

TwinFit

Ein Spiel rund um Wortpaare
von Uwe Ender

- Wortschatzerweiterung
- Aktivierung des verbalen Zugriffs
- Begriffszuordnung (semantisch-lexikalische Relationen)
- Spielerische Satzbildung
- Verbales Gedächtnis

Spielanleitung

(GB) Directions for the use of TwinFit (NL) Gebruiksaanwijzing TwinFit
(TR) kullanma klavuzu (I) Istruzioni del gioco TwinFit
(F) Mode d'emploi des TwinFit (E) Guía del juego TwinFit

Hinweis: Unter www.prolog-shop.de ist Folgendes zu finden:

- die Wortlisten und Anybook-Audiotext-Listen aller TwinFit-Spiele zum Download
- für den Einsatz mit den *Anybook-Audiostiften*: eine Übersicht über alle TwinFit-Spiele, die mit einem der *Anybook-Audiostifte* kompatibel sind. Diese sind über *ProLog* bestellbar unter den folgenden Artikel-Nrn.: *Anybook* → 262650 / *Anybook PRO* → 262664).
- der Zugang zu den entsprechenden Audio-Downloads

Bei Verwendung von Anybook PRO: Bevor die Audio-Codes gescannt werden können, muss nach jedem Einschalten des *Anybook PRO Audiostiftes* dieser **Aktivierungs-Code** gescannt werden. Erst dann können die weiteren Audio-Codes erkannt und abgelesen werden.



Aktivierungs-Code



ProLog Therapie- und Lernmittel GmbH
Olpener Straße 59 51103 Köln
Telefon +49 (0) 221 66 09 10 Fax +49 (0) 221 66 09 111
info@prolog-shop.de www.prolog-shop.de

TwinFit – Ein Spiel rund um Wortpaare

Für 2 – 4 Spieler ab 4 Jahren

Zielgruppe:

Kinder im Alltag und in der Sprachtherapie, Aphasiker und alle, die Hirnleistungstraining betreiben möchten.

Spielregeln:

Zunächst werden alle Kärtchen mit der Abbildung nach unten auf dem Tisch ausgebreitet. Nun dürfen die Spieler jeweils 2 Kärtchen umdrehen und anschauen. Wenn sich ein Pärchen ergibt, darf es zur Seite gelegt werden. Wer die meisten Kartenpaare sammelt, hat am Ende gewonnen.

Empfehlung zur Sprachtherapie und Sprachförderung: Sinn von TwinFit ist die Versprachlichung a) der abgebildeten Gegenstände und Situationen, aber b) auch der zwischen ihnen herrschenden Relationen. Dies kann für a) auf Wortebene, für b) schon auf Satzebene geschehen. Alle Spieler sollen ihr Tun also sprachlich durch Benennen von Gegenständen oder durch Beschreiben von Zusammenhängen begleiten.

Beispiele: Deckt ein Spieler z.B. ein Kartenpaar von TwinFit Causa auf, kann er sagen: „Streichholz“-„Brand“, aber auch: „Der Wald brennt, weil jemand das Streichholz fallengelassen hat.“ oder „Jemand lässt ein Streichholz fallen, deshalb brennt der Wald.“ oder „Wenn man ein Streichholz fallen lässt, dann brennt der Wald.“

Das bedeutet, dass mit TwinFit auf Wort- wie auf Satzebene gearbeitet werden kann.

Spielvariante als auditives Memospiel mithilfe der Anybook Audiostifte:

Die Spieler hören sich Informationen über die Abbildungen an, indem sie mit dem Audiostift die Kartenrückseiten antippen. Sie merken sich das Gehörte, ohne die Vorderseiten der Karten anzuschauen. Die Karten werden erst umgedreht, sobald ein Paar gefunden wurde. Dann werden die Audiodateien auf den Vorderseiten abgespielt, um die Lösung zu überprüfen.

Directions for the use of TwinFit

For 2 – 4 players from 4 years on

Reference-group:

Children (in everyday-life and during speech-therapy), aphasics and everyone who wants to improve the performance of the brain.

Playing instructions:

All cards are placed on a table with the image facing down. In turn each player uncovers two cards and looks at them. If the two cards match the player may keep them. Who manages to collect the most pairs, wins the game.

Recommendations for speech-therapy and the promotion of speech: The aim of TwinFit is the verbalization of a) the shown images or situations and/or b) the relations between them. That can occur either on the level of words (a) or on the level of sentences (b). All players should accompany their actions by naming shown objects or describing shown situations.

For example a player that uncovers two cards from the set of TwinFit – Causa can say: “match” and “fire”, or “The forest is on fire because someone dropped the match.”, or “Someone drops a match, therefore the forest is on fire.”, or “If one drops a match, the forest will burn.”.

This means, that it is possible to work with TwinFit on the level of words as well as on the level of sentences.

Consignes pour l'utilisation des TwinFit

Pour 2 à 4 joueurs. A partir de 4 ans

Groupe ciblé :

Enfants aphasiques et plus largement tous ceux qui suivent une rééducation orthophonique, ainsi que toute personne souhaitant améliorer ses performances cérébrales.

Règles du jeu :

Disposer d'abord toutes les cartes du jeu, faces cachées, sur une table. Chaque joueur peut, à son tour, retourner deux cartes et les regarder. Si les deux cartes forment une paire, il les garde. Le jeu se termine quand il n'y a plus de cartes sur la table. Le gagnant est celui qui a ramassé le plus de paires.

Recommandations pour la rééducation orthophonique et pour le développement des capacités linguistiques :

La finalité du jeu TwinFit est d'inciter le joueur à exprimer en paroles soit a) la désignation des objets et les situations illustrées, soit b) les relations entre les deux cartes. Cela peut être effectué pour a) au niveau du mot, et pour b) au niveau d'une phrase entière. Tous les joueurs sont tenus d'accompagner leurs actes soit de la dénomination des objets illustrés, soit de la description des relations entre ces objets.

Exemples pour TwinFit Causa : quand un joueur retourne une paire de cartes, il peut dire soit « Allumette » – « Incendie », soit « L'allumette jetée à causé un incendie de forêt. » ou « Quelqu'un jette une allumette, c'est la raison pour laquelle la forêt brûle. »

Cela montre que TwinFit permet un travail au niveau du mot ou au niveau des phrases.

TwinFit – Een spel rondom woordverbindingen

Voor 2 – 4 spelers vanaf 4 jaar

Doelgroep:

Voor kinderen algemeen, voor in de logopedie, voor de afasie therapie en voor alle mensen, die hun brein willen verbeteren.

Speelregels:

Allereerst worden alle kaarten met het beeld naar onderen op de tafel neergelegd. Nu mogen de spelers elk twee kaartjes omdraaien en bekijken. Indien de twee kaartjes een paar vormen mogen ze aan de kant worden gelegd. Winnaar is degene met de meeste paren.

Aanbeveling voor de logopedie en taal oefening: doel van Twinfit is het ter sprake brengen van a) de afgebeelde voorwerpen en situaties, maar ook b) de tussen de twee kaarten bestaande relatie. Dit kan zowel a) woordgewijs als ook b) zingewijs gebeuren. Alle spelers zullen hun doen en laten door het benoemen van de voorwerpen of door het beschrijven van de samenhang moeten begeleiden.

Bijvoorbeeld: een speler van bijv. TwinFit-Cause legt een paar open, dan kan hij zeggen: “lucifer” – “brand”, maar ook “het bos brandt, omdat iemand een lucifer heeft laten vallen”. Of “iemand laat een lucifer vallen, daarom brandt het bos”.

Dat betekent, dat er met TwinFit zowel op woordniveau als ook op zinniveau gewerkt kan worden.

Istruzioni del gioco TwinFit

Per 2 – 4 giocatori dai 4 anni

Gruppo di riferimento:

Bambini (il gioco è utilizzabile sia nella vita quotidiana che durante la logoterapia), afasici e tutti coloro che desiderano fare esercizi per il potenziamento del cervello.

Regole del gioco:

Tutte le carte vengono posate su un tavolo con l'immagine rivolta verso il basso. Un giocatore alla volta ne scopre due e le guarda. Quando si forma una coppia, il giocatore la mette da parte. Chi riesce a mettere da parte più coppie, vince il gioco.

Consigli per la logoterapia e l'incentivazione del linguaggio: il senso di TF è la verbalizzazione di a) oggetti e situazioni raffigurati e/o b) le relazioni tra loro esistenti. Questo può avvenire per a) a livello di termini e per b) a livello di frasi. I giocatori sono tenuti ad accompagnare le loro azioni verbalmente nominando l'oggetto o la situazione o descrivendo rapporti.

Alcuni esempi: Un giocatore che scopre due carte di TwinFit-Causa può dire: "fiammifero", "incendio", oppure "Il bosco si é incendiato perchè qualcuno ha fatto cadere il fiammifero." oppure "Qualcuno fa cadere un fiammifero e perciò il bosco brucia." oppure "Se si fa cadere un fiammifero, il bosco brucia."

Ciò significa che è possibile lavorare con TwinFit sia a livello di termini che a livello di frasi.

Twin Fit – sözcük çiftleri oyunları

- Kelime dağarcığının genişletilmesi
- İfade edici dilin geliştirilmesi
- Kelimeleri anlamlarına göre ayrılması (dil- ve anlam bilimsel ayrımlar)
- Oyun içinde cümle kurma
- Sözcük hafızası
- Hafıza güçlendirme

Dört yaş ve üstü içindir ve 2 – 4 kişi ile oynanır.

Oyunun hedeflediği alanlar: Dil terpisi gören çocuklar için, Afazi hastaları için ve dil gelişimini desteklemek için kullanılır.

Oyunun kuralları:

Öncelikle tüm kartlar üzerlerindeki görseller altta kalacak şekilde masaya yayılır. Şimdi oyuncular ikiye kartı açıp bakabilirler. Eğer kartların eşini bulurlarsa, buldukları çiftleri kenara koyabilirler. Oyunun sonunda en çok kart çiftini toplayan, oyunu kazanır.

Dil gelişimini desteklemek için ipuçları: Twin Fit Serisinin ana amacı kartlardaki resimleri adlandırma ve/veya açıklamaktır. Bu bağlamda:

- Sadece sözcüklerle resimlerdeki eşyalar/kişiler/hayvanlar veya durumlar/olaylar açıklanır/öğrenilir. Veya
- Cümlelerle kart çiftlerinin aralarındaki ilişkiler açıklanır/öğrenilir.

Bu durumda oyunu a) kelime bazında, b) cümle bazında oynamak mümkündür. Oyunun standart şekli hafıza oyununa benzer. Kartların tamamı konuşma ile (adlandırma, cümle kurma, açıklama) desteklenir.

Örnek: Oyuncu Twin Fit'in 'kim ne yer?' serisinden 'köpek' ve 'kemik' kartlarını açar. Bu kartları sadece 'köpek' ve 'kemik' olarak adlandırabilir. Ya da 'köpek, kemiği yer,' diye cümle kurulabilir.

Dolayısıyla Twin Fit oyunu kelime bazında da, cümle bazında da oynanabilir.

TwinFit – un juego que gira en torno a las palabras emparejadas

Para 2 – 4 jugadores a partir de los 4 años

¿Para quiénes se concibió el juego?

Para niños en su ambiente cotidiano y para la terapia fonoaudiológica, para personas con afasia y todos aquellos que quieran entrenar su rendimiento cerebral.

Reglas de juego:

Para empezar se distribuirán todas las barajas en una mesa al azar, con la cara hacia abajo. Seguidamente, los jugadores podrán dar la vuelta a 2 barajas cada uno por vez y observarlas. Al revelarse una pareja de barajas, se la apartará del juego. Gana aquel jugador que, al terminar el juego, haya conseguido reunir el mayor número de barajas.

Recomendación para la terapia fonoaudiológica y la estimulación del habla: El objetivo de TwinFit consiste en la verbalización de

- a) los objetos y las situaciones retratadas,
- b) y, además, las relaciones existentes entre los mismos.

Esto puede darse a nivel

- a) de palabras ó
- b) de frases.

Por ello, los jugadores acompañarán sus acciones verbalmente por medio de la designación de los objetos a vista, o por medio de la descripción de las relaciones existentes entre ellos.

Ejemplo: Cuando un jugador revele una pareja de barajas de TwinFit Causa, podrá decir “fósforo-fuego” y también: “El bosque se quema porque alguien dejó caer una cerilla”, o: “Alguien deja caer una cerilla y por eso se quema el bosque”, o: “al dejar caer una cerilla puede quemarse el bosque”.

De esta manera se puede trabajar a nivel léxico y sintáctico (palabras o frases) con TwinFit.