

Tests / Materialien

Materialrezensionen

Bietz, C. & Wilkens-Sannemann, J. (2022). *Kaufmann, Küche, Kaffeeklatsch. 25 Bildkarten und Kurzgeschichten für Menschen mit Demenz.* Reinhardt.

Rezension von Elisa Choudery (*Schweizer Hochschule für Logopädie Rorschach*)

Jutta Wilkens-Sannemann begleitet als Spezialistin der Validation (Kommunikationsmethode) Menschen mit Demenz und hat gemeinsam mit Christine Bietz 25 Bildkarten illustriert. Die Bildkarten sind bewusst im Stil der 1950er Jahre illustriert, da diese Zeit für viele Menschen mit Demenz eine prägende Ära war. Die Abbildungen sind eindeutig und aufweisem Hintergrund illustriert. Zu jedem Bild gibt es eine passende Geschichte zu den Themen Einkauf, Kochen sowie Familie. In jeder Geschichte handelt es sich um die gleiche Familie, um mögliche Irritationen auszuschliessen. Die Geschichten vermitteln Alltagssituationen, welche bewusst das Erinnern anregen und mögliche Konversationsgrundlagen schaffen sollen. Die Geschichten sind separat im beiliegenden Heft abgedruckt, zudem gibt es validationsbasierte Fragen zu den Bildkarten (z. B. „Hatten Sie früher einen Apfelbaum?“). Die Geschichten, Bildkarten und Fragen können je nach Schweregrad unterschiedlich eingesetzt werden. So kann eine komplette Geschichte mit den zugehörigen Bildkarten und Fragen für Menschen eingesetzt werden, die sich am Anfang einer Demenz befinden. Auch können nur die Bildkarten mit oder ohne Fragen eingesetzt werden für Menschen, die aufgrund ihrer fortgeschrittenen Demenz einer Geschichte nicht mehr folgen können. Dennoch steht hier ein personenzentriertes Vorgehen im Vordergrund und die Handhabung kann und sollte individuell angepasst werden. Aus logopädischer Sicht bilden die Bildkarten eine schöne Grundlage für die Therapie mit dem Fokus der Kommunikation, um kurze Impulse zu schaffen sowie weitere sprachlich-kommunikative Therapiemethoden zu kombinieren (z. B. Handlungsorientierte Therapie). Rundum sind die Bildkarten mit den dazugehörigen Geschichten sehr schön und durchaus empfehlenswert.

Prolog (2022). *CodeWort-Knacker. Rätseln mit Buchstaben.* ProLog.

Rezension von Philip Alder (*Student Schweizer Hochschule für Logopädie Rorschach*)

Das Spiel «CodeWort-Knacker» eignet sich für den Einsatz in der Förderung und Therapie der Schriftsprache sowie der phonologischen Bewusstheit. In diesem Spiel können Kinder ihrer Kreativität freien Lauf lassen, jedoch ist es auch für Kinder geeignet, die wenige Ideen mitbringen. Das Spiel ist für 2-4 Spielerinnen und Spieler ab einem Alter von acht Jahren einsetzbar.

Das Material umfasst eine Spielschachtel mit 48 Farbplättchen, die unterschiedliche Farben haben und je mit drei bis vier Buchstaben bedruckt sind. Ebenfalls sind zwei Kartensets enthalten. Das erste Kartenset beinhaltet eine Titeltarte, vier Farbcode-Karten und 50 Karten mit je zwei lautgetreuen Wörtern pro Karte. Das zweite Kartenset beinhaltet eine Titeltarte, 21 Karten mit 42 Doppelkonsonanz-Wörtern, 11 Karten mit 22 Wörtern mit «ie», 11 Karten mit 22 Dehnungswörtern und 11 Karten mit 22 Nomina Komposita-Wörtern. Die vier unterschiedlichen Kategorien des zweiten Kartensets sind jeweils mit einem Symbol versehen. Bei beiden Kartensets sind alle Wortkarten beidseitig bedruckt. Auf der Rückseite befinden sich die gleichen Wörter mit dem entsprechenden Farbcode der Buchstaben.

Das Spiel bietet unterschiedliche Spielvarianten, die teils auch individuell angepasst werden können. So wird zu Beginn des Spiels entschieden, ob Wortkarten eingesetzt werden. Es können bestimmte Wortarten oder die Wortlänge festgelegt werden. Auch wird entschieden, ob mit der Buchstabenseite der Plättchen gespielt wird, oder nur mit der Farbenseite. Wird mit der Farbenseite gespielt, werden die Farbcode-Karten als Hilfe hinzugenommen.

Variante Solo: Ein Spieler oder eine Spielerin denkt sich ein Wort aus und legt es mit den Farbplättchen dem Farbcode entsprechend hin. Die Mitspielerinnen und Mitspieler versuchen mithilfe des Farbcodes ein gültiges Wort zu finden. Ein Beispiel: Ein Spieler oder eine Spielerin denkt sich das Wort «Schule» aus und legt den Farbcode dunkelgrün(S)-hellgrün(C)-orange(H)-dunkelgrün(U)-blau(L)-gelb(E) hin. Wer eine passende Lösung nennt, erhält einen Punkt. Findet niemand eine Lösung, erhält der Spieler oder die Spielerin einen Punkt, der oder die sich das Wort ausgedacht hat.

Variante Duell: Alle Spielerinnen und Spieler bilden gleichzeitig mit den Farbplättchen ein Wort. Wenn alle fertig sind, suchen die Spielerinnen und Spieler zu allen Farbcodes passende Wörter und schreiben sie auf. Dann werden die Lösungen abgeglichen und für jede richtige Lösung ein Punkt vergeben. Findet niemand eine Lösung zu einem Wort, erhält wieder der Spieler oder die Spielerin einen Punkt, der oder die sich das Wort ausgedacht hat.

Variante Single: Diese Variante wird allein gespielt. Die Karten werden mit der Farbcodeseite nach oben auf den Tisch gelegt. Mithilfe einer Farbcode-Karte versucht der Spieler oder die Spielerin den Code der Karte zu entschlüsseln und schreibt sein Wort auf ein Blatt. Danach wird das Ergebnis verglichen.

Variante Poker: In dieser Variante darf geschummelt werden. Das Ziel ist es, ein weiteres Wort bilden zu können, oder so zu tun, als ob. Nachdem ein Spieler oder eine Spielerin ein Wort mit den Farbplättchen hingelegt hat, muss er oder sie gleich ein weiteres Farbplättchen hinlegen, das zu dem Wort passt. Danach muss der Reihe nach ein weiteres Plättchen hingelegt werden. Wer das Wort nicht mehr weiterführen kann, bekommt einen Strich. Die Person mit den wenigsten Strichen gewinnt das Spiel.

Im beiliegenden Heft stehen einige Tipps und Hilfestellungen für die therapeutische Fachperson und den Einsatz in der Teletherapie. Ausserdem gibt es Wortlisten der Karten. Durch die unterschiedlichen Spielversionen und individuellen Anpassungen, kann das Spiel gut an das Kind angepasst werden.

Das Spiel ist sehr gut gelungen. Das Knacken des Codewortes macht viel Spass und das Angebot der unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade sowie die verschiedenen Varianten machen dieses Spiel sehr interessant.

Materialhinweise

Becher, S. & Ender, U. (2022). *Kreuz und quer - Rätselmappen*. ProLog.

Schriftliche Wortfindungsübungen einmal anders!
- Die Mappen der Serie «Kreuz und quer» enthalten eine Vielzahl an Kreuzworträtseln im jeweils angegebenen semantischen Feld. Dabei bieten die Rätsel unterschiedliche Hilfestellungen nicht nur in Form von semantischen Hinweisen, Definitionen oder Begriffserklärungen. Es werden zudem beispielsweise auch Vorgaben zum Wortanfang oder den im Wort enthaltenen Vokalen oder Konsonanten integriert, um die phonologische/graphematische Ebene einzubeziehen und damit den Wortabruf zu unterstützen. Für die jeweilige Wörtersuche kann somit ein Rätsel im angemessenen Schwierigkeitsgrad ausgewählt werden. Das Material eignet sich für schriftliche Benenn- und Wortabrufübungen im Aphasie- und Wortschatzbereich sowie im Kontext von Lese-Rechtschreib-Schwierigkeiten.

Zu folgenden Wortfeldern sind Mappen erschienen:

- Sport
- Tiere
- Berufe
- Haushalt
- Essen und Trinken

Eibl, K. (2022). *Arbeitsbuch Dysarthrie. Materialien für die Sprachtherapie und für zu Hause*. Elsevier: Urban & Fischer.

Dieses Praxisbuch unterstützt Sie wirkungsvoll bei der Behandlung dysarthrischer Störungen.

Es bietet eine Fülle von Aufgaben unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade, die Dysarthrikerinnen und Dysarthrikern hilft, das Sprechen zu verbessern.

Das Buch enthält Kopiervorlagen zur Verbesserung von Atmung, Phonation, Artikulation, Resonanz, Prosodie und Sprechtempo. Es liefert Sprach- und Sprechspiele für die Gruppe sowie nonverbale Übungen für Mund, Zunge, Kiefer und Velum.

Die Übungen sind ideal für den Einsatz in der Sprachtherapie, als Übung zu Hause, aber auch für Betroffene ohne regelmässige Therapiesitzungen.