

Inhaltsverzeichnis

Anleitung	3
E Wortfamilie – Wörter mit demselben Wortstamm	8
F Nomina Komposita – zusammengesetzte Nomen	12
G Homonyme – Wörter mit mehreren Bedeutungen	18
H Wörtersuche	23
I Reimwörter	29
J Synonyme – Wörter mit ähnlicher Bedeutung	33
K Sprichwörter, Metaphern und Redewendungen	37
Lösungsvorschläge Wortfindung	44

- Material:**
- Anleitung mit Lösungen
 - Spielplan
 - 6er-Würfel
 - Spielfiguren
 - Start- und Zielkärtchen (Flugzeug)
 - Richtungspfeil
 - Kartensätze:
 - 4 x Kofferkarten
 - Bildkarten Kleidung
 - Bildkarten Reiseutensilien
 - Wortkarten
 - Fragekarten
 - 4 x Globuskarten
 - Stufe 1
 - Stufe 2
 - Stufe 3
 - Anlauthilfen

Dankwort: Wir möchten all den Therapeuten und Therapeutinnen der sprachtherapeutischen Praxen (Praxis für Sprach-, Sprech- und Stimmtherapie Claudia Lukas und Praxis Lang-Ruhrländer) und den Rehabilitationskliniken (Logopädisches und interdisziplinäres Behandlungs- und Rehabilitationszentrum für Intensivtherapie Lindlar, RehaNova, Rhein-Sieg-Klinik, Hardtwaldklinik, Klinik am Stein, Neurologisches Rehabilitationszentrum Godeshöhe und Westerwaldklinik), die an der Evaluation des Therapiespiels ‚Reise um die Welt‘ teilgenommen und somit einen großen Beitrag zur Optimierung des Spiels geleistet haben, unseren herzlichsten Dank aussprechen.

Anleitung

Zielgruppe:

Dieses Spiel wurde für Therapien von leichten bis mittelschweren Aphasien aller Verlaufsphasen und Syndrome konzipiert. Nicht geeignet ist das Spiel für die Therapie von schweren Sprachverständnisstörungen. Darüber hinaus ist es bei Sprachstörungen im Rahmen von progredienten Erkrankungen wie Morbus Parkinson oder Demenzen sowie in der Seniorenarbeit, für den Wortschatzaufbau bei älteren Kindern und Jugendlichen sowie im Bereich Deutsch als Fremdsprache einsetzbar.

Anzahl der Spieler: 2 bis 4

Spielidee: Die Spieler machen eine Wettreise um die Welt.

Diese Weltreise ist Handlungsgrundlage des Spiels „Reise um die Welt“. Jeder Mitspieler muss seinen Koffer packen und unterschiedliche Fragen zum Thema „Reisen“ und „Geografie“ beantworten.

Spielvorbereitungen:

- Jeder Spieler wählt sich eine Spielfigur aus.
- Die Kofferkarten *Kleidung*, *Reiseutensilien* und *Wortkarten* (Symbol Koffer) werden neben das Spielfeld verdeckt auf einen Stapel gelegt. Der Spielleiter entscheidet, mit welchem der drei Kartenstapel gearbeitet wird.
- Neben die Kofferkarten wird der Stapel mit den Fragekarten gelegt.

Tip: Soll gezielt an bestimmten Wortfindungsleistungen gearbeitet werden (z.B. dem Finden von Reimwörtern), so werden nur die entsprechenden Fragekarten ausgewählt (z.B. „Finden Sie hierzu ein Reimwort?“).

- Die Globuskarten (Symbol Globus) werden verdeckt als Stapel neben das Spielfeld gelegt. Der Spielleiter entscheidet, mit welchem der vier Kartenstapel gearbeitet wird.
- Die beiden Flugzeugkärtchen werden individuell auf den Spielplan gelegt und markieren Beginn und Ende der Reise. Die Spieldauer kann damit variiert werden. Bei einer Rundreise werden diese beiden Kärtchen weggelassen (Start und Ziel könnte beispielsweise Deutschland sein).
- Der Pfeil, welcher die Reiserichtung markiert, wird neben die Spielfiguren gelegt. Dieser kann entweder am Startpunkt liegen gelassen werden oder kann, um die Orientierung nicht zu verlieren, während der Reise „mitwandern“.

Spielanleitung

Die Spieler würfeln und ziehen der Augenzahl entsprechend vorwärts. Derjenige, der zuerst den vereinbarten Zielpunkt erreicht hat, hat gewonnen.

Tip: Sollten bestimmte Aufgabenbereiche zu schwierig sein, so können diese weggelassen werden. Die Übungen innerhalb des Spiels bauen nicht aufeinander auf, so dass das Spiel individuell vereinfacht oder auch erweitert werden kann.

Was passiert, wenn ein Spieler auf eines der folgenden Felder kommt?

Symbol: 

Es gibt drei unterschiedliche Kartensätze:

1. Kartensatz Kleidung
2. Kartensatz Reiseutensilien
3. Kartensatz Wortkarten (semantische Felder: ‚Reisen‘ und ‚Geografie‘)

Der Spielleiter entscheidet, mit welchem Kartensatz gearbeitet wird.

Erreicht ein Spieler ein Kofferfeld, so zieht er eine Karte vom Stapel der Kofferkarten und eine Fragekarte. Die Fragekarte gibt an, welche Aufgabe mit dem Kofferkartenitem durchgeführt wird.

Bsp.: Hat das Wort *Fliege* noch eine andere Bedeutung?

Zur Unterstützung kann der Spielleiter deblockierend Hinweise geben.

Achtung: Nicht jede Aufgabe ist lösbar, jedoch ist es auch eine Leistung des Patienten, wenn er dies erkennt!

Tipp: Da einige der Übungen mündlich sehr viel Zeit in Anspruch nehmen, können die Wörter während des Spiels notiert und dem Patienten schriftlich als Übungsaufgabe mit nach Hause gegeben werden.

Jeder Spieler sammelt seine Kofferkarten, denn sie werden später noch gebraucht (siehe Zollfeld).

Mit diesen Karten können alternativ unterschiedliche Übungen durchgeführt werden. Die Auswahl liegt im Ermessen des Spielleiters. Die Basisübungen A-D stellen basale Aufgaben dar, die z.B. auch bei sehr schweren Aphasien durchführbar sind. Hierbei können alle Karten der drei Kartensätze eingesetzt werden. Die Übungen E-K sind Erweiterungsübungen, die die Wortfindungsleistungen des Patienten verbessern sollen. Auch hierfür werden alle Karten verwendet, jedoch kann nicht jede der Erweiterungsübungen E-K mit jedem Item gelöst werden.

Basisübungen A bis D:

- A) **mündliches Benennen** (Kartenstapel 1 und 2) oder lautes Lesen (Kartenstapel 3)
- B) **schriftliches Benennen** (Kartenstapel 1 und 2)
- C) **PACE:** Die Spieler ziehen eine Karte vom Kofferstapel und versuchen, den Inhalt der Karte mitzuteilen. Dabei dürfen alle Kommunikationskanäle (Sprechen, Zeichnen oder Schreiben, Mimik und Gestik etc.) genutzt werden. Dafür legt der Spielleiter die benötigten Hilfsmittel (Papier und Stifte, Buchstabenkästen etc.) bereit.
- D) **freie Assoziation:** Innerhalb einer vorher festgelegten Zeitperiode (z.B. 60 Sekunden) sollen so viele Wörter wie möglich genannt werden, die zu dem Begriff in irgendeiner Weise assoziiert werden können (semantisch: Ober-/Unterbegriffe, Kohyponyme etc. oder situativ).
Bsp.: „Weide“: Gras, Wiese, Zaun, Kühe, Pferde ...

Ergänzungsübungen E bis K:

- E) **Ableitungen finden:** Zu den Substantiven der Wort- und Bildkarten müssen weitere Wörter der Wortfamilie (d.h. Substantive, Verben und Adjektive mit demselben Wortstamm) gefunden werden (Lösungsvorschläge siehe *Lösungen* Seite 8-11).
Bsp.: „Berg“: Herberge, Bergung, verbergen, verborgen

- F) **Nomina Komposita bilden:** Zusammengesetzte Nomen bestehen aus mindestens zwei Hauptwörtern. Diese ergeben, wenn man sie zusammensetzt, ein Wort mit einer neuen Bedeutung. An die Substantive der Kofferkarten muss jeweils ein Wort davor gesetzt und ein Wort hinten anhängt werden, um neue zusammengesetzte Wörter zu bilden (Lösungsvorschläge siehe *Lösungen* Seite 12-17).
Bsp.: „Koffer“: Reisekoffer, Kofferwagen
- G) **Homonyme erläutern (Teekesselchen):** Manche Wörter haben mehr als nur eine Bedeutung. Die unterschiedlichen Bedeutungen eines Wortes sollen erklärt werden (Lösungsvorschläge siehe *Lösungen* Seite 18-22).
Bsp.: „Bett“: Schlafstätte, Grund eines Flusses oder Baches
- H) **Wörtersuche:** Aus den Buchstaben eines Wortes müssen neue Wörter gebildet werden, wobei jeder Buchstabe nur einmal verwendet werden darf. Es müssen aber nicht alle Buchstaben verwendet werden (Lösungsvorschläge siehe *Lösungen* Seite 23-28).
Bsp.: „Reise“: Ei, Eier, Eis, er, Ire, Reis, Riese, Serie, See, sei, sie
- I) **Reimwörter finden:** Zu den Substantiven der Wort- und Bildkarten sollen Reimwörter gefunden werden. Um die Anforderung zu steigern, können auch kleine Gedichtverse erfunden werden (Lösungsvorschläge siehe *Lösungen* Seite 29-32).
Bsp.: „Reise“: Meise, Waise, Weise, Schneise
- J) **Synonyme finden:** Zu den Substantiven der Wort- und Bildkarten sollen Synonyme, also Wörter mit derselben oder mit sehr ähnlicher Bedeutung gefunden werden (Lösungsvorschläge siehe *Lösungen* Seite 33-36).
Bsp.: „Ticket“: Billet, Fahrkarte, Eintrittskarte
- K) **Eine Redewendung/ein Sprichwort/eine Metapher finden:** Es sollen Redewendungen, Sprichwörter oder Metaphern gefunden werden, in der/dem der jeweilige Begriff der Kofferkarte enthalten ist (Lösungsvorschläge siehe *Lösungen* Seite 37-43).
Bsp.: „Brücke“: alle Brücken hinter sich abbrechen, sich eine Eselsbrücke machen

Symbol: 

Um den verschiedenen Schweregraden von Aphasien therapeutisch gerecht zu werden, wurden hier Aufgaben mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen (Stufen 1 bis 3) entwickelt.

Es gibt vier unterschiedliche Kartensätze, bei denen entweder mehrere Antworten (Globuskarten 1), wenige Antworten (Globuskarten 2) oder nur eine Lösung (Globuskarten 3) möglich sind. Zusätzlich wurde ein Kartensatz mit Anlauthilfen entwickelt (s. Globuskarten).

Diese vier Kartensätze bewegen sich alle innerhalb der semantischen Felder ‚Reisen‘ und ‚Geografie‘. Der Spielleiter entscheidet vor Spielbeginn, mit welchem Kartenstapel gearbeitet wird.

Erreicht ein Spieler ein Globusfeld, so zieht er eine Karte vom Globuskartenstapel und beantwortet die Frage (Lösungsvorschläge siehe *Lösungen* Seite 44-47).

Tipp: Gerne darf auch der Spielplan miteinbezogen werden! So kann beispielsweise die ungefähre Position der Stadt oder des Landes auf der Weltkarte gezeigt werden. Vielleicht wird ein Weltatlas daneben gelegt, in dem der Fluss oder das Gebirge nachgeschlagen wird! Oder man spielt einfach ohne Karten: Erreicht man ein Globusfeld, deutet man auf ein Land auf der Weltkarte, der Mitspieler muss dann raten, welches Land gemeint ist. Eine weitere Möglichkeit wäre, dass