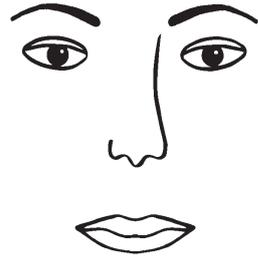


Das schlaue Gesicht

von Karla Passon

Ein Kartenspiel für
die Myofunktionstherapie



für 2–6 Spieler
ab 4 Jahren
Spieldauer 4–5 Minuten

Inhalt:

20 Aktionskarten (roter Rahmen)

- 10 Karten mit einer Kamera (reine Reflexionskarten)
- 10 Karten mit einer Kamera und einer Myo-Übung

42 *Schlaue-Gesicht*-Karten (blauer Rahmen) mit den Komponenten für ein „*schlaues Gesicht*“



PROLOG

Theoretisches Konzept

Die Autorin des Spiels hat einen eigenen Ansatz für die Myofunktionstherapie entwickelt, die „integrierte Myofunktionstherapie“, und arbeitet mit ihren Mitarbeiterinnen in ihrer Praxis stringent nach diesem Ansatz, der beste und nachhaltige Behandlungsergebnisse erzielt. Ziel ist es, ein orofaciales Gleichgewicht herzustellen, welches sich nicht nur auf positive okklusale Veränderung auswirkt, sondern sich auch in der positiven Veränderung des Gesichtsausdruckes spiegelt. Das Schädelwachstum vollzieht sich physiologisch, die Muskulatur entwickelt einen normalen Tonus, die Nase nimmt ihre Atmungsfunktion auf und oftmals verliert sich ein bis dato schläfriger und müder Gesichtsausdruck, der durch einen wachen und nicht zuletzt schlau wirkenden ersetzt wird. Aufgrund dessen wurde das vorliegende Kartenspiel entwickelt, welches die Myofunktionstherapie – und damit letztendlich auch die Artikulationstherapie – spielerisch unterstützen soll.

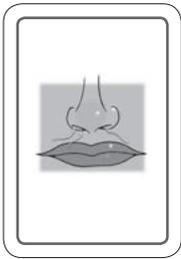
Zielsetzung und Konzeption des Spiels

Das Spiel richtet sich an Kinder, denen die spezifischen myofunktionellen Übungen bereits im Einzelnen aus der Therapie bekannt sind und die entsprechend trainiert wurden. Ziel ist es, korrekte, physiologische Funktionen zu sammeln, die letztlich nur gemeinsam ein „*Schlaues Gesicht*“ darstellen, und die Eigenwahrnehmung dafür zu schulen. Dabei müssen während des Spiels wichtige Übungen, die notwendig sind, um orofaziale Muskulatur auszubilden, umgesetzt werden.

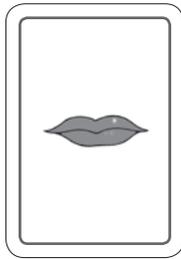
Diese Muskelübungen werden auf den Kamerakarten abgebildet und direkt umgesetzt.

Mit dem Spiel verquicken sich Spaß, muskuläre Übungen und die Aufmerksamkeit für das Übungsziel der Merkmale eines „*Schlauen Gesichtes*“ auf sehr heitere, kurzweilige und effektive Weise.

Schlaue Gesicht-Karten



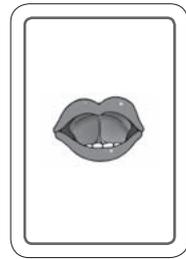
Nasenaatmung



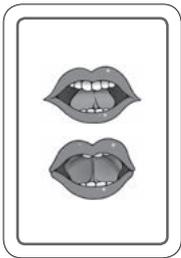
Kompetenter Mundschluss



Physiologische Zungenruhelage (ZRL) in der Kuhle*



Ansaugen in der Kuhle*



Ansaugen der Zunge beim Schlucken



Haltung: Füße haben Bodenkontakt/aufgerichtetes Becken

* Mit „Kuhle“ meint die Autorin die höchste Stelle im Gaumengewölbe (also ca. 1–2 cm hinter dem Alveolardamm, Richtung Rachen). Hier bahnt sie auch in ihrem Konzept die Ruhelage der Zunge an.

Aktionskarten:

Beschreibungen der Myo-Übungen (Durchführungsdauer je 20 Sekunden):



Zungenwinken: die Zunge wird bei geöffnetem Mund langsam von einem Mundwinkel in den anderen geführt – ohne Zahnkontakt.



Handstand: die Zungenspitze bei geöffnetem Mund an die Gaumenkühle pressen.



Kreis in der Kuhle fahren: die Zunge macht kleine Kreise in der Gaumenkühle – in beide Richtungen.



Fußball: die Zungenspitze drückt abwechselnd und bei geöffnetem Mund in die Wange, so dass sich ein Ball abbildet. Von außen gibt die Hand einen Widerstand.



Ansaugen: die Zunge saugt sich insgesamt mit hohem Unterdruck und bei geöffnetem Mund an den Gaumen. Dabei bildet sich das Zungenbändchen deutlich heraus.



Zunge spitz und breit: die herausgestreckte Zunge formt sich abwechselnd spitz und breit – ohne die Zähne zu berühren.



Zungenberg: die Zungenspitze drückt sich bei geöffnetem Mund in den Mundbodenbereich, der Zungenrücken berührt den oberen harten Gaumen.



Zungenränder hochbiegen: die Zungenränder halten sich bei geöffnetem Mund an den oberen Zahnreihen fest.



Zunge abwechselnd zu Kinn und Nase bringen: das Kinn mit dem Daumen festhalten und Zunge zu Kinn und Nase führen.



Lippen spitz und breit: die Lippen spitzen und ganz breit ziehen.

Spielanleitung

Die sechs verschiedenen Karten zum „*Schlauen Gesicht*“ werden vorgestellt.

Anweisung an die Spieler:

Das Spiel heißt: *Das schlaue Gesicht*.

Du hast ja in der Therapie schon erfahren, was alles ein *schlaues Gesicht* ausmacht, und wodurch es entsteht. (Hinweis an die Therapeutin: Die entsprechenden Inhalte sollten im Vorfeld vermittelt werden.) Versuche alle 6 Karten zu sammeln, die das Gesicht richtig schlaue darstellen.

Achtung, wenn du eine Kamerakarte ziehst, stärke deine Muskeln nochmal, indem du die abgebildete Übung durchführst.

Wenn keine Übung darauf ist, hast du Zeit, dich selber zu überprüfen: Hast du gerade ein *schlaues Gesicht*?

Und wer gewinnt? Derjenige, der als Erster alle Komponenten des *Schlauen Gesichtes* gesammelt hat, ist der Sieger.

Spieldurchführung

- Alle Karten werden gemischt und als Stapel in die Spielmitte gelegt, mit der Rückseite nach oben, so dass das „*Schlaue Gesicht*“ zu sehen ist.
- Der Startspieler wird bestimmt, gespielt wird im Uhrzeigersinn.
- Der Spieler darf nacheinander beliebig viele Karten vom Stapel nehmen und aufgedeckt daneben legen.
 - Hört der Spieler in einem Spielzug mit dem Kartenziehen rechtzeitig auf, bevor er eine *Kamerakarte* zieht, darf er alle aufgedeckten Komponenten des „*schlaue Gesichtes*“ behalten und vor sich offen auslegen. Sie sind somit auch für die nächsten Spielzüge gesichert. So versucht der Spieler von Spielzug zu Spielzug, die sechs Komponenten des „*Schlauen Gesichtes*“ zu vervollständigen.
 - Zieht er hingegen weiter und erhält die *Kamerakarte*, hat er Pech und sein Spielzug ist beendet.
Zeigt die *Kamerakarte* eine Myo-Übung, so führt er diese 20 Sekunden lang durch.
Alle in diesem Spielzug gesammelten Karten werden abgegeben. Sie kommen auf einen offenen Ablagestapel.
Beispiel: Der Spieler deckt *Schlaue Gesicht*-Karten für *Nasenatmung*, *Haltung* und *Mundschluss* auf und entschließt sich, noch eine weitere Karte zu ziehen. Diese ist leider eine *Kamerakarte* und bedeutet, dass das „*schlaue Gesicht*“ noch nicht vollständig ist und der Spieler sich in Bezug auf sein eigenes Gesicht anhand einer Spiegelkontrolle überprüft. Er muss die drei vorher gezogenen Karten wieder abgeben und gegebenenfalls, wenn es die Karte anzeigt, noch die Myo-Übung durchführen.
PECH GEHABT – und trotzdem geübt.
- Nun kommt der nächste Spieler zum Zug.
- Doppelt gezogene *Schlaue Gesicht*-Karten haben keinen Wert und werden auf den Ablagestapel gelegt. Man darf dann normal weiter ziehen.



ProLog Therapie- und Lernmittel GmbH

Olpener Straße 59 51103 Köln

Phone +49 (0) 221 66 09 10 Fax +49 (0) 221 66 09 111

info@prolog-shop.de www.prolog-shop.de