



zieht immer die oberste Karte des Stapels, die Therapeutin kann eine beliebige Karte nachziehen und damit die Dauer des Durchgangs steuern (s. Hinweis).

4. Die Spieler wechseln sich mit Fragen ab, unabhängig davon, ob ein Pärchen gefunden wurde oder nicht.

Hinweis: Die Dauer des Spieldurchgangs kann verlängert werden, indem die Therapeutin beim Nachziehen der Karten weiter unten im Stapel liegende Karten zieht und den Patienten nach diesen Karten fragt (und dadurch Nein-Antworten provoziert). Am Ende werden die Karten nicht gemischt, wenn sie wieder zurück in die Schachtel gelegt werden, damit sie bei der nächsten Verwendung wieder sortiert zur Verfügung stehen.

Spielformen für Kleingruppen mit drei Spielern:

Eine Kleingruppe kann aus drei Patienten oder aus zwei Patienten und einer Therapeutin bestehen.

Moderierte Variante

Vorbereitung:

- Die Karten werden in **einem** Stapel (AABBCCDD etc.) vorbereitet.
- Die Karten werden reihum verteilt, bis jeder Spieler acht Karten auf der Setzleiste hat. Die übrigen Karten werden beiseite gelegt.

Spielverlauf:

1. Jeder Spieler soll nun Paare vervollständigen, indem er einen Mitspieler seiner Wahl nach einer Karte fragt (z.B. „Haben Sie die 320?“). Hat der Gefragte die Karte, wird sie dem Fragenden ausgehändigt.
2. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe.
3. Gewonnen hat, wer am meisten Pärchen erfragt hat.

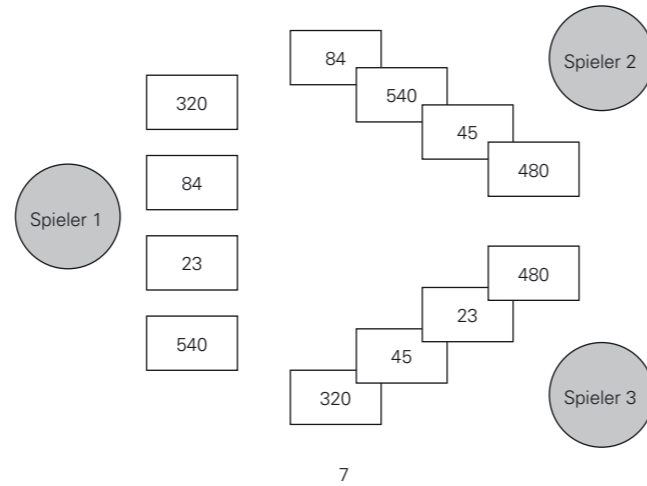
Wettbewerbsvariante

Vorbereitung:

- Alle Karten werden gemischt und reihum verteilt, bis jeder Spieler acht Karten in seiner Setzleiste hat. Die übrigen Karten bilden den Stapel.
- Hat ein Spieler beim ersten Austeilen ein Pärchen bekommen, wird es durch zwei neue Karten ersetzt.

Spielverlauf:

1. Es müssen Paare erfragt werden. Der erste Spieler fragt einen Mitspieler nach einer Karte, die ihm zur Vervollständigung eines Pärchens fehlt. Erhält er die erfragte Karte, darf er einen weiteren Mitspieler nach Karten fragen.
2. Wenn der Gefragte eine Karte nicht besitzt, muss der Fragende eine Karte vom Stapel ziehen, sofern auf seiner Leiste Platz dafür ist (bei weniger als acht Karten).
3. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler fährt mit Fragen fort.
4. Gewonnen hat, wer zuerst keine Karten mehr auf seiner Leiste hat.



Dysarthrie Modul 1a

Kontrast Silbenzahl

4 Silben	5 Silben
23	320
32	230
24	420
42	240
36	630
63	360
47	740
74	470
58	850
85	580
93	390
39	930

Dysarthrie Modul 1b

Kontrast Silbenzahl

7 Silben	8 Silben
12.023	12.320
12.024	12.420
2.025	2.520
2.029	2.920
2.033	2.330
3.034	3.430
3.036	3.630
6.038	6.830
6.039	6.930
8.042	8.240
9.043	9.340
10.075	10.570

Dysarthrie Modul 3

Kontraste Silbenzahl + Konsonanten-Cluster

Hausnummer 4-silbig	Hausnummer 5-silbig
Schwachauer Straße 42	Schwachauer Straße 240
Stachauer Straße 42	Stachauer Straße 240
Schwacherstraße 42	Schwacherstraße 240
Stacherstraße 42	Stacherstraße 240
Blachauer Straße 42	Blachauer Straße 240
Brachauer Straße 42	Brachauer Straße 240
Blacherstraße 42	Blacherstraße 240
Flachauer Straße 42	Flachauer Straße 240
Flacherstraße 42	Flacherstraße 240
Fragauer Straße 42	Fragauer Straße 240
Fraggerstraße 42	Fraggerstraße 240
Lachauer Straße 42	Lachauer Straße 240

Dysarthrie Modul 2a

Kontrast unbetonte Endsilbe (5 Silben)

-zehn	-zig/-ßig
213	230
314	340
415	450
516	560
617	670
718	780
819	890
918	980
817	870
716	760
615	650
514	540

Dysarthrie Modul 2b

Kontrast unbetonte Endsilbe (Jahreszahlen, 6 Silben)

-zehn	-zig/-ßig
1314	1340
1415	1450
1516	1560
1617	1670
1718	1780
1819	1890
1918	1980
1817	1870
1716	1760
1615	1650
1514	1540
1413	1430

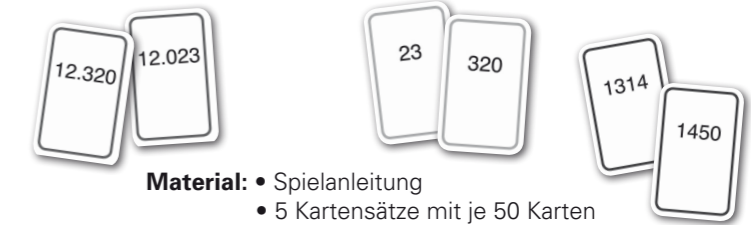
Her damit!

Dysarthrie – Module 1-3

von Andrea Schultze-Jena

Ein Spiel für die Dysarthrie- und Artikulationstherapie bei Erwachsenen in drei Modulen mit steigender Komplexität

Für 2-5 Spieler von 10-99 Jahren
Dauer: 5-12 Minuten



- Material:**
- Spielanleitung
 - 5 Kartensätze mit je 50 Karten

Zusätzlich benötigtes Material:

Das Spiel wird mit Setzleisten oder mit Trennwänden, jeweils in entsprechender Spieleranzahl, gespielt. Diese können über *ProLog* bestellt werden:

- Setzleisten, 4 Stück: Artikel-Nr. 60900
- Trennwand: Artikel-Nr. 12280





Was kann mit *Her damit!* – *Dysarthrie* geübt werden?

Her damit! – *Dysarthrie* ist geeignet, die Artikulation unbetonter Silben spielerisch zu trainieren und füllt damit eine von Dysarthrietherapeutinnen¹ schmerzlich empfundene Lücke. Durch den Einsatz von Zielkontrasten (drei-hundert-zwanzig vs. drei-und-zwanzig) erhält das genaue Artikulieren einen kommunikativen Sinn. *Her damit!* – *Dysarthrie* kann sowohl in der Festigungs- oder Anwendungsphase einer mehrteiligen Übungstherapie als auch als alleiniges Material einer Therapiesitzung mit mehreren Spieldurchgängen eingesetzt werden. *Her damit!* – *Dysarthrie* kann sowohl in der Einzeltherapie als auch im Gruppensetting gespielt werden.

Für welche Patienten ist *Her damit!* – *Dysarthrie* geeignet und für welche nicht?

Her damit! – *Dysarthrie* kann für Dysarthrophonie-Patienten mit verwaschener Artikulation, Auslassung unbetonter Silben und erhöhtem Sprechtempo („Nuscheln“) z.B. bei hypokinetisch-hyper-toner sowie ataktischer Dysarthrophonie eingesetzt werden. Ein Einsatz in der Polter-Therapie oder in der Therapie einer leichten Sprechapraxie ist ebenfalls denkbar. Aphasiker mit Störungen der Zahlenverarbeitung, besonders des Zahlenlesens, könnten beim Lesen des komplexen Zahlenmaterials sowie der neologistischen Straßennamen überfordert werden. Ebenso kann es bei Nicht-Muttersprachlern, denen das deutsche System, Zahlen zu lesen, unvertraut ist, zu Schwierigkeiten kommen.

Wie kann *Her damit!* – *Dysarthrie* gespielt werden?

Her damit! – *Dysarthrie* kann in der Einzeltherapie (Therapeutin oder Angehörige/r und Patient) oder in der Kleingruppe (drei Patienten oder zwei Patienten und Therapeutin) gespielt werden. Man kann das Kleingruppenspiel in einer moderierten Variante

¹ Der einfacheren Lesbarkeit halber werden Patienten in der männlichen Form, Therapeutinnen in der weiblichen Form genannt; selbstverständlich sind jeweils beide Geschlechter gemeint.

oder in einer Wettspielvariante spielen. Die moderierte Variante ist stärker strukturiert und von der Therapeutin steuerbar und eignet sich daher eher für Patienten mit kognitiven Einschränkungen, während die Wettspielvariante spannender ist und ggf. mehr Frustrationstoleranz vom Patienten fordert.

Spieldauer:

Ein Durchgang mit 24 Kärtchenpaaren dauert bei zwei Spielern je nach Variante 5-12 Minuten und bei drei Spielern ca. 4-12 Minuten. Die Dauer eines Durchgangs ist in der moderierten Version durch gezielte Manipulation der Therapeutenkarten und die Fragen der Therapeutin steuerbar.

Theoretischer Hintergrund:

In der Aphasietherapie ist das „Karten-hergeben-Spiel“ von Pulvermüller (1991) schon lange bekannt. In der von Pulvermüller maßgeblich mit entwickelten „Constraint Induced Aphasia Therapy (CIAT)“ (Pulvermüller, 2001) wurde es in neuem Rahmen wieder aufgelegt.

In der CIAT wird mit Minimalpaaren gearbeitet, um die Realisation der phonologischen, syntaktischen oder semantischen Kontraste zur Voraussetzung für den Spielerfolg zu machen:

„...the use of a picture that showed a colored object named by minimal pairs made it necessary to articulate precisely the name of the object ... to achieve success in the game.“ (Pulvermüller, 2001)

In der Dysarthrietherapie ist der Einsatz von phonologisch ähnlichen Paaren aus dem gleichen Grund sinnvoll: Nur eine exakte Artikulation führt zum Verstanden-Werden und damit zu erfolgreicher Kommunikation. Dabei sind nicht nur Lautkontraste entscheidend für die Verständlichkeit, sondern auch Parameter, die auf die Sprechgeschwindigkeit einwirken, wie z.B. die Realisierung unbetonter Silben.

Die Module

Die verschiedenen Modul-Kartensätze sind durch farbige Rahmen markiert.

Modul 1 (grün)

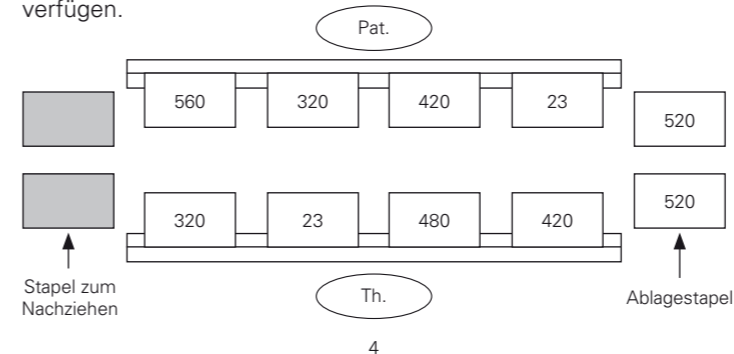
Im Modul 1 wird der Kontrast von zwei- und mehrstelligen Zahlen realisiert (23 [ˈdraiuntsvantsik] vs. 320 [draiundatˈsvantsik]). Modul 1a (hellgrün) kontrastiert viersilbige mit fünfsilbigen Zahlwörtern. Modul 1b (dunkelgrün) kontrastiert sieben- mit achtsilbigen Zahlwörtern.

Modul 2 (blau)

Modul 2 bietet Zahlenkarten an, die sich in den unbetonten Endsilben unterscheiden. Modul 2a (hellblau) besteht aus einfachen 5-silbigen Zahlen. Modul 2b (dunkelblau) aus 6-silbigen Jahreszahlen (1915 „neunzehnhundertfünfzehn“ vs. 1950 „neunzehnhundertfünfzig“).

Modul 3 (rot)

In Modul 3 kommen zu den Zahlen des Moduls 1 neologistische Wörter in Form von Straßennamen hinzu, die zusätzlich über Kontraste in Konsonantenclustern und in der Silbenzahl (Schwachauer Str. 42 – Stachauer Str. 42 – Schwacherstr. 42 – Stacherstr. 42) verfügen.



Spielanleitung

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Pärchen zu vervollständigen, indem ein Mitspieler nach einer Karte gefragt wird.

Spielform für zwei Spieler (Therapeutin und Patient oder Angehöriger und Patient):

Vorbereitung:

Alle Karten eines Moduls liegen in doppelter Ausführung vor. Die Karten eines Moduls sind mit einheitlicher Rahmenfarbe versehen.

- Die Karten eines Moduls werden in je zwei identischen Stapeln in gleicher Reihenfolge vorbereitet (ABCDEF... – ABCDEF...).
- Jeder Spieler erhält einen verdeckten Stapel.
- Therapeutin und Patient sitzen sich am Tisch gegenüber, vor sich je eine Setzleiste.
- Die Stapel werden jeweils spiegelverkehrt abgelegt, von der Therapeutin aus z.B. links, vom Patienten aus rechts.

Spielverlauf:

1. Patient und Therapeutin ziehen jeweils 8 Karten und stellen sie in die Setzleisten. Während der Patient die Karten der Reihe nach von oben nimmt, nimmt die Therapeutin ein paar Karten von weiter unten im Stapel, so dass die Karten auf ihrer Setzleiste nicht vollständig mit den Karten des Patienten übereinstimmen (Bsp.: Pat.: ABCDEFG – Th.: ACDFHJK).
2. Patient und Therapeutin sollen nun Paare finden, indem sie sich gegenseitig fragen (z.B. „Haben Sie die 320?“). Hat der Gefragte die Karte, wird sie der Fragenden gezeigt und bei Übereinstimmung auf der anderen Tischseite abgelegt.
3. Zum Ersatz der abgelegten Karte zieht jeder Spieler eine neue Karte vom Stapel und steckt sie in die Setzleiste. Der Patient