

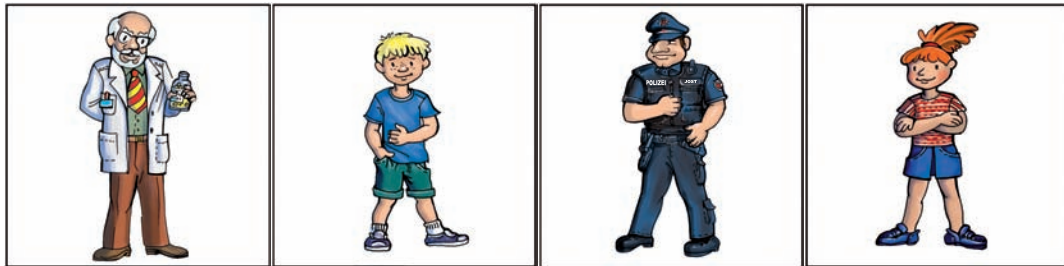
Arbeitsblatt Abb. 3.32

Mathieu & Kraus: Detektivspiel als übergeordnete Rahmenhandlung („Wo, wer und wie denn bloß?“)



Arbeitsblatt Abb. 3.32 (Forts.)

Mathieu & Kraus: Detektivspiel als übergeordnete Rahmenhandlung („Wo, wer und wie denn bloß?“)



Arbeitsblatt Abb. 3.32 (Forts.)

Mathieu & Kraus: Detektivspiel als übergeordnete Rahmenhandlung („Wo, wer und wie denn bloß?“)

Anregung

Detektivspiel als übergeordnete Rahmenhandlung („Wo, wer und wie denn bloß?“)

Im therapeutischen Setting bietet es sich an, einzelne Zielstrukturen integriert in ein übergeordnetes Detektivspiel zu trainieren. Hierfür werden ein Stadtplan mit zahlreichen (Tat-)Orten, Täterkärtchen, eine Drehscheibe mit Zeitangaben, verschiedene (Tat-)Werkzeuge-Karten bzw. Realgegenstände, Aktionskärtchen (Verben) sowie Hinweiskärtchen mit kurzen Texten für die jeweiligen Zielstrukturen (Wo, Wer, Wann, Was, Wie/ Womit, etc.) benötigt. Letztere sollten unterschiedliche Schwierigkeitsgrade (z.B. durch Variationen der Textlänge/Häufigkeit von Schlüsselwörtern) beinhalten, um flexibel auf die individuellen Bedürfnisse bzw. den Entwicklungsstand des Kindes eingehen zu können. Auf der Drehscheibe sind neben den üblichen Stundenangaben (innerer Ring) auch Wochentage, Monate, Jahreszeiten und besondere Feiertage wie Ostern, Weihnachten und Silvester abgebildet (weitere Ringe). Ziel des Spieles ist es, dass das Kind die für die jeweilige Zielstruktur benötigte Aktion durchführt (z.B. einen Gegenstand/einen Täter/ein Aktionskärtchen auf den entsprechenden Tatort legt oder die Zeit auf der Drehscheibe einstellt). Für jede richtig gelöste Aufgabe erhält der Detektiv eine Belohnungsmünze (z.B. Muggelstein), die er in seinem Detektivrucksack (Stoffbeutel) sammeln und gegen Helfer-Tipps eintauschen kann.

Beispiel 1: Hinweiskärtchen für Zielstrukturen Stufe 1 und Stufe 5 „Wo?“ und „Wie/Womit?“:
„Nachdem es geklingelt hat, verlassen alle Kinder lärmend das Gebäude.
Doch o weh, das Fahrrad von Pauli hat einen platten Reifen. Zum Glück weiß sein Freund Rat und gibt ihm schnell ...?“
Hat das Kind erfolgreich die geforderte Zielstruktur erkannt, soll es nun die Karte mit der Luftpumpe auf die Schule auf den Stadtplan legen.

Beispiel 2: Hinweiskärtchen mit Zielstruktur Stufe 2 „Wer?“:
„Diesmal musste Pia länger warten, bis sie an der Reihe war. Sie nahm von Herrn Krüger den Hustensaft und die Nasentropfen entgegen, bezahlte und machte sich schnell wieder auf den Heimweg. Was ist Herr Krüger von Beruf?“

Beispiel 3: Hinweiskärtchen mit Zielstruktur Stufe 3 und 4 „Wann?“ und „Was passiert?“:
„Beim Verkäufer vor dem Supermarkt hat Peters Vater einen drei Meter hohen Baum gekauft. Der ist viel zu lang für das Auto und auch der stärkste Mann kann ihn nicht alleine nach Hause tragen. Zum Glück hat Peter eine Idee! Eine knappe Stunde später gibt es zur Belohnung für Peters Freunde einen warmen Tee. Im Wohnzimmer sieht der Baum wirklich prächtig aus.“

Materialhinweise:

- Täterkarten als Beispiele: Apotheker, Polizist, Junge, Mädchen
- Drehscheibe entweder mit Text und kleinem Symbol (z.B. für Feiertage auf der Ebene der Jahreszeiten) oder nur Text (Ringe jeweils für Stunden, Wochentage, Monate, Jahreszeiten und prominente Feste)
- (Tat-)Werkzeuge als Beispiele: Luftpumpe, Seil, Hammer, Ball, Schere, Telefon, Säge
- Aktionskarten als Beispiele: klauen, Ball werfen, schneiden, schmücken, helfen, sägen, tragen, ziehen