

Feedbacks

«Wir haben das Spiel mehrere Male gespielt, auch mit Nachbarskindern, die etwas jünger waren (1.Klasse). Wir hatten jedes Mal viel zu lachen.

Es ist sehr spannend, das Gegenüber in einer ungewohnten Situation zu erleben und die kleinen Mutproben lassen es zu, in einem geschützten Rahmen über den eigenen Schatten zu springen.

Die Kleineren hatte mit dem flüssigen selbständigen Lesen noch Mühe und sie benötigten Hilfe beim Lesen sowie z. T. Erklärungen, was genau gemeint ist.

Wir werden es bestimmt weiter bespielen, genau das Richtige für neblige und regnerische Tage.»

Familie Pereira

«Die Provokation praktiziere ich mittlerweile täglich. Manchmal gelingt sie mir besonders gut, wie gestern ;-)

Daran gefällt mir, dass sich meine eigene Sicht auf die Menschen in eine liebevollere Sicht verwandelt.

Den Humor zu pflegen, das gelingt mir auch immer besser.»

Thomas Riffelmacher, Augsburg

«Da in meinem Leben Humor eine tragende Rolle spielt und dank einer humorvollen Haltung im Leben einiges einfacher zu bewältigen ist, setze ich Humor möglichst oft ein. Das neue Humor-Set des Luzerner Logopäden José Amrein unterstützt dies wunderbar. Die vielen witzigen Fragen und humorvollen Aufgaben auf den insgesamt 120 Karten bereiten viel Spass, verbessern die humorvollen Fähigkeiten und ermöglicht ungezwungenes Lachen miteinander.

Sowohl jüngere Kinder (Karten 1-60) und auch Menschen ab 12 Jahren (Karten 61-120) werden mit diesem Spiel sehr viel Spass haben und Kompetenzen in den verschiedensten Bereichen spielerisch verbessern.

Das Spiel ist sowohl für die Familie zu Hause wie auch für die Therapie und für Gruppen in verschiedensten Zusammensetzungen geeignet.

Die zu erfüllenden Aufgaben unterteilen sich in Oberbegriffe wie z.B. „scherzen“, „über-treiben“, „erfinden“, „überraschen“, „neckern“ und „umdeuten“, um nur eine kleine Auswahl zu nennen. Das Ziehen der Karten kann reihum geschehen, oder die Person, die gerade eine Karte gezogen hat, bestimmt, wer als nächster an der Reihe ist. Das Spiel leistet gute Dienste als Konkurrenzspiel (mit einem Gewinner), kann aber auch einfach nur so zum Spass gespielt werden. Die 120 Karten sind fantasievoll illustriert.

In der logopädischen Therapie kann das Spiel mit Fokus auf die verschiedensten Ziele angewendet werden. Förderziele des Humorspiels sind unter anderem das Lesesinnverständnis, der Einsatz von morphologisch-syntaktisch korrekten Sätzen, bis hin zur Lautrealisierung in der evozierten Spontansprache und zur Verbesserung der Schlagfertigkeit. Der Fantasie werden mit diesem Spiel keine Grenzen gesetzt.

Ich habe das Spiel privat und in der Therapie eingesetzt, zu zweit, in Kleingruppen und ganzen Klassen. Nicht nur ich, sondern auch die Kinder, sowie Freunde und Bekannte sind vom Spiel begeistert.»

Andreas Eyhorn, Basel