

# Nachhaltige Sprachspiele

Sonja Eisenbeiss

Köln

# Sprachspiele

- Natürliche Schaffung von Gesprächsanlässen und Gelegenheiten für den Gebrauch bestimmter sprachlicher Elemente (z.B. Farbwörter):
  - Spracherwerbsforschung
  - Untersuchung von bislang wenig untersuchten Sprachen
  - Untersuchung von Kommunikationsstrategien und Sprachverarbeitung
- Sprachförderung in der Familie
- Sprachförderung in Erziehungseinrichtungen
- Sprachunterricht

# Grundidee

- Kommunikationsanlass:
  - Kooperation erforderlich, um Spielziel zu erreichen
  - Information, die nur dem Sprecher zur Verfügung steht und vom Hörer gebraucht wird
- Anlass, bestimmte Strukturen zu gebrauchen:
  - Kontraste zwischen Objekten, Handlungen oder Personen, z.B. *das rote Fahrrad vs. das gelbe Fahrrad*
  - Ungewöhnliche Dinge, z.B. unpassende Handlungen, falsche Zuordnungen von Objekten und Personen, etc.
  - Zuordnungsspiele, z.B. *Das Fahrrad von dem Mädchen/Jungen, Ich gebe dem Affen/Pferd die Banane/Möhre, etc.)*

# Das Taschenspiel



- Kontraste: Farben, Größen, Verschlüsse, Position, etc.
- Zuordnung von Objekten und ihren Taschen
- Diskussion über die Positionierung der Täschen mit Klettband
- Spiel mit Inhalt (z.B. Tierfamilien oder Essen, Geschirr und Besteck für Picknick)

# Kontraste im Taschenspiel

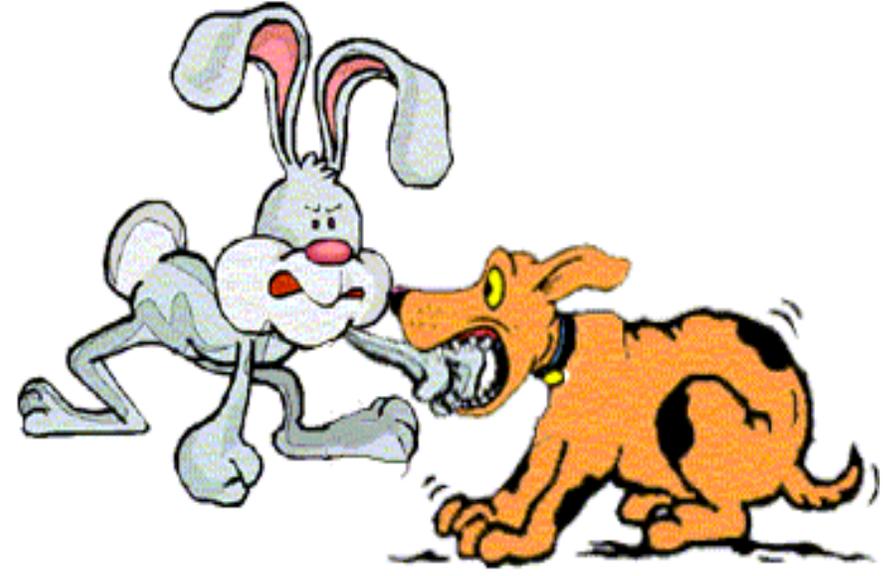
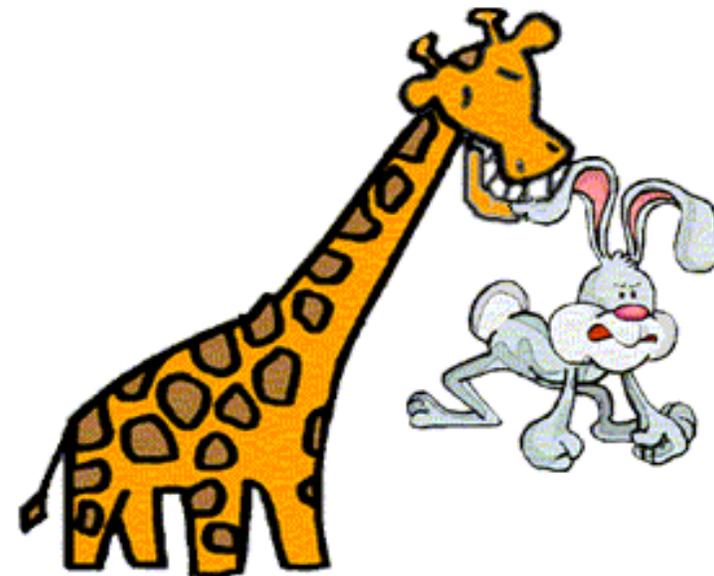
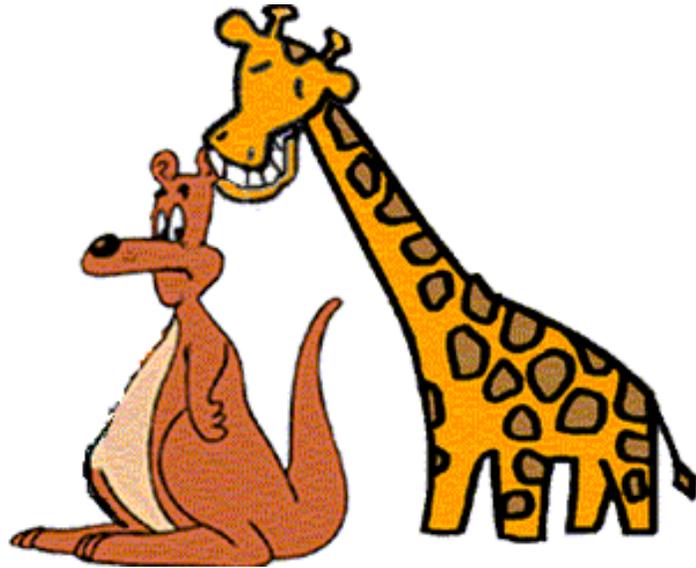


# Das Puzzlespiel



- Minimale Kontraste zwischen Bildern:
  - Handlungen
  - Objekte
  - Personen
- Bilderbeschreibungen zum Erlangen von Puzzlekärtchen von anderen

# Kontraste im Puzzlespiel



# Probleme

- Verschiedene Materialien für verschiedene Spiele: Herstellung, Transport und Versand
- Laminieren von Bildmaterial
- Plastik und kulturell nicht angemessene Materialien
- Komplexität der Näharbeiten und Holzarbeiten und daraus resultierende Probleme in der Zugänglichkeit der Spiele

# Lösungsprinzipien

- Ein Element, mehrere Funktionen
- Verwendung von natürlichen oder recycelten Materialien und Textilabfällen
- Möglichkeit zur Verwendung von lokalen Materialien
- Vereinfachung der Herstellungsprozesse für mehr Autonomie der Anwender
- Schaffung von Netzwerken und Online-Plattformen zur Verbreitung der Materialien und Herstellungsprozesse

# "Language in a Bag" – "Sprache in der Tasche"

- Filzmatten plus Klettbänder (wenn möglich recycelt)
- Stoffreste, alte Verschlüsse, vorhandene Täschen für das Taschenspiel
- Stoffreste und Plastikhüllen für Visitenkarten etc. für das Puzzlespiel
- Verwendbarkeit der Materialien für andere Spiele
  - Barrierenspiele (beschreiben, was man selbst macht, damit andere es nachmachen können)
  - Bilderpaare
  - Memory, etc.

# Taschenspiel



# Puzzlespiel



# Barrierenspiel



# Bilderpaare



# Kontraste mit natürlichen Materialien



# Pläne

- Mehr Funktionalität durch verschiedene Verbindungselemente, die Bauaktivitäten ermöglichen
- Verwendung von mehr recycelten Materialien oder Abfällen (Problem: buntes Klettband)
- Forschung zur Effektivität und kulturellen Angemessenheit verschiedener Spielvarianten
- Schaffung eines Netzwerkes zur Herstellung und Verbreitung der Spiele