



Die Schachtel dient auch gleichzeitig als Spielbrett, in diesem Fall als Piratenschiff, und die Vorbereitung gestaltet sich schnell und lustbetont.

Auf das Piratenschiff werden Planken gelegt, die magnetisch am Piratenschiff haften. Jedes Kind sucht sich einen Elefanten aus und stellt ihn auf das Startfeld seiner Planke. Ein Steg und die Holzkisten, runde Holzchips, werden neben das Spielfeld gelegt. Die Spielkarten mit den Symbolen Rubin, Schatzkarte, Kompass, Säbel, Haken, Fernrohr und Münzen werden gemischt.

Das Startkind zieht die erste Karte vom Stapel und legt diese offen auf den Steg. Nun kann sich das Kind entscheiden, ob es nochmals eine Karte ziehen möchte und diese neben die erste Karte am Steg ablegt oder ob es aufhört. Beendet das Kind seinen Spielzug, dann müssen alle anderen Mitspieler\*innen im Uhrzeigersinn so viele Holzkisten am Ende ihrer Planke stapeln, wie über der zuletzt abgelegten Karte auf dem Steg abgebildet sind. Je risikoreicher also ein Kind spielt, desto größer ist die Gefahr für die Mitspieler\*innen, dass sie mehr Holzkisten stapeln müssen und ihr Elefant somit leichter von der Planke ins „Wasser“ kippt. Aber Vorsicht, spielt ein Kind zu riskant und beim Aufdecken der Karten erscheint ein Symbol doppelt, so muss es seinen eigenen Elefanten einen Schritt Richtung Plankende ziehen und der Zug ist sofort beendet. Die Karten werden nach jedem Spielzug vom Steg genommen und der\*die nächste Spieler\*in zieht eine oder mehrere Karten.

ein\*e Spieler\*in so mutig und glücklich und kann sechs Karten in Folge ohne Symbolwiederholung am Steg ablegen, so hat diese\*r Spieler\*in sofort gewonnen.

Dieses Spiel erfordert Mut zum Risiko und natürlich muss das Kartenglück auch auf der Seite der Mitspielenden liegen.

Aus sprachheilpädagogischer Sicht können vor allem die Laute „t“, „sch“ und „s/z“ gut auf der Satzebene gefestigt werden. Zum Beispiel beim Aufdecken der Karten bieten sich die Sätze „Ich schaue nach...“ oder „Ich sehe...“ an. Nach dem Beenden des Spielzuges können Sätze wie „Ich stoppe!“, „Der Elefant muss drei Holzkisten stapeln.“, „Der Elefant muss einen Schritt vorziehen.“ eingebaut werden.

Leider kann ich dieses Spiel nur sehr bedingt empfehlen. Die Spielidee und die Gestaltung sind wirklich wunderbar und sehr schön, aber die Ausführung ist leider mangelhaft. Das Spiel endet zumeist gleich nach 3–4 Minuten, was dem Spiel auch gleichzeitig die Spannung nimmt. Die Magneten, die die Planken halten sollten, sind zu schwach und noch dazu unterschiedlich stark, sodass gleich zu Beginn keine Fairness gegeben ist. Außerdem sind die Holzkisten, also die Holzscheiben, zu schwer. Aufgrund dessen kippt die Planke viel zu schnell und das Spiel findet ein rasches Ende. Die Kinder verlieren nach zwei, drei Spielrunden schnell das Interesse und fordern das Spiel auch nicht mehr ein.

Mein Fazit: Wenn dieses Spiel technisch überarbeitet wird, ist es ein wirklich vergnügliches, ansprechendes, lustiges Spiel für 4–8-jährige Kinder.

Anita GAITZENAUER

DURAN, Nicole, STOFFEL, Britta,  
WIENGARN, Daniela:

**Brandinchen – Die kleine Zauberin**  
Eine Spielesammlung zur Förderung des Verständnisses von Funktionswörtern.

Für Kinder ab zweieinhalb Jahren.

ProLog Verlag, Köln, 2022, 1. Auflage,  
121 Seiten

ISBN 978-3-95677-118-7, € 90,-



Die hochwertige Spielesammlung wird in einem stabilen Ordner geliefert und besteht aus vier Teilen: der weichen Zauberpuppe Brandinchen, dem Heft mit der Einführung, der Spielesammlung mit

Kopiervorlagen und einem wiederverschließbaren Kunststoffumschlag mit Spielplänen aus Karton (Bauernhof; Straße).

Warum ausgerechnet Funktionswörter? Da sie die sprachliche Handlungsfähigkeit erhöhen und den Grundbaustein für den weiteren Spracherwerb und das Sprachverständnis bilden.

Die Einführung gibt einen kurzen Überblick über die grundlegenden Prinzipien der Sprachförderung bei Sprachverständnisstörungen. Hier, wie im gesamten Material, wird mit Alltagstauglichkeit gepunktet. So gibt es beispielsweise eine Liste mit möglichen Symptomen. Unter dem Stichwort „Sprachförder-

brille“ werden Situationen zuhause, im Kindergarten und in der Therapie ganz konkret beschrieben, in denen Sprachförderung nach dem E-I-S-Prinzip (BRUNNER) möglich ist.

Dementsprechend soll Brandinchen handlungsorientiert und im Freispiel eingesetzt werden. Ergänzend sind Varianten und Materialien für stärker gelenkte Spielformen vorhanden. Die Spielesammlung ist entsprechend der ausgewählten Funktionswörter in zwölf Kapitel unterteilt: Umfeld beeinflussen, erstes Steuern von Aktivitäten (nochmal, einmal, fertig, mag, mag nicht, möchte, da, weg, auf, zu), um eine Handlung/einen Gegenstand bitten/Auswählen (auch, eins, keins, mehr haben, alleine, zusammen, meins, deins, mit, ohne) und Beschreiben/Kommentieren (ab, auf, zu, rein, raus, an, aus). Auch im DAZ- bzw. DAF-Unterricht, bei der Arbeit mit Kindern mit geistiger Beeinträchtigung und zur Anbahnung und Festigung von Gebärden kann Brandinchen eingesetzt werden. Elternbriefe am Anfang eines jeden Kapitels sowie Satzbeispiele zu jedem Spiel sind für den Einsatz in der Praxis besonders nützlich.

Somit ist die Spielesammlung vielfältig einsetzbar und in hohem Maß praxisorientiert. Brandinchen ist die „kleine Schwester“ von Brandani. Hier ist zu prüfen, ob diese weiterführende Sammlung besser für die Volksschule geeignet ist.

Vera ÖSTERREICHER