



memogym²

Sprache und Gedächtnis in Spiel und Therapie

Ober- und Unterbegriffe im Medium Bild und Schrift

für die Aphasie- und Kindersprachtherapie
für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren



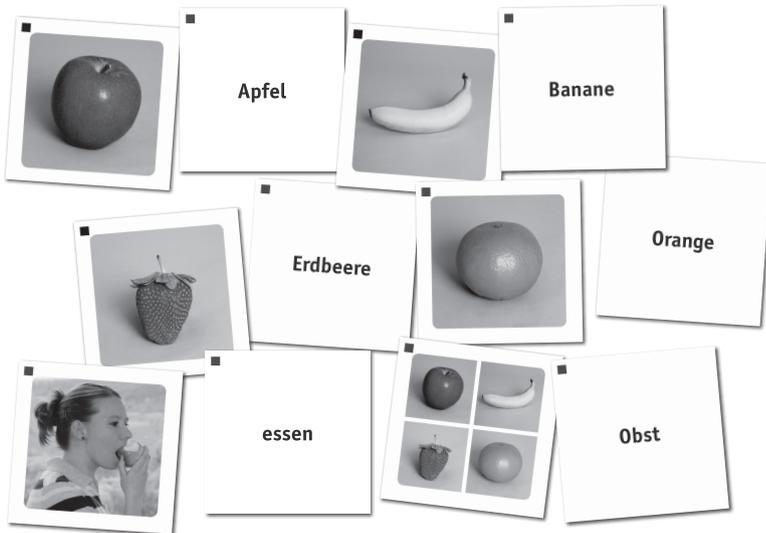
PROLOG





Inhalt

- 18 x 12 Karten (6,5 x 6,5 cm). Die Karten haben farbige Symbole als Sortierhilfe der einzelnen Themengebiete.
- Anleitung



Zielgruppe

Dieses Material dient dem Training folgender Leistungen:

- Benennen
- Wortabruf
- Wortschatzstrukturierung
- Bild-Schrift-Kombination
- semantische und räumlich-konstruktiv gestützte Gedächtnisfunktionen

216 Karten erlauben in unterschiedlichen Kombinationen ein spielerisches Üben mit Bild- und Wortmaterial.

Memogym ist für junge und ältere Menschen geeignet und dient der Verbesserung von Sprach- und Gedächtnisfunktionen im Rahmen von Sprachtherapie (Legematerial) und häuslicher Anwendung (Spiel).

Memogym 2 dient der Etablierung und Vergegenwärtigung lexikalischer Strukturen. Es arbeitet mit 216 Karten auf bild- und wortsemantischer Ebene und bezieht so mehrere Sprachverarbeitungsebenen mit ein. Neben seiner Funktion als Legematerial für die Therapie von Sprachstörungen (Aphasien, Sprachentwicklungsstörungen mit lexikalisch-semantischen Defiziten, Störungen der Schriftsprache) ist Memogym auch als Spiel verwendbar.





Übungsziel

Jeweils vier (Bild-)Items (Hyponymen) wird ein passender (Bild-)Oberbegriff (Hyperonym) sowie eine dazu passende (Bild-)Handlung zugeordnet. Das gleiche findet auch auf reinen Schriftkärtchen statt. Auf diese Weise ist ein gut strukturiertes Wortschatz- und Wortfindungstraining auf diversen Kombinationsebenen von Bild, Schrift, Nomen und Verb möglich.

Beispiel:

- vier Bildkarten mit Unterbegriffen ([Ko-]Hyponymen) eines gemeinsamen Oberbegriffs:
Apfel – Banane – Erdbeere – Orange
- vier Schriftkarten mit Unterbegriffen ([Ko-]Hyponymen) eines gemeinsamen Oberbegriffs:
Apfel – Banane – Erdbeere – Orange
- eine Bildkarte mit allen vier Hyponymen als Symbol für den entsprechenden Oberbegriff (Hyperonym)
- eine Schriftkarte mit dem entsprechenden Oberbegriff
- eine Bildkarte mit einer exemplarischen Handlung, deren Verb auf alle vier Kohyponyme passt: *essen*
- eine Schriftkarte mit einer exemplarischen Handlung, deren Verb-Infinitiv auf alle vier Kohyponyme passt: *isst/essen*

Anleitung

Je ein Oberbegriff fächert sich in vier Unterbegriffe auf und ein passendes Verb wird damit assoziiert. Es gibt zu allem sowohl eine bildliche als auch eine schriftliche Darstellung.

Grundsätzlich werden Karten vorausgewählt und mit der Bildseite nach unten ausgebreitet. Die Spieler drehen jeweils zwei Karten (theoretisch auch drei oder mehr) um und entscheiden, ob diese als Paar (oder Gruppe) gelten. Ist ein Paar (oder eine Gruppe) aufgedeckt, so kann es (sie) von dem Spieler behalten und am Rand abgelegt werden. Während des Spiels bzw. des Ablegens werden die Bilder benannt bzw. die Schriftbilder vorgelesen. Paare und Gruppen können in ihrer Zusammengehörigkeit erläutert werden.

Wer die meisten Paare (Karten) hat, hat gewonnen.

So kann Memogym 2 eingesetzt werden:

- Ober- und Unterbegriff
Zwei Begriffe passen dann zusammen, wenn sie zueinander in einem Verhältnis von Ober- und Unterbegriff stehen; z.B. passt zum Begriff „Obst“ der Begriff „Birne“ als Obstsorte.
- Unter- und Unterbegriff
Zwei Begriffe passen dann zusammen, wenn sie gemeinsame Unterbegriffe des gleichen Oberbegriffs sind, z.B. passen „Birne“ und „Orange“ als Paar zusammen, da beide Obstsorten sind.
- Oberbegriff – Verb (Kollokation)
Zwei Begriffe bilden ein Paar, wenn sie zueinander im Verhältnis von Tätigkeit und Tätigkeitsobjekt stehen, z.B. passen „Obst“ (Oberbegriff) und „essen“ zueinander.
- Unterbegriff – Verb (Kollokation) (siehe Beispiel Oberbegriff – Verb): Statt eines Oberbegriffs wird ein Unterbegriff gewählt, z.B. „Birne“ und „essen“.

Alle Karten liegen in bildlicher und geschriebener Version vor. Es können also nicht nur Bild-Bild-Zuordnungen vorgenommen werden, sondern auch Bild-Schrift- oder Schrift-Schrift-Variationen sind möglich.





Itemliste mit je 12 Karten

- Besteck polieren: Gabel, Esstöffel, Teelöffel, Messer
- Brot schmieren: Graubrot, Knäckebrot, Vollkornbrot, Toastbrot
- Elektrogeräte einschalten: Bügeleisen, Mikrowelle, Mixer, Toaster
- Fleisch braten: Frikadelle, Hähnchen, Kotelette, Würstchen
- Gebäck backen: Keks, Kuchen, Muffin, Torte
- Gemüse schneiden: Broccoli, Karotten, Kartoffel, Paprika
- Geschirr spülen: Schüssel, Tasse, Kanne, Teller
- Getränke trinken: Bier, Milch, Orangensaft, Wein
- Obst essen: Apfel, Banane, Erdbeere, Orange
- Pflanzen gießen: Geranie, Kaktus, Rose, Sonnenblume
- Schmuck tragen: Brosche, Ring, Halskette, Ohrringe
- Schuhe anziehen: Damenschuhe, Herrenschuhe, Sandalen, Turnschuhe
- Schwimmhilfe nutzen: Schwimmflügel, Schwimmring, Schwimmweste, Wasserball
- Spiele spielen: Federball, Fußball, Karten, Schach
- Text lesen: Brief, Buch, Postkarte, Zeitung
- Uhr stellen: Küchenuhr, Stoppuhr, Taschenuhr, Wecker
- Werkzeug benutzen: Hammer, Säge, Schraubenzieher, Zange
- Schminke auftragen: Lidschatten, Lippenstift, Make-Up, Wimperntusche



PROLOG

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

