

Handbuch SPX-Lernspiel

Kurzbeschreibung

In diesem Lernspiel zur Sprechapraxie für angehende Sprachtherapeuten kann spielerisch das Wissen über dieses Störungsbild erweitert und gefestigt werden. Es umfasst mehrere Aufgabentypen, sowie vier Sets zu spezifischen Themenbereichen. Die Sets können, je nach Lernfokus, einzeln eingesetzt werden. Das Spiel ist für zwei bis vier Spieler geplant, kann aber auch auf mehr als 4 Spieler erweitert werden.

In diesem Spiel werden, der Einfachheit und Kürze halber, konstant männliche Bezeichnungen (z.B. nur „der linke Mitspieler“, statt „der linke Mitspieler oder die linke Mitspielerin“) verwendet. Dies bezieht sich sowohl auf das Handbuch als auch auf die Spielkarten. Selbstverständlich sind hierbei auch weibliche und diverse Mitspielende, Lernende und weitere Personen gemeint. 😊

Spielmaterial

- Handbuch
 - Spielfeld
 - 1 Würfel
 - 4 Spielfiguren (Tannenbaum, Wasserflasche, Erdbeertorte, Kerzenlicht)
→ >4 Spieler: eigene Figuren können integriert werden
 - Insgesamt 60 Spielkarten, verteilt auf 4 Aufgabentypen:
 - 21 „Antwort gesucht“
 - 8 „Frage gesucht“
 - 11 „Multiple Choice“
 - 20 „Anwendungsaufgaben“
- ACHTUNG: Stapel nicht nach Farben, sondern nach Aufgabentyp sortieren.
→ Die Farben symbolisieren die spezifischen Themenbereiche.
→ Hinweis: Weder die thematischen Sets noch die Kartenstapel (Aufgabentypen) sind bezüglich der Kartenanzahl gleichmäßig verteilt.

Abb.1: Übersicht zur Kartenverteilung auf die versch. Sets (farbig) und Aufgabentypen (A, B, C, D)

	Antwort gesucht (A)	Frage gesucht (B)	Multiple Choice (C)	Anwendungsaufgaben (D)	Gesamt themat. Set
Allgemeines (rosa)	2	1	0	2	5
Symptomatik (gelb)	3	1	2	3	9
Diagnostik (grau)	6	3	5	5	19
Therapie (grün)	10	3	4	10	27
Gesamt Stapelgröße	21	8	11	20	60 = Gesamt-kartenanzahl

Das Set „Allgemeines“ enthält Aufgaben zu folgenden Themen:

- Ätiologie & Grundlagen zum Störungsbild
- assoziierte neurologische Befunde
- Gegenüberstellung SPX -- Aphasie

Das Set „Symptomatik“ enthält Aufgaben zu folgenden Themen:

- Symptome
- Einflussfaktoren auf SPX-Fehler

Das Set „Diagnostik“ enthält Aufgaben zu folgenden Testverfahren:

- Lauer & Birner-Janusch (2007) → SPX Screening
- Mangold et al. (2001) → Spontansprachanalyse
- DIAS Jonkers et al. (2017) → Differentialdiagnostik

Das Set „Therapie“ enthält Aufgaben zu folgenden Methoden und Interventionsverfahren:

- Prinzipien und Phasen des motorischen Lernens
- Therapieansätze
- Vermittlungstechniken
- PROMPT/TAKTKIN
- metrischer Ansatz von Ziegler & Jaeger (1993)
- SPAT Lorenz (2012)
- Luzzatti & Springer (1995)

Allgemein wurden die Materialien auf der Grundlage der Vorlesung „Einführung in Diagnostik und Therapie bei sprechmotorischen Störungen (Sprechapraxie, Dysarthrophonie) - Wintersemester 2019/2020“ von Frau Dr. phil. Ulrike Frank erstellt.

Spielvorbereitung

Legt das Spielfeld bereit. Sortiert die Stapel nach Aufgabentypen, die auf der Rückseite jeder Karte vermerkt sind. Mischt diese gut durch, sodass ihr vier bunt durchmischte Stapel erhaltet. Nun könnt ihr die Stapel und den Würfel neben dem Spielfeld platzieren.

Steckt die Spielfiguren, wie es auf *Abb. 2* zu sehen ist, zusammen und stellt diese auf das Startfeld. Jetzt kann's losgehen!

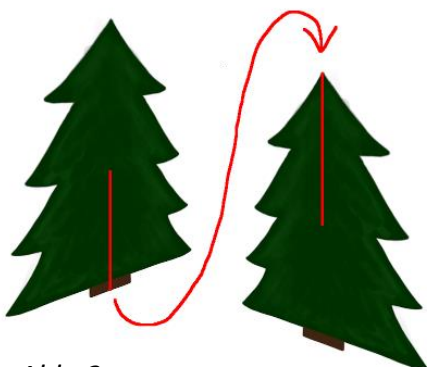


Abb. 2

Allgemeines zur Durchführung

Den Aufgabentypen (=Kartenstapel) ist jeweils ein Großbuchstabe zugewiesen. Diese Buchstaben finden sich auf den Kreisfeldern des Spielfeldes wieder. Wenn eine Spielfigur ein Kreisfeld betritt, weist der dort stehende Buchstabe auf den zu lösenden Aufgabentyp hin.

Alle Karten werden vom linken Sitznachbarn vorgelesen, da die Lösung auch auf der Karte abgebildet ist. Auf den Karten steht jeweils die Aufgabe in schwarzer und die Lösung in weißer Schrift.

→ Beispiel:

Wenn Spieler 1 auf ein Feld mit dem Buchstaben „B“ kommt, dann nimmt sein linker Mitspieler (Spieler 2) eine Karte vom „Frage gesucht“-Stapel und liest die schwarze Schrift (Aufgabe) laut vor. Anhand der weißen Schrift (Lösung) kann Spieler 2 überprüfen, ob Spieler 1 die richtige Lösung genannt hat.

Bei manchen Aufgaben benötigt ihr für die Lösung Abbildungen aus dem Anhang des Handbuchs. Einen Hinweis dazu findet ihr auf der jeweiligen Karte.

Wenn zwei Spieler auf dasselbe Feld kommen, teilen sie das Feld miteinander und keiner fliegt raus.

Spielverlauf

Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Es beginnt der Spieler, der heute als erstes aufgestanden ist.

Zunächst wird gewürfelt. Die Spielfigur kann nun um die Augenzahl des Würfels auf den Kreisen des Spielfeldes bewegt werden. Daraufhin nimmt der linke Sitznachbar die zum Kreis passende Karte auf (Hierbei Aufgabentyp beachten!) und liest die Aufgabe laut vor. Der Spieler, der gewürfelt hat, soll nun die Aufgabe lösen.

Wenn die Aufgabe richtig gelöst wurde, darf die Spielfigur einen Kreis vorwärts gesetzt werden. Falls sie teilweise richtig gelöst wurde, bleibt die Spielfigur stehen. Bei inkorrekt oder ausbleibender Lösung geht die Spielfigur einen Kreis zurück.

Wenn es mehr als zwei Mitspieler gibt, kann jetzt gemeinsam versucht werden, die richtige Lösung zu finden. Der Vorleser darf, wenn nötig, Tipps geben. Die Spielfiguren bleiben dabei an ihren Plätzen. Wenn keiner die Lösung findet, ist das kein Problem. Sie kann nach dem gemeinsamen Besprechen vorgegeben werden.

Nun ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

Wenn ein Kartenstapel leer ist und noch kein Spieler das Zielfeld erreicht hat, können die Karten wieder gemischt und somit noch einmal geübt werden.

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler das Zielfeld erreicht hat.

Spielvariante

Wenn ihr eines oder mehrere Sets nicht üben wollt, könnt ihr diese auch aussortieren und nur die übrigen Sets verwenden. Dies ist aufgrund der Farbkontrastierung der Kartensets einfach umsetzbar.

Anhang

Abb. 3:

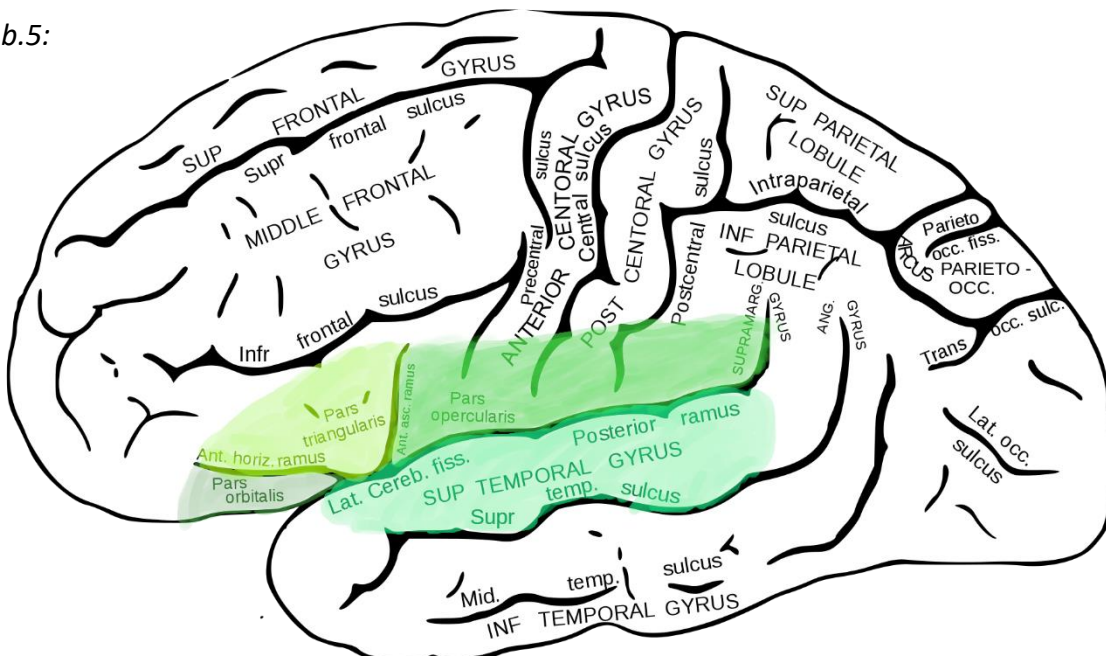
Sortiere diese Ablaufpunkte des Therapieablaufs nach Luzzatti und Springer (1995) in die richtige Reihenfolge!

- Ausführen der Bewegung - ohne visuelle Kontrolle
- Instruktion und Bewegung ohne visuelle Kontrolle
- Vorbereitung
- Kombination von Lauten zu Silben und Wörtern
- Instruktion und Bewegung mit visueller Kontrolle
- Gedankliche Planung der Bewegung

Abb. 4:



Abb.5:



Quellen

- <https://www.logopaedie-bornhoeved.de/logoblog/logopaedie-praxis-taktkin-methode-lautanbildung-sprechapraxie-lautgebärde/>, zuletzt aufgerufen: 28.07.2020 16:30 Uhr
- <https://de.wikipedia.org/wiki/Gyrus#/media/Datei:Gray726.svg>, zuletzt aufgerufen: 28.07.2020 16:30 Uhr
- Die Materialien wurden auf der Grundlage der Vorlesung „Einführung in Diagnostik und Therapie bei sprechmotorischen Störungen (Sprechapraxie, Dysarthrophonie) - Wintersemester 2019/2020“ von Frau Dr. phil. Ulrike Frank erstellt.
- Das Spielfeld, das Kartenlayout und die Spielfiguren wurden selbst erstellt.
- Quellen der Diagnostikmaterialien:
 - Feiken, J., Jonkers, R., (2012). Diagnostisch Instrument voor apraxie van de spraak (DIAS). Bohn Stafleu van Loghum.
 - Lauer, N., Birner-Janusch, B., (2007). Sprechapraxie im Kindes- und Erwachsenenalter. Stuttgart: Georg Thieme Verlag.
 - Mangold M, Brendel B, Ziegler W (2001). Die Untersuchung der Kommunikationsfähigkeit bei Patienten mit schweren expressiven Sprachstörungen (Poster). Konferenzbeitrag der Jahrestagung der Gesellschaft für Aphasieforschung und -behandlung, Bielefeld.
- Quellen der Therapiematerialien:
 - Birner-Janusch, B. (2001). Die Anwendung des PROMPT™-Systems im Deutschen – eine Pilotstudie. Sprache–Stimme–Gehör; 4, (25), 174-179.
 - Jaeger, M. & Ziegler, W. (1993). Der metrische Übungsansatz in der Sprechapraxiebehandlung: Ein Fallbericht. Neurolinguistik. 7: 31-41.
 - Lorenz, K., (2012). SpAT: SprechApraxieTherapie bei schwerer Aphasie. SpAT in Kombination mit MODAK. ProLog.
 - Springer, L. Erklärungsansätze und Behandlung sprechapraktischer Störungen. Forum Logopaedie 1995;3:3-7

Spielentwicklung

Dieses Spiel wurde im Rahmen einer Modularbeit für das Modul LIN-BS-109 im Bachelor-Studiengang Patholinguistik von Jule Fischer und Cilly Hubert im Sommersemester 2020 erstellt.