

DRACHENWALD

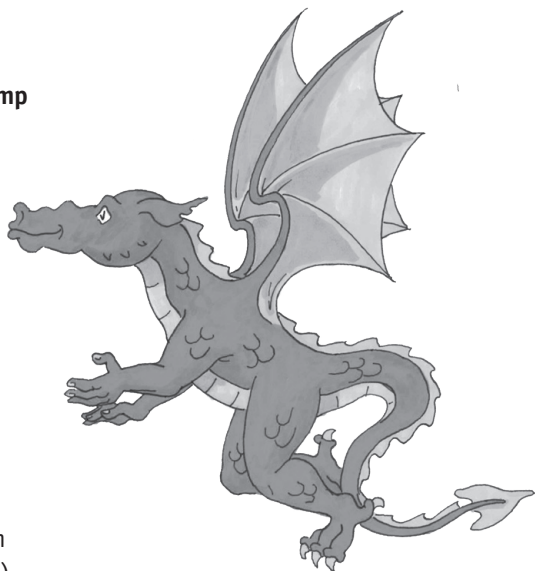
Wahrnehmung und Produktion
wortfinaler Konsonanten

von Martina Penke, Monika Rothweiler,
Franziska Stollenwerk und Anna Westerkamp

für 2–3 Spieler
ab 4 Jahren

ZIEL DES SPIELS

DRACHENWALD ermöglicht ein Erarbeiten der flexionsrelevanten Ziellaute /n/, /t/ und /s/ auf Lautebene (Spiel 1), in silbenfinaler (Spiel 2) und wortfinaler Position (Spiel 3) und führt letztlich hin zum Aufbau der Subjekt-Verb-Kongruenz (Spiel 4).



EINSATZBEREICHE

Kinder mit

- einer Hörschädigung / beidseitigen Innenohrschwerhörigkeit
- einer temporären Schallleitungsstörung
- Auditiver Verarbeitungs- und Wahrnehmungsstörung
- Sprachentwicklungsstörung oder Spezifischer Sprachentwicklungsstörung mit
 - phonetisch-phonologischen Störungen
 - Dysgrammatismus
- Deutsch als Zweitsprache (DaZ)

THERAPEUTISCHER HINTERGRUND

DRACHENWALD basiert auf dem Therapieprogramm *TraFiK – Training finaler Konsonanten* (Penke, Rothweiler, Stollenwerk & Westerkamp 2020). Das Therapieprogramm wird im praxisorientierten Handbuch *TraFiK* erläutert und durch zusätzliche Arbeitsmaterialien ergänzt und ist ebenfalls im ProLog-Verlag erschienen: www.prolog-shop.de

Entstanden ist **DRACHENWALD** durch die Arbeit mit hörgeschädigten Kindern. Diese Kinder sind in der Wahrnehmung und Diskrimination stimmloser Obstruenten beeinträchtigt, was sich insbesondere auf die Laute /s/ und /t/ am Wortende auswirkt. Diese übernehmen im Flexionssystem (Konjugation) des Deutschen zudem wichtige Funktionen als Person- und Numerusmarkierung (*du hörst vs. er hört*).

Mit der Förderung der Wahrnehmung und Produktion wortfinaler Konsonanten und flektierter Verben (Subjekt-Verb-Kongruenz) eignet sich Drachenwald auch für andere Zielgruppen (siehe Einsatzbereiche) und kann im Kontext allgemeiner Sprachförderung sowie in der Arbeit mit ein- und mehrsprachig aufwachsenden Kindern eingesetzt werden. Zusätzliche Hilfen zur Vorgehensweise sowie vertiefende Informationen sind im Handbuch *TraFiK* (Art.-Nr. 119337) enthalten.

MATERIAL

- Spielanleitung
- Spielplan
- 5 Drachenspielfiguren
- 1 Farbwürfel mit 3 Farben
- 1 3er-Würfel
- 1 Drachenfingerpuppe *Taffi*
- 30 Bildkarten für Spiel 2 (orange)
- 60 Bildkarten für Spiel 3 (hellblau und dunkelblau)
- 48 Bildkarten für Spiel 4 (hellgrün und dunkelgrün)
- 3 Bildkarten für das Screening im Rahmen von *TraFiK* (grau)

Hinweis: Für Spiel 1 werden zusätzlich 12 Muggelsteine, Murmeln oder ähnliche Spieltoken benötigt.



ÜBERSICHT DER SPIELE UND ZIELE

Spiel 1 Lautebene (2–3 Spieler)

Wahrnehmung und Diskrimination der Ziellaute /n/, /t/ und /s/
als Einzellaute, Einführung und Verknüpfung der Spielfiguren Seite 4

Spiel 2 Silbenebene (2–3 Spieler)

Wahrnehmung und Diskrimination der Ziellaute /n/, /t/ und /s/
in silbenfinaler Position Seite 6

Spiel 3 Wortebene (2–3 Spieler)

Rezeption und Produktion der Ziellaute in Nomen in

- **Spielversion A:** Kodaposition (/n/, /t/, /s/)
- **Spielversion B:** Appendixposition (/t/, /s/, /st/) Seite 8

Spiel 4 Satzebene (2 Spieler)

Rezeption und Produktion der Ziellaute als Verbflexive in

- **Spielversion A:** Kodaposition (Flexive *-n* und *-t*)
- **Spielversion B:** Appendixposition (Flexive *-t* und *-st*) Seite 11

ABFOLGE DER SPIELE

Spiel 1 und Spiel 2 sind obligatorisch und dienen der Vorbereitung für die Spiele 3 und 4.

Hinweis: Das Handbuch **TraFiK** (ebenfalls erschienen im ProLog-Verlag, Art.-Nr. 119337) enthält ein Screening, das – falls gewünscht – den individuellen Übungslevel bestimmt, der sich den vier **DRACHENWALD**-Spielen zuordnet. Zur Durchführung dieses Screenings können die Bildkarten des Spiels genutzt werden.



Spiel 1 LAUTEBENE





Wahrnehmung und Diskrimination der Ziellaute /n/, /t/, /s/ und /st/

Jede Drachenfamilie hat einen eigenen Drachenlaut, der verrät, zu welcher Familie ein Drache gehört. Aber die Drachen haben ihren Drachenlaut vergessen. Kannst du den Drachen helfen, sich an ihren Drachenlaut zu erinnern?

Jede Drachenfamilie hat einen eigenen Drachenlaut und bestimmte Merkmale, die auf den Laut verweisen: Alle Drachen haben unterschiedliche Kopfformen und zeigen die ihrem Laut zugeordnete Lautgeste.

Einsatz von Lautgesten durch die Förderkraft

Der Einsatz von Lautgesten kann dem übenden Kind die Wahrnehmung, Diskrimination und Produktion der Ziellaute erleichtern.

Ziellaute	Lautspezifische Drachenmerkmale	Lautgeste
/n/	rot, große vibrierende Nase, leicht geöffneter Mund, Zungenspitze am Gaumen, Seitenränder der Zunge schließen an oberer Zahnreihe an, Zeigefinger der rechten Hand liegt an der Nase	
/t/	blau, weiblich, Zeigefinger geht vom Mund weg, „spuckt“	
/s/	gelb, Schlangenhals, schmal geöffneter Mund, Finger ziehen einen schmalen Feuerstrahl aus dem Mund	
/st/	grün, schmal geöffneter Mund, spuckt drei kleine Feuerbälle, aufgerichteter Zeigefinger am Ende	

Hinweis: Werden die Drachen im Spielverlauf nach ihrem Drachenlaut benannt, wird immer der Laut artikuliert, also

- „/n/-Drache“ nicht „en-Drache“
- „/t/-Drachin“ nicht „tee-Drachin“
- „/s/-Drache“ nicht „ess-Drache“
- „/st/-Drache“ nicht „ess-tee-Drache“

Material

- vier Spielfiguren: /n/-Drache (rot), /t/-Drachin (blau), /s/-Drache (gelb), /st/-Drache (grün)
- 12 Muggelsteine, Schatzsteine oder ähnliche Spieltoken



Vor Beginn des Spiels müssen die Drachenfiguren und die zugehörigen Laute eingeführt werden: Die Förderkraft nimmt dazu den entsprechenden Drachen, produziert den Laut und weist auf das Mundbild und die optischen Merkmale der Drachenfigur hin. Anschließend motiviert sie das Kind, den Drachenlaut selbst zu produzieren. Die Laute werden in folgender Reihenfolge eingeführt: /n/, /t/, /s/ und zuletzt /st/.

Spielablauf

Sind alle Ziellaute eingeführt, helfen Kind und Förderkraft den Drachen, sich an ihren Drachenlaut zu erinnern. Die Drachen werden dazu auf die zugehörige Höhle auf dem Spielfeld gestellt, das Kind erhält die 12 Muggelsteine. Die Förderkraft produziert dann verschiedene Drachenlaute in zufälliger Abfolge, zu Beginn mit offenem, später mit verdecktem Mundbild. Das Kind soll nun dem Drachen einen Muggelstein geben, zu dem der produzierte Drachenlaut gehört. Sind auf diese Weise alle 12 Muggelsteine verteilt, ist das Spiel beendet und der Drache, der die meisten Muggelsteine in seiner Höhle gesammelt hat, hat gewonnen.

Sobald dem Kind die Zuweisung der Laute zur richtigen Drachenspielfigur sicher gelingt, ist die Einführung der Ziellaute und Figuren beendet und es folgt Spiel 2.

Hinweise zur Arbeit nach TraFiK

Um die Anforderung bzgl. der Laut-Kontrastierung langsam zu steigern, empfiehlt sich nachstehende Abfolge der **Spieldurchläufe**:

1. /n/ vs. /t/ Die Förderkraft produziert die Drachenlaute /n/ oder /t/.
2. /n/ vs. /s/ Die Förderkraft produziert die Drachenlaute /n/ oder /s/.
3. /t/ vs. /s/ Die Förderkraft produziert die Drachenlaute /t/ oder /s/.
4. /n/ vs. /t/ vs. /s/ Die Förderkraft produziert die Drachenlaute /n/, /t/ oder /s/.
5. /n/ vs. /st/ Die Förderkraft produziert die Drachenlaute /n/ oder /st/.
6. /t/ vs. /st/ Die Förderkraft produziert die Drachenlaute /t/ oder /st/.
7. /s/ vs. /st/ Die Förderkraft produziert die Drachenlaute /s/ oder /st/.
8. /n/ vs. /t/ vs. /s/ vs. /st/ Die Förderkraft produziert alle vier Drachenlaute.

Hinweis: Zu Spiel 2 sollte erst dann übergegangen werden, wenn das Kind alle Laute sicher wahrnehmen und zuweisen kann.

Spiel 2 **SILBENE BENE**

Wahrnehmung und Diskrimination der Ziellaute /n/, /t/ und /s/ in silbenfinaler Position

Einmal im Jahr feiern die Drachen mit ihren Familien in ihrer Drachenhöhle ein großes Fest. Jede Drachenfamilie hat einen eigenen Drachenlaut, der am Ende des Drachennamens versteckt ist. Der Drachenlaut verrät, zu welcher Familie der Drache gehört. Die Spieler haben die Aufgabe, alle Drachen ihrer Drachenfamilie im Wald aufzuspüren und schnell in ihre Drachenhöhle zu schicken, damit das Fest beginnen kann.

Material

- Spielplan
- für jeden der 2 oder 3 Spieler eine Drachenspielfigur: /n/-Drache (rot), /t/-Drachin (blau) oder /s/-Drache (gelb)
- 3er-Würfel oder Farbwürfel (je nach Alter des Kindes)
- orange Bildkarten, die auf den Vorderseiten die Drachen der jeweils ausgewählten Familien zeigen (Kopf mit Merkmalen und Name des Drachen mit entsprechendem Konsonant am Ende)

Spielablauf

Die Förderkraft wählt je nach gewähltem Spieldurchlauf bis zu 12 Bildkarten mit /n/-, /t/- oder /s/-Drachen aus. Sie verteilt diese **mit der Bildseite nach unten** gleichmäßig auf den 12 Aktionsfeldern des Spielplans. Das zentrale Drachenflugfeld bleibt frei.

Jeder Spieler erhält eine zum Spieldurchlauf (s. Hinweiskasten) passende Drachenspielfigur und stellt die Figur auf das Startfeld der entsprechenden Drachenhöhle. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Gestartet wird beim kleinen „Fußabdruck-Feld“ vor der Drachenhöhle. Entsprechend der gewürfelten Augenzahl zieht der Spieler seinen Drachen über das Spielfeld. Wird mit dem Farbwürfel gespielt, zieht der Spieler bis zum nächsten farbgleichen Feld. Alle Züge sind erlaubt, solange die Felder miteinander verbunden sind. Vom Drachenflugfeld in der Mitte des Spielplans aus können die Spieler zu einem Feld ihrer Wahl fliegen.

Erreicht ein Spieler ein Aktionsfeld, das mit einer Bildkarte besetzt ist, nimmt die Förderkraft die Karte auf, sodass das Kind die Vorderseite nicht sehen kann, liest den Drachennamen vor und regt das Kind an, zu entscheiden, ob der Drache zu „seiner“ Drachenfamilie gehört.

Anschließend deckt die Förderkraft die Karte auf. Anhand der Merkmale der Drachenabbildung kann das Kind jetzt die getroffene Entscheidung überprüfen.

Erreicht die Förderkraft selbst ein Spielfeld mit einer Bildkarte, nimmt sie diese in die Hand, liest den Namen laut vor und entscheidet ebenfalls, ob der Drache zu ihrer Drachenfamilie gehört. Sie bezieht die weiteren Spieler in die Entscheidungsfindung mit ein und alle überprüfen diese gemeinsam anhand der aufgedeckten Karte.

Gehört der Drache zu „seiner“ Drachenfamilie, erhält der Spieler die Karte und legt sie in die eigene Drachenhöhle. Gehört der Drache nicht zur Drachenfamilie des Spielers, verbleibt die Karte verdeckt auf dem Spielfeld. Um die Spieldauer zu verlängern, können im Verlauf Bildkarten auf freigewordene Aktionsfelder nachgelegt werden.

Spielende

Sieger ist, wer als Erster alle Drachen seiner Familie gefunden und in die Höhle zurückgebracht hat. Dann können die Drachenfeste beginnen und das Spiel ist beendet.

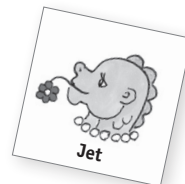
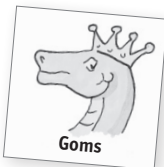
Hinweise zur Arbeit nach TraFiK

Um die Anforderung an das Kind langsam zu steigern, empfiehlt sich folgender Aufbau der **Spieldurchläufe**:

1. /n/ vs. /t/: Das Kind sucht die /n/-Drachen, die Förderkraft die /t/-Drachen, dann umgekehrt.
2. /n/ vs. /s/: Das Kind sucht die /n/-Drachen, die Förderkraft die /s/-Drachen, dann umgekehrt.
3. /t/ vs. /s/: Das Kind sucht die /t/-Drachen, die Förderkraft die /s/-Drachen, dann umgekehrt.

Spielt die Förderkraft mit zwei Kindern, suchen diese zunächst die /n/- und /t/-Drachen, die Förderkraft den /s/-Drachen. Im nächsten Spieldurchlauf suchen die Kinder den /t/- und den /s/-Drachen, die Förderkraft den /n/-Drachen.

Hinweis: Zum nächsten Spieldurchlauf sollte jeweils erst dann fortgeschritten werden, wenn dem Kind die Zuordnung der Drachen sicher gelingt.



Spiel 3 **WORTEBENE**

Rezeption und Produktion der Ziellaute in Nomen

Im Drachenwald herrscht helle Aufregung. Ein Sturm ist über den Wald hinweggefegt und hat alles durcheinandergebracht. Die Drachen begeben sich auf die Suche nach ihrem Hab und Gut, das im ganzen Wald verstreut liegt. Auf den Karten der Drachen sind Begriffe abgebildet und der Laut am Wortende verrät, zu welchem Drachen die Karte gehört. Jeder Spieler hilft einem Drachen, seine Karten zu suchen.

Material

- Spielplan
- 3er-Würfel oder Farbwürfel (je nach Alter des Kindes)
- je nach Anzahl der 2-3 Spieler eine Drachenspielfigur dieser Auswahl:
 - für Spielversion A:** /n/-Drache (rot), /t/-Drachin (blau), /s/-Drache (gelb)
 - für Spielversion B:** /t/-Drachin (blau), /s/-Drache (gelb), /st/-Drache (grün)
- Bildkarten mit Einzelitems (Gegenstände, Tiere etc.):
 - für Spielversion A:** hellblaue Bildkarten (Konsonant in Kodaposition)
 - für Spielversion B:** dunkelblaue Bildkarten (Konsonant in Appendixposition)

Spielablauf

Die Förderkraft wählt entsprechend der gewählten Spielversion und des gewählten Spieldurchlaufs (s. Hinweiskasten S. 10) bis zu 12 Bildkarten aus:

2 Spieler: Pro Spielfigur werden bis zu **6 passende Bildkarten** ausgewählt.

3 Spieler: Pro Spielfigur werden bis zu **4 passende Bildkarten** ausgewählt.

Sie verteilt diese **mit der Bildseite nach oben** gleichmäßig auf den 12 Aktionsfeldern des Spielplans. Das zentrale Drachenflugfeld bleibt frei.

Jeder Spieler erhält eine Drachenspielfigur und stellt die Figur auf das Startfeld der entsprechenden Drachenhöhle. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Gestartet wird beim kleinen „Fußabdruck-Feld“ vor der Drachenhöhle.

Entsprechend der gewürfelten Augenzahl zieht der Spieler seinen Drachen über das Spielfeld. Wird mit dem Farbwürfel gespielt, zieht der Spieler bis zum nächsten farbgleichen Feld. Alle Züge sind erlaubt, solange die Felder miteinander verbunden sind. Vom Drachenflugfeld in der Mitte des Spielplans aus können die Spieler zu einem Feld ihrer Wahl fliegen.

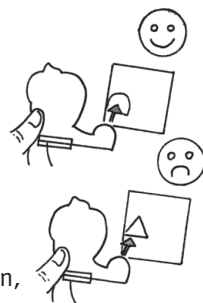
Ziel ist es, möglichst viele Karten des eigenen Drachen zu finden.

Erreicht ein Spieler ein Aktionsfeld, das mit einer Bildkarte besetzt ist, wird die Abbildung benannt und anhand des wortfinalen Lautes einem Drachen zugeordnet. Gelingt einem Kind die Benennung noch nicht, wird die Bildkarte durch die Förderkraft benannt und das Kind entscheidet, ob die Karte zu seinem Drachen gehört oder nicht.

Je nach Leistungsfähigkeit des Kindes kann das Spiel mit einer rezeptiven oder einer produktiven Anforderung verknüpft werden:

- **Rezeptiv:** Die Förderkraft nimmt die Karte auf, hält sie verdeckt, benennt den dargestellten Begriff und motiviert das Kind, den Ziellaut auditiv zu identifizieren.
- **Produktiv:** Hier ist das Kind aufgefordert, die Bildkarte selbst aufzunehmen, zu benennen und den Ziellaut zu identifizieren.

Anschließend dreht die Förderkraft die Karte um. Auf der Rückseite der Bildkarten ist eine Form aufgedruckt, die einem Laut zugeordnet ist. Diese entspricht der Schwanzspitzen-Form der lautgleichen Drachenspielfigur. Über einen Abgleich der Drachenschwanzspitze und der Form auf der Kartenrückseite kann das Kind die getroffene Zuordnung überprüfen.



Gehört die Bildkarte zu seinem Drachen, legt der Spieler die Karte in seiner Drachenhöhle ab. Gehört die Karte zu einem anderen Drachen, verbleibt sie offen auf dem Spielfeld. Um die Spieldauer zu verlängern, können im Spielverlauf Bildkarten auf freigewordene Aktionsfelder nachgelegt werden.

Spielende

Wer zuerst alle Karten mit den zu seiner Spielfigur passenden Drachenlauten gefunden hat, ist Sieger des Spiels.



Hinweise zur Arbeit nach TraFiK

Um die Anforderung an das Kind langsam zu steigern, empfiehlt es sich, zunächst Spielversion A in der vorgeschlagenen Reihenfolge der Spieldurchläufe durchzuspielen, bevor zu Spielversion B und den vorgeschlagenen Spieldurchläufen fortgeschritten wird.

Dabei sollte dem Kind die Rezeption und Zuordnung der jeweiligen Ziellaute sicher gelingen.

Spielversion A

Spieldurchläufe beim Spiel mit einem Kind:

1. Das Kind spielt mit dem /n/-Drachen, die Förderkraft mit der /t/-Drachin.
2. Das Kind spielt mit dem /n/-Drachen, die Förderkraft mit dem /s/-Drachen.
3. Das Kind spielt mit der /t/-Drachin, die Förderkraft mit dem /s/-Drachen, dann umgekehrt.

Spieldurchläufe beim Spiel mit zwei Kindern:

1. Kind 1 spielt mit dem /n/-Drachen, Kind 2 mit der /t/-Drachin, dann umgekehrt.
2. Kind 1 spielt mit dem /s/-Drachen, Kind 2 mit der /t/-Drachin, dann umgekehrt. Die Förderkraft spielt jeweils mit dem verbleibenden Drachen.

Spielversion B

Spieldurchläufe beim Spiel mit einem Kind:

1. Das Kind spielt mit der /t/-Drachin, die Förderkraft mit dem /s/-Drachen, und umgekehrt.
2. Das Kind spielt mit der /t/-Drachin, die Förderkraft mit dem /st/-Drachen.
3. Das Kind spielt mit dem /s/-Drachen, die Förderkraft mit dem /st/-Drachen.
4. Das Kind spielt mit dem /st/-Drachen, die Förderkraft mit der /t/-Drachin oder dem /s/-Drachen.

Spieldurchläufe beim Spiel mit zwei Kindern:

1. Kind 1 spielt mit der /t/-Drachin, Kind 2 mit dem /s/-Drachen, und umgekehrt.
2. Kind 1 spielt mit dem /st/-Drachen, Kind 2 mit der /t/-Drachin, und umgekehrt. Die Förderkraft spielt jeweils mit dem verbleibenden Drachen.

Spiel 4 **SATZEBENE**

Rezeption und Produktion der Ziellaute als Verbflexive

Die Drachen veranstalten einen Wettbewerb. Im ganzen Wald sind Drachenkarten versteckt, die Drachen in Aktion zeigen und verraten, an welcher Wettkampfdisziplin die Drachen teilnehmen sollen. Doch welche Karte gehört zu welchem Drachen? Das Verb der Aktion trägt den Ziellaut als Flexiv -n, -t oder -st in finaler Position und wird darüber der entsprechenden Drachenfigur zugeordnet. Jeder Spieler hilft einem Drachen, seine Karten zu finden.

Das vierte Spiel leistet den Übertrag auf die Satzebene. Die Ziellaute sind nun Flexive, tragen also eine grammatische Bedeutung. Die Bildkarten zeigen die Drachen in verschiedenen Aktionen und ermöglichen die Produktion von flektierten Verbformen.

Es werden zwei Spielversionen für je 2 Spieler angeboten:

Spielversion A: Komplexitätsstufe Koda (Flexive -n und -t in Kodaposition)

Spielversion B: Komplexitätsstufe Appendix (Flexive -t und -st in Appendixposition)

Hinweis: Zum nächsten Spieldurchlauf bzw. zu Spielversion B sollte erst übergegangen werden, wenn dem Kind die rezeptive Zuordnung sicher gelingt.

SPIELVERSION A

Material

- Spielplan
- zwei Drachenspielfiguren: /n/-Drachenzwillinge (rot), /t/-Drachin (blau)
- 3er-Würfel oder Farbwürfel (je nach Alter des Kindes)
- hellgrüne Bildkarten mit Drachenhandlungen (6 x mit den /n/-Drachenzwillingen, 6 x mit der/t/-Drachin)

Spielablauf

Die Bildkarten werden mit der Bildseite nach unten gleichmäßig auf den 12 Aktionsfeldern des Spielplans verteilt. Jeder Spieler erhält eine dem gewählten Spieldurchlauf (s. Hinweiskasten S. 13) entsprechende Drachenspielfigur und stellt sie auf das Startfeld der entsprechenden Drachenhöhle. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Gestartet wird beim kleinen „Fußabdruck-Feld“ vor der Drachenhöhle.

Ziel ist es, möglichst viele zur eigenen Drachenfigur passende Karten einzusammeln und in der Drachenhöhle abzulegen. Entsprechend der gewürfelten Augenzahl zieht der Spieler seinen Drachen über das Spielfeld. Wird mit dem Farbwürfel gespielt, zieht der

Spieler bis zum nächsten farbgleichen Feld. Alle Züge sind erlaubt, solange die Felder miteinander verbunden sind. Vom Drachenflugfeld in der Mitte des Spielplans aus können die Spieler zu einem Feld ihrer Wahl fliegen.

Erreicht ein Spieler ein Aktionsfeld, das mit einer Bildkarte besetzt ist, wird die abgebildete Handlung benannt (Bsp. „*Sie bauen.*“ oder „*Die schaukelt.*“) und der Spieler entscheidet, ob die Karte zu seinem Drachen gehört oder nicht.

Das Spiel wird dabei zuerst als rezeptive Übung und in einem zweiten Schritt als produktive Übung durchgeführt.

Beispiele mit Bildkarten der Tätigkeit *bauen*:

Rezeptive Übung

Die Förderkraft nimmt die Karte verdeckt auf, benennt die abgebildete Handlung und motiviert das Kind, den Ziellaut zu identifizieren. Deckt sie eine Karte mit den /n/-Drachenzwillingen auf, sagt sie: „*Die bauen.*“. Deckt sie eine Karte mit der /t/-Drachin auf, sagt sie „*Die baut.*“.

Produktive Übung

Das Kind ist aufgefordert, die selbst gezogene Bildkarte zu benennen und einer Drachengestalt zuzuordnen. Das Kind ist dabei von der Förderkraft nicht auf eine bestimmte Zielstruktur einzuschränken. Bei Bedarf kann die Förderkraft Hilfestellung leisten, indem sie zwei Alternativen vorgibt und die Zielflexive *-n* und *-t* kontrastiert, also z. B. fragt: „*Die bauen oder die baut?*“. Kind und Förderkraft überlegen zusammen, zu welchem Drachen die Karte gehört.

Ist die Zuordnung erfolgt, wird gemeinsam überprüft, ob der auf der Karte abgebildete Drache der Drachenspielfigur gleicht. Sind die Drachengestalten gleich, gehört die Handlung zum Drachen. Der Spieler erhält die Karte und legt sie in die eigene Drachenhöhle. Sind die Drachengestalten nicht gleich, wird die Bildkarte wieder verdeckt auf dem Aktionsfeld abgelegt und der Spieler zieht im nächsten Zug weiter. Um die Spieldauer zu verlängern, können im Spielverlauf Bildkarten auf freigewordene Aktionsfelder nachgelegt werden.

Spielende

Wer zuerst alle Bildkarten mit den passenden Handlungen gefunden und zur Höhle zurückgebracht hat, hat gewonnen.

Hinweise zur Durchführung Spielversion A

Die Pronomen „sie“ bzw. „die“ können sowohl auf Subjekte der dritten Person Singular als auch auf Subjekte der dritten Person Plural verweisen (z. B. „*Sie bauen.*“, „*Sie baut.*“). Deshalb sollen sowohl das Drachenweibchen auf den Bildkarten für das Flexiv *-t* als auch die Drachenzwillinge auf den Situationskarten für das Flexiv *-n* von der Förderkraft durchgängig mit den Pronomen „sie“ oder „die“ belegt werden. So wird sichergestellt, dass das Kind die Identifikations- und Diskriminationsaufgaben allein auf der Basis des wahrgenommenen Verbflexivs *-n* oder *-t* lösen muss. Weitere Ergänzungen, wie z. B. „*Die beiden bauen.*“, sollten von der Förderkraft vermieden werden.

- Im Verlauf kann die Anforderung erhöht und die Zielstruktur von der Förderkraft auf SVX-Sätze erweitert werden (z. B. „*Die bauen einen Turm.*“ oder „*Sie baut einen Turm.*“).
- Das Kind ist in seinen Äußerungen von der Förderkraft nicht auf eine bestimmte Zielstruktur hin einzuschränken. Relevant ist allein die vom Kind produzierte Verbform.

Um die Anforderung an das Kind schrittweise zu steigern, empfiehlt sich folgende Spielabfolge:

Spieldurchlauf 1: Das Kind spielt mit den /n/-Drachenzwillingen, die Förderkraft mit der /t/-Drachin.

Spieldurchlauf 2: Das Kind spielt mit der /t/-Drachin, die Förderkraft mit den /n/-Drachenzwillingen.

SPIELVERSION B

Material

- Spielplan
- zwei Drachenspielfiguren: /t/-Drachin (blau), /st/-Drache (grün)
- 3er-Würfel oder Farbwürfel (je nach Alter des Kindes)
- dunkelgrüne Bildkarten mit Drachenhandlungen (6x mit der /t/-Drachin, 6x mit dem /st/-Drachen *Taffi*)
- Fingerpuppe *Taffi*

Spielablauf

Die Bildkarten werden **mit der Bildseite nach unten** gleichmäßig auf den 12 Aktionsfeldern des Spielplans verteilt. Das zentrale Drachenflugfeld bleibt frei. Jeder Spieler erhält eine dem gewählten Spieldurchlauf (s. Hinweiskasten S. 15) entsprechende

Drachenspielfigur und stellt sie auf das Startfeld der entsprechenden Drachenhöhle. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Gestartet wird beim kleinen „Fußabdruck-Feld“ vor der Drachenhöhle. Die Fingerpuppe *Taffi* wird als Ansprechpartner und weiterer Mitspieler am Spielfeldrand positioniert und im Spielverlauf von der Therapeutin bespielt. *Taffi* hilft mit, möglichst schnell alle Karten für seine Drachenfamilie (/st/-Drachen) zu finden. Die blaue /t/-Drachin wird dem Kind für dieses Spiel als „Lu“ vorgestellt und während des Spiels auch so benannt. Ziel ist es, möglichst viele zur eigenen Drachenfigur passende Karten einzusammeln und in der Drachenhöhle abzulegen.

Entsprechend der gewürfelten Augenzahl zieht der Spieler seinen Drachen über das Spielfeld. Wird mit dem Farbwürfel gespielt, zieht der Spieler bis zum nächsten farbgleichen Feld. Alle Züge sind erlaubt, solange die Felder miteinander verbunden sind. Vom Drachenflugfeld in der Mitte des Spielplans aus können die Spieler zu einem Feld ihrer Wahl fliegen. Erreicht ein Spieler ein Aktionsfeld, das mit einer Bildkarte besetzt ist, wird die abgebildete Handlung benannt (z. B. „*Lu malt.*“ oder „*Du malst.*“) und der Spieler entscheidet, ob die Karte zu seinem Drachen gehört oder nicht.

Das Spiel wird dabei zuerst als rezeptive Übung und in einem zweiten Schritt als produktive Übung durchgeführt, z. B. wie im Folgenden am Beispiel des Verbs „malen“:

Rezeptive Übung

Die Förderkraft übernimmt die Benennung der Bildkarten und motiviert das Kind, den Ziellaut zu identifizieren und die Karte der entsprechenden Drachenfigur zuzuordnen. Hierzu deckt sie die Bildkarte auf und hält sie so, dass das Kind die Abbildung nicht sehen kann. Sie richtet ihre Äußerung an *Taffi* und das Kind (z. B. „*Hannah, Taffi, hört mal zu.*“).

■ Deckt sie eine Karte mit der /t/-Drachin *Lu* auf, sagt sie „*Lu malt.*“

■ Deckt sie eine Karte mit *Taffi* auf, sagt sie „*Du malst.*“

Kind und *Taffi* entscheiden, ob die Karte zu *Taffi* oder zu *Lu* gehört. *Taffi* fragt dabei das Kind um Hilfe: „*Was meinst du: Ist das eine Karte für mich?*“. *Taffi* und Kind können um eine Wiederholung der Äußerung bitten.

Produktive Übung

Das Kind ist aufgefordert, die selbst aufgedeckte Bildkarte zu benennen und einer Drachenfigur zuzuordnen. Gegebenenfalls fragt *Taffi* das Kind nach der abgebildeten Handlung. Dabei sollte immer die Frage „*Was passiert denn da?*“ gestellt werden. Alternative Fragestellungen wie z. B. „*Was mache ich da?*“ sind nicht zielführend, da dies zu einer Beantwortung mit einem Verb in der Infinitivform (z. B. „... *malen.*“) einlädt, in der keine Subjekt-Verb-Kongruenz-Markierung gefordert ist. Die Förderkraft motiviert das Kind, *Taffi* zu antworten. Sie kann dazu bei Bedarf Hilfestellung leisten, indem sie zwei Alternativen vorgibt und die Zielflexive -st und -t kontrastiert, z. B.: „*Lu malt oder du malst?*“.

Kind und Förderkraft, bzw. *Taffi*, überlegen zusammen, zu welchem Drachen die Karte gehört. *Taffi* kann dazu fragen: „*Ist das eine Karte für mich?*“.

Ist die Zuordnung erfolgt, wird gemeinsam überprüft, ob der auf der Karte abgebildete Drache der Drachenspielfigur gleicht. Sind die Drachenfiguren gleich, gehört die Handlung zum Drachen. Der Spieler erhält die Karte und legt sie in die eigene Drachenhöhle. Sind die Drachenfiguren nicht gleich, wird die Bildkarte wieder verdeckt auf dem Aktionsfeld abgelegt und der Spieler zieht im nächsten Zug weiter. Um die Spieldauer zu verlängern, können im Spielverlauf Bildkarten auf freigewordene Aktionsfelder nachgelegt werden.

Spielende

Wer zuerst alle Bildkarten mit den passenden Handlungen gefunden und zur Höhle zurückgebracht hat, hat gewonnen.

Hinweise zur Durchführung Spielversion B

Neben den Spielfiguren wird hier die Drachenfingerpuppe *Taffi* eingesetzt, die zur Familie der /st/-Drachen gehört und von der Förderkraft bespielt wird.

Taffi nimmt als Ansprechpartner und Mitspieler am Spiel teil und versucht, alle Karten für seine Familie zu finden. *Taffi* ist auch auf den Bildkarten abgebildet und symbolisiert die Handlungen in der 2. Person Singular. *Taffi* kann von der Förderkraft und dem Kind direkt angesprochen werden, was die Realisierung von Äußerungen mit Verbformen in der 2. Person Singular ermöglicht (z. B. „*Du trinkst.*“).

Die auf den Handlungskarten abgebildete /t/-Drachin heißt *Lu* und ist *Taffis* Freundin, die im Spielverlauf von der Förderkraft so benannt wird. Dies ermöglicht Äußerungen in der 3. Person Singular (z. B. „*Lu malt.*“), die sich lautlich minimal von Äußerungen in der 2. Person Singular unterscheiden (z. B. „*Du malst.*“).

Formulierungen wie „*Die Lu malt.*“ und „*Taffi, du malst.*“ sollten von der Förderkraft vermieden werden.

- Zunächst formuliert die Förderkraft SV-Sätze als Zielstruktur (z. B. „*Lu malt.*“ oder „*Du malst.*“). Im Verlauf kann die Anforderung erhöht und die Zielstruktur auf SVX-Sätze erweitert werden (z. B. „*Lu malt ein Bild.*“ oder „*Du malst ein Bild.*“).
- Das Kind ist in seinen Äußerungen nicht auf eine bestimmte Zielstruktur hin einzuschränken. Relevant ist allein die vom Kind produzierte Verbform.

Um die Anforderung an das Kind schrittweise zu steigern, empfiehlt sich folgende Spielabfolge:

Spieldurchlauf 1: Das Kind spielt mit der /t/-Drachin, die Förderkraft mit dem /st/-Drachen.

Spieldurchlauf 2: Das Kind spielt mit dem /st/-Drachen, die Förderkraft mit der /t/-Drachin.

Verzeichnis der in „Drachenwald“ enthaltenen Karten

■ 30 Drachenkarten mit Fantasienamen (Rückseite orange)

10 x /n/-Drachen (rot): Boln, Feun, Gihn, Jurn, Kaln, Maun, Morn, Pahn, Raun, Worn

10 x /t/-Drachinnen (blau): Baht, Fit, Flimt, Jet, Kaht, Kelt, Limt, Luht, Nolt, Wilt

10 x /s/-Drachen (gelb): Bors, Goms, Jaus, Kals, Keis, Kims, Meus, Naus, Nehs, Pims

■ 60 Karten mit Einzelitems (Gegenstände, Tier etc.; Rückseiten hellblau [Konsonant in Kodaposition] oder dunkelblau [Konsonant in Appendixposition] jeweils mit Form der zugehörigen Drachenfamilie)

10 x Items mit /n/ in Kodaposition (Rückseite hellblau):

Bahn, Bein, Clown, Föhn, Horn, Huhn, Kran, Schwein, Stern, Zahn

10 x Items mit /t/ in Kodaposition (Rückseite hellblau):

Bett, Blatt, Boot, Brot, Hund, Hut, Kleid, Mund, Pferd, Rad

10 x Items mit /s/ in Kodaposition (Rückseite hellblau):

Bus, Eis, Fuß, Glas, Gras, Haus, Kreis, Maus, Nuss, Schloss

10 x Items mit /t/ in Appendixposition (Rückseite dunkelblau):

Gift, Heft, Lift, Markt, Mond, Nacht, Punkt, Saft, Specht, Stift

10 x Items mit /s/ in Appendixposition (Rückseite dunkelblau):

Chips, Dachs, Fuchs, Gips, Jeans, Kekes, Klecks, Krebs, Luchs, Mops

10 x Items mit /st/ in Appendixposition (Rückseite dunkelblau):

Arzt, Ast, Axt, Faust, Geist, Herbst, Nest, Obst, Post, Wurst

3 x Items nur für Screening (Rückseite grau): Herz, Kreuz, Toast

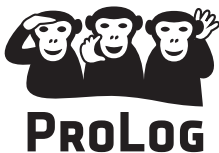
■ 48 Karten mit Handlungen (Rückseiten hellgrün [Konsonant in Kodaposition] oder dunkelgrün [Konsonant in Appendixposition]):

12 x /n/-Drachen (Rückseite hellgrün): sie bauen, sie hauen, sie kämmen, sie malen, sie schaukeln, sie schlafen, sie schreien, sie schwimmen, sie singen, sie springen, sie trinken, sie ziehen

12 x /t/-Drachin (Rückseite hellgrün): sie baut, sie brennt, sie haut, sie kämmt, sie rennt, sie schreit, sie schwimmt, sie singt, sie springt, sie schaukelt, sie hört, sie zieht

12 x /t/-Drachin (Rückseite dunkelgrün): sie fliegt, sie föhnt, sie kauft, sie kocht, sie pfeift, sie schält, sie schenkt, sie schiebt, sie schläft, sie sucht, sie weint, sie wirft

12 x /st/-Drache/Fingerpuppe Taffi (Rückseite dunkelgrün): du baust, du föhnst, du haust, du kämmst, du malst, du pfeifst, du schälst, du schläfst, du schreist, du singst, du trinkst, du ziehst



ProLog Therapie- und Lernmittel GmbH

Olpener Straße 59 51103 Köln

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

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