Instrument für den Einsatz digitaler Medien in der AT-Praxis

Titel Instrument	Klang ² (Website: https://klang2.com/) - ein deutsches Spiel

Worum geht`s	Das Spiel Klang ² ist ein Audiomemory (akustische Spielesammlung). Gesamthaft besteht es jeweils aus 20 Holzplättchen, das Spiel kann aber auch mit 8 oder 16 Karten gespielt werden. Auf jedem Plättchen ist eine Audiospur hinterlegt, welche durch die Lesung mit dem Natel per NFC-Reader abgespielt werden kann. Es geht darum, die zwei zusammengehörigen Plättchen zu finden, Plättchen in die richtige Reihenfolge zu bringen oder das gesuchte Plättchen auszuwählen. Nach jedem Spieldurchlauf werden die Audiospuren gemischt und neuen Plättchen zugeordnet. Um das Spiel benutzen zu können muss das "physischen Spiel" nur einmal gekauft werden. Die 19 vorhandenen Spielvarianten stehen dann per App zur Verfügung und können nach Bedarf und Interesse gewählt werden – alle online Spielvarianten können mit dem einen "physischen Spiel" genutzt werden. Die App wird laufend vom Hersteller aktualisiert, es können neue Spielvarianten dazukommen. In einigen Spielvarianten bietet die App verschiedene Versionen, wie die Audiodateien zusammengehören sollen (Ton, Ton und Name, Töne in richtiger Reihenfolge, versch. Varianten). Alternativ dazu können auch eigene Audiospuren aufgenommen werden.
Ziele	• Förderung der auditiven Wahrnehmung • Förderung der kognitiven Fähigkeiten • Soziale Interaktion • Förderung der taktil/haptischen Funktionen, der Feinmotorik
Zielgruppe	• Je nach Modifikation und Wahl der Spielvariante unterschiedliches Klientel • Kognitiv stark, bis Beginn mittelschwerer Demenz • Interessiert an spielerischen Aktivitäten • Ausreichend gute auditive Funktion (kein Hörverlust) • Einzelsetting (danach in Gruppensetting überführen)
Dauer	Kann je nach Spielmodifikation und –variante angepasst werden. Bei Einführung längeres Setting einberechnen, mind. 30 Minuten. Jede weitere Sitzung mindestens 15 Minuten einrechnen.
Technik	• Aufgeladenes Natel mit NFC-Reader (vorgängig abklären, ob Reader

	vorhanden) • Natel mit Internetzugang für den Download der App • Zugang zu App-Store oder Play-Store • Tablet (ausschliesslich für die QR-Version des Spiels möglich)
Durchführung	Installieren und Einrichten der App: • Appstore bei Applegeräten öffnen oder Playstore bei Androidgeräten öffnen • In der Suchfunktion “Klang ²” oder “Klang2” eingeben und auf “Suchen” drücken • Auf “Installieren” drücken und App öffnen • QR-Code aus dem Spielschachteldeckel scannen • Den Anleitungen der App schrittweise folgen • Gewünschte Spielvarianten durch Anklicken herunterladen und Spielform wählen • Ready, steady, go ... Methodisches Vorgehen: Ausreichend Zeit zum Erklären und Zeigen des neuen Spiels einplanen. Mehrmaliges einüben des konkreten Spielvorganges (Plättchen wählen, “scannen”, kontrollieren etc.), ohne Ansprüche auf Einhaltung der Memory- oder Spielregeln. Schrittweise Steigerung der Komplexität und Einhalten der Spielregeln bis zur gewünschten/gewählten Spielmodifikation oder –variante. Vorzugsweise erst mit 8 Plättchen beginnen, danach ggf. Anzahl der Plättchen steigern (d.h. 16 danach 20). Evaluation mit Klientel, ob das Spiel gefällt.
Tools	Benötigte Materialien: • Klangquadrat-Spiel (physisch) • Klangquadrat-App • Natel (zwingend mit eingeschaltetem NFC-Reader)
Variante	Es gibt unzählige Spielvarianten, wie das Klangquadrat eingesetzt werden kann. Es gilt hierbei, je nach Klientel die Schwierigkeitsstufe und die Regeln so anzupassen, dass Erfolgserlebnisse möglich sind und somit Freude herrscht. 😊 Einige mögliche Varianten sind: • Mit 8, 16 oder 20 Karten spielen • Passagen spielen und verknüpfen mit Biografie/Gesprächsstoff (Spiel als Gesprächsopener nutzen) • Bei Spiel mit Sprichworten Training vom Priming-Gedächtnis --> d.h. immer nur ein Plättchen abspielen, danach zweiter Teil versuchen aus Gedächtnis abzurufen. Evtl. Kontrolle durch zweites Plättchen. • Im Einzelsetting erlenen und nutzen, danach ins Gruppensetting überführen • Kann nach den allgemeingültigen Memory-/ Spielregeln gespielt werden, kann aber auch individuell geregelt werden • Individuell an vorhandenes Klientel anpassen und “spielbar” machen

	Spielversionen in der App: • Weihnachtslieder • Kinderlieder • Sprichwörter • Tierstimmen • Komponisten der Klassik • Bundesländer und ihre Hauptstädte • Länder und Hauptstädte • Skalentrainer • Vogelstimmen • Nursery Rhymes • Himmlische Oktaven • Die klassische Gitarre • Klangsalat • Klavierkompositionen • Wie viele Sprachen sprichst Du • Zungenbrecher • Kultur im Quadrat • Tierisch Menschlich • Weihnachtsgrüsse aus aller Welt • Klangwerkstatt

Ersteller:innen	Lydia Theiler, Silia Röthlisberger, Tanisha Schuler