend und hörend differenzieren**

Die Tatsache, dass bei jedem Spielzug *mehrere* Begriffe genannt werden, verlangt von den Zaubermond®-Spielern außerdem eine Differenzierungsleistung: Begriffe mit ähnlicher Lautstruktur, ähnlicher Silbenzahl oder auch ähnlicher Semantik müssen bei jedem Spielzug unterschieden werden, um den richtigen Zaubermond herauszufinden. Die Differenzierung muss sowohl produktiv als auch rezeptiv geleistet werden. Sowohl das Fremd- als auch das Eigenhören werden im Spielverlauf gefordert und gefördert.

## **Phonologischer Therapieansatz**

Für eine phonologisch orientierte Therapie bietet es sich auch an, Mondkärtchen verschiedener Laute-Sets gezielt auszuwählen und in Opposition zueinander erarbeiten zu lassen. Je nach Komplexität des Differenzierungsprozesses können dabei auch mehr als zwei Kartensätze sinnvoll kombiniert werden. Zusätzlich können Lautsymbolkarten verwendet werden, um die Unterscheidung der Laute expressiv und rezeptiv zu unterstützen.

## **Weitere Anwendungsmöglichkeiten**

Durch die große Anzahl der Begriffe sind auch viele andere Möglichkeiten der Sortierung zur gezielten therapeutischen Indikation denkbar, z.B. nach Itemlänge, Silbenanzahl, nach Hauptvokal oder nach Anfangsbuchstaben. Dadurch kann Zaubermond® z.B. auch in der LRS-Therapie wirksam eingesetzt werden.

Neben der Feinmotorik beim Umgang mit Murmeln und Mondkärtchen fördert das Zaubermond®-Spiel die Konzentration und das (visuelle) Merkgedächtnis. Das Kind muss sich schließlich die Position und den Begriff des Zaubermondes über eine längere Zeit hinweg merken.

Aus den 4er-Reihen einer Farbe lassen sich natürlich auch Wortreihen bilden, aus denen Quatschgeschichten gebildet werden können.

Und sicher werden Ihnen zu unserem umfangreichen Material noch weitere Anwendungsmöglichkeiten einfallen!

