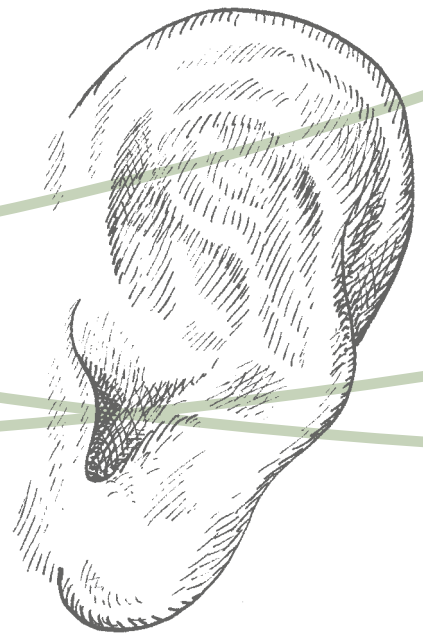


Elisabeth Wilhelm

Hörschmaus

**Förderung der
auditiven Wahrnehmung
und Verarbeitung**

Logopädische Rezepte



ProLOG

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Kopierrecht für den Gebrauch in der sprachtherapeutischen Einzel- und Gruppenbehandlung.
Jede weitere Vervielfältigung ohne ausdrückliche Genehmigung des Verlags ist untersagt.

© ProLog, 2010

Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Werk sowie einzelne Teile desselben sind urheberrechtlich geschützt.

Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen ist ohne vorherige
Genehmigung durch den Verlag nicht zulässig.

Layout und Satz: www.dehaar-grafikdesign.de

ISBN 978-3-935204-45-3

ProLog Therapie- und Lernmittel GmbH Olpener Straße 59 51103 Köln www.prolog-shop.de

Inhalt:

Teil I (Manual)

Einführung.....	S. 5
Übungssammlung für die Einzel- und Gruppenarbeit	S. 9
AUDITIVE AUFMERKSAMKEIT / SELEKTION / LOKALISATION	S. 10
AUDITIVE SPEICHERUNG / HÖRMERKSPANNE / SEQUENZGEDÄCHTNIS	S. 20
AUDITIVE DIFFERENZIERUNG / DISKRIMINATION.....	S. 30
AUDITIVE ANALYSE	S. 40
AUDITIVE SYNTHESE	S. 50
PHONOLOGISCHE/GRAPHEMATISCHE BEWUSSTHEIT	S. 60
Literatur, Spiele und Therapieprogramme	S. 70

Teil II (Anhang)

Texte, Wortlisten und Bilder zu der Übungssammlung:

Texte.....	S. 2
Wortlisten mit Kopiervorlagen (KV)	S. 12
Kopiervorlagen (KV) der Bilder (mit Wortlisten)	S. 19

Hinweis:

Aufgrund einer besseren Lesbarkeit der Anleitung wird hier die Bezeichnung „Therapeutin“ verwendet. Damit sind sowohl männliche Personen als auch solche eingeschlossen, die in pädagogischen Kontexten arbeiten.

Einführung

In diesem Buch wird eine Übungssammlung für Logopädinnen und Sprachtherapeutinnen angeboten, die zahlreiche Ideen zum Training der auditiven Funktionen und der phonologischen Bewusstheit für Einzeltherapie (in den Übungen gekennzeichnet durch ein Männchen) und Gruppenübungen (gekennzeichnet durch drei Männchen) in „Spielverpackung“ bringt. Gruppenübungen lassen sich häufig auch für die Einzeltherapie umgestalten.

Die Übungen sind weitgehend nach Schwierigkeitsgrad aufsteigend gegliedert, wobei grundlegende Funktionen wie Aufmerksamkeit und Speicherung auf allen Ebenen ihre Auswirkung zeigen und umgekehrt der Erwerb höherer Funktionen, wie z.B. Reimen, kompensatorisch die Basisfunktionen stützen kann (s. auch Lauer, N.: Zentral-auditive Verarbeitungsstörungen im Kindesalter, Stuttgart 1999, S. 11: Bottom-up- und Top-down-Prozesse). Im Überblick sollen hier noch einmal die wichtigsten Stufen der auditiven Verarbeitung, wie hier im Buch verwendet, dargestellt werden (s. Tabelle auf S. 6 – von unten nach oben geordnet).

Dazu sind auch einige der Fragestellungen, die an das Kind gerichtet werden, formuliert, um deutlich zu machen, dass Bereiche wie „Reimen“ oder „Silbensegmentierung“ vom Schwierigkeitsgrad her sehr unterschiedlich gestaltet werden können. Jede der trainierbaren Funktionen hat sozusagen Unterabteilungen, die unter einem Namen zusammengefasst werden, aber sehr verschiedene Anforderungen an das Kind stellen.

In den Übungsvorschlägen selbst werden ebenfalls immer wieder Vorschläge für eine Steigerung oder Herunterstufung des Schwierigkeitsgrades beschrieben.

Die Übungen unter 6. sind für Schulkinder mit ersten Lese- und Schreibkenntnissen gedacht.

Weitere Übungen mit höherem Schwierigkeitsgrad könnten folgende sein: eine Silbe mit stimmlosem Anlaut zwischen fünf stimmhaft anlautenden herausfinden, die dritte Silbe eines fünfsilbigen Wortes nennen oder den stimmhaften Anlaut eines Wortes durch einen stimmlosen ersetzen. Im Anhang finden sich hierzu weiterführende Programme (z.B. Hollbach 1999).

Eine Vereinfachung erfährt jede Übung, wenn man semantische Hilfen gibt, beispielsweise zum Reimefinden einen inhaltlich weiterführenden Lückensatz anbietet („Das Baby liegt in seiner Wiege, im Stall da meckert unsre ...“) oder mit verstärkter visueller Unterstützung arbeitet, z.B. beim Hexenkochrezept Bildkarten mit den Zutaten in einen Topf legen lässt, die immer wieder angeschaut werden dürfen.

Die benötigten Materialien sind meist im üblichen Bestand an Spielen einer Praxis oder anderen Sprachfördereinrichtungen vorhanden. Im Anhang finden sich außerdem in der Reihenfolge der Übungen Texte, Wortlisten sowie schwarz-weiße Bilder als Kopiervorlage, denen ebenfalls jeweils eine Wortliste vorangestellt ist. Alle Bilder sind außerdem farbig über den nachfolgenden QR-Code abrufbar und können in gewünschter Größe ausgedruckt werden.



QR-Code zum Abruf der aller Bilder:

<http://downloads.prolog-shop.de/bfVx>



Geräuschedetektiv

Ziel:

Geräusche im Raum lokalisieren

Material:

verschiedene Uhren, Spieldosen, Aufziehtiere in Schachteln oder Dosen, evtl. Tuch zum Augenverbinden

Spielhandlung:

Das Kind dreht sich um oder bekommt die Augen verbunden. Die Therapeutin versteckt im Raum laut tickende Uhren, aufgezogene Spieldosen und Aufziehtiere, die in einer Dose zappeln. Das Kind geht auf Suche und versucht, die Richtung der Geräusche ausfindig zu machen und die Gegenstände nach Gehör zu finden.

Tipp:

Dadurch, dass manche Geräuschquellen irgendwann verstummen, bleibt die Suche auch mit mehreren Durchgängen spannend.



Finde den Frosch

Ziel:

Geräusch im Raum lokalisieren

Material:

Tuch zum Augenverbinden, evtl. Froschmaske (s. Anhang, S. 20)

Spielhandlung:

Die Kinder sitzen im Kreis. Einem Kind in der Mitte des Kreises werden die Augen verbunden. Ohne zu sprechen einigen sich die Kinder und die Therapeutin auf ein Kind, das den Frosch spielen soll (es bekommt evtl. die Froschmaske). Das Kind in der Mitte sagt dann: „Frosch, mach mal Quak!“, worauf das Frosch-Kind quakt. Das Kind in der Mitte versucht, sich am Geräusch zu orientieren und den Frosch, ohne ihn zu sehen, zu berühren. Wenn es richtig zugegriffen hat, darf es das Tuch abnehmen, und ein anderer übernimmt seine Rolle.

Tipp:

Noch schwieriger wird das Spiel, wenn der Frosch, während der Fänger sucht, seinen Platz wechseln darf. Bei dieser Spielvariante muss er fortwährend weiter quaken.