

FUNTHERA

1. EINLEITUNG	S. 4
2. KURZBESCHREIBUNG UND HANDANWEISUNG	
2.1. Zielgruppe	S. 4
2.2. Spielregeln	S. 5
2.3. Die Übungsblätter	S. 5
2.4. Linguistische Struktur des Spiels	S. 7
2.5. Die Stimulationsmethode des Spiels	S. 8
3. THEORETISCHER HINTERGRUND	
3.1. Definition des Begriffs „Spiel“	S. 10
3.2. Spiel und Sprache beim Kind	S. 10
3.3. Spiel und Arbeit	S. 13
3.4. Spiele in der Sprachtherapie	S. 16
3.5. Medizinische Rahmenbedingungen	S. 16
3.6. Sprachtherapeutische Rahmenbedingungen	S. 16
3.7. Spielpädagogische Rahmenbedingungen	S. 17
4. LITERATURVERZEICHNIS	S. 18
5. WORTLISTE	S. 20

1. EINLEITUNG

Während meines Jahrespraktikums im Rahmen des Studiums der klinischen Linguistik in der neurologischen Abteilung eines Akutkrankenhauses behandelte ich erstmals selbständig Aphasiepatienten. Da ich selber eine begeisterte „Gesellschaftsspielerin“ bin, begann ich, Sprachspiele (z. B. Stadt-Land-Fluss) in die Behandlung zu integrieren, um diese abwechslungsreicher zu gestalten. Hier boten sich viele Möglichkeiten, Spielvorschläge fanden sich z. B. bei Pulvermüller und Luise Lutz.

Es stellte sich jedoch heraus, dass es neben einigen praktischen Anregungen wenig Hintergrundliteratur zum Thema „Spiele in der Aphasietherapie“ gab, obwohl diese mittlerweile, zumindest in der Gruppentherapie, sehr gebräuchlich sind. Es stellten sich mir folgende Fragen:

- Gibt es Zusammenhänge zwischen Sprache und Spiel?
- Hat Spielen einen bestimmten Effekt, der sich sprachtherapeutisch nutzen lässt?
- Unter welchen Bedingungen scheint der Einsatz von Spielen in der Aphasietherapie überhaupt sinnvoll?

In meiner Magisterarbeit setzte ich mich intensiv mit diesen Fragestellungen auseinander und aufgrund des so gewonnenen Wissens entwickelte ich das hier vorliegende Spiel *Funthera*. Um das Material nicht nur für die Gruppen-, sondern auch für die Einzeltherapie nutzbar zu machen, wurden ergänzend Arbeitsblätter erstellt, so dass ein multimodales Therapieprogramm entstanden ist.

Derzeit arbeite ich im Rahmen meiner Promotion an einer Studie zum Thema „Spiele in der Aphasietherapie“, wobei unter anderem *Funthera* verwendet wird.

2. KURZBESCHREIBUNG UND HANDANWEISUNG

2.1. Zielgruppe

Das Spiel ist zur Behandlung lexikalisch-semantischer Störungen im Bereich der Wortfindung und des Benennens konzipiert. Diese Störungen können im Rahmen aller Aphasiensyndrome in unterschiedlicher Qualität und Quantität auftreten, so dass das Spiel bei einer relativ großen Anzahl Betroffener einsetzbar ist und breite Einsatzmöglichkeiten bietet.

Es sollte bei Patienten mit Wortfindungsstörungen und/oder vorwiegend semantischen Paraphrasien in der Spontansprache und/oder dem Konfrontationsbenennen angewandt werden. Bei vorwiegend phonematischen Paraphrasien ist der Einsatz des Spiels *Funthera* nicht sinnvoll, da semantische Stimulation bei phonematischen Störungen wenig effektiv ist. Auch das Vorliegen einer Logorrhoe schließt meines Erachtens die Teilnahme am Therapiespiel aus, da der Spielablauf erheblich behindert würde.

Die Arbeitsblätter eignen sich für Patienten mit einer schweren Aphasie in Rückbildung bis hin zu Patienten mit leichten Störungen. Für Patienten mit einer schweren Globalen Aphasie oder für Patienten mit Restsymptomen ist das Material nicht geeignet. Die Übungsblätter eignen sich zur Behandlung semantischer und phonematischer Störungen.

2.2. Spielregeln

Für das Spiel werden in der Regel zwei Spieler und ein sprachgesunder Spielleiter benötigt, es kann aber auch in der Einzeltherapie verwendet werden. Die Grundstruktur des Spiels entspricht dem eines Lottospiels, dabei soll über das Sprachverständnis das Benennen fasilitiert werden. Das Spiel besteht aus insgesamt 25 Vorlagen und 150 zugehörigen Motivkarten.

Jeder Spieler erhält eine Vorlage. Diese sollten nach dem Leistungsstand der Spieler verteilt werden, so dass ein Leistungsgefälle innerhalb der Gruppe ausgeglichen werden kann.

Alle Motivkarten der benutzten Vorlagen kommen gestapelt mit dem Bild nach unten in die Mitte des Tisches. Der Spielleiter hebt die erste Karte hoch und zeigt den Spielern das Motiv. Es meldet sich der Mitspieler, auf dessen Vorlage das Motiv abgebildet ist. Der Spielleiter liest die Frage (ja/nein oder entweder/oder) vor. Wird diese richtig beantwortet, erhält der Spieler die Einzelkarte und legt sie auf die Vorlage. Wer als erster alle Karten der benutzen Vorlage besitzt, hat die erste Runde gewonnen.

Für die zweite Runde werden wieder alle Karten mit dem Motiv nach unten in der Mitte des Tisches gestapelt. Der Spielleiter hebt die oberste Karte ab, der entsprechende Spieler benennt sie und legt sie ab. Sowohl in der ersten, als auch in der zweiten Runde kann bei einer Nullreaktion die Anlauthilfe eingesetzt werden, um ein Erfolgserlebnis zu ermöglichen. In der Benennrunde ist auch die zusätzliche Hilfestellung mittels Lückensätzen möglich.

Das Spiel ist beendet, wenn der erste Spieler alle Bilder seiner Vorlage gesammelt hat. Er ist der Gewinner der zweiten Runde. Das Spiel wird in mehreren Durchgängen mit verschiedenen Vorlagen gespielt. Gesamtsieger ist derjenige, der die meisten Runden gewonnen hat.

2.3. Die Übungsblätter

Die Übungsblätter stellen eine Ergänzung des Therapiespiels dar, so dass ein multimodales Programm zur Aphasiebehandlung entstanden ist. *Funthera* kann auch ausschließlich für die Einzeltherapie verwendet werden.

Weiterhin können die Themenkomplexe des Spiels noch einmal therapeutisch aufgearbeitet und vertieft werden.

Bei den ausgewählten Übungen handelt es sich um gängige Aufgabentypen der neurolinguistischen Aphasiebehandlung. Sie eignen sich zur Behandlung aller Aphasien mit Ausnahme schwerer bis mittelschwerer Globaler Aphasien und leichter Amnestischer Aphasien.

Im Folgenden wird kurz der Aufbau der Übungsblätter sowie die Eignung der verschiedenen Übungstypen für die verschiedenen aphasischen Schweregrade beschrieben:

Es existieren die drei Themenbereiche „Wohnen“, „Dienstleistung“ und „Öffentlicher Raum“.

Die Übungsblätter gliedern sich in die drei Bereiche „Einführung ins Thema“, „Semantik“, „Phonematik“. Die Aufgaben sind jeweils in steigendem Schwierigkeitsgrad angeordnet. Der Themenbereich „Wohnen“ enthält ausschließlich hochfrequente Alltagswörter als Zielitems und eignet sich für schwere bis mittelschwere Störungen. Die