



Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation e.V.

Wie lernt man eigentlich UK?

Spiele zur Wortschatzförderung

Marie Just und Annekatriin Kelz, Linz 2018

mit Ideen und Vorlagen von Nina Fröhlich und Conny Pivit



Gesellschaft für
Unterstützte Kommunikation e.V.

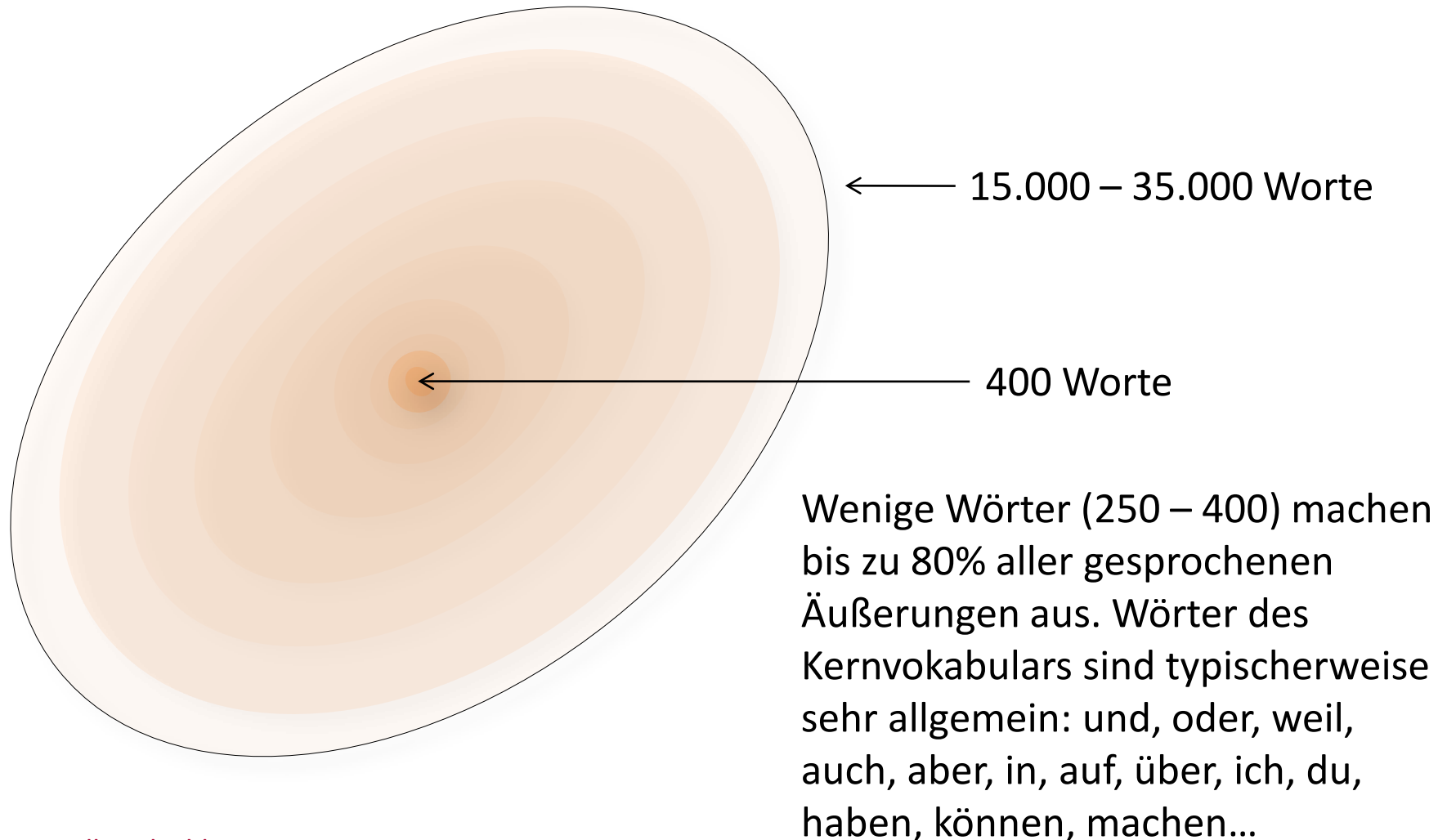
Vokabularauswahl

Prinzip des Kernvokabulars



Gesellschaft für
Unterstützte Kommunikation e.V.

Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation e.V.



Quelle: Uli Ehler



Kernvokabular:

- ▶ die 100-200 Wörter, die den Kern der gesprochenen Sprache bilden
- ▶ die in vielen Situationen mit unterschiedlichen Themen immer wieder vorkommen
- ▶ Wörter, die sich flexibel kombinieren lassen
- ▶ Wörter, die oft nicht nur eine exakte Bedeutung haben, sondern je nach Kontext ihre Bedeutung bekommen
(Beispiel: **auf**
Tür **auf**machen, **auf** der Bank sitzen, **auf**hören, **auf**stehen, **auf** etwas stehen)
- ▶ viele kleine Worte (Pronomen, Konjunktionen, ...)

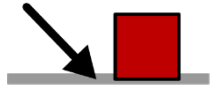


Mit allen Formen der UK (hier nur eine kleine Auswahl)

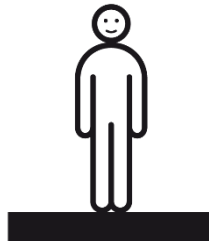
auf



Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation e.V.



SymbolStix



Metacom



DGS (Kestner)



Bliss



Quasselkiste60

Accent

AUF

Schrift



Randvokabular:

- ▶ konkrete Wörter
- ▶ Wörter, die bestimmten Inhalt transportieren
- ▶ Wörter, die nur in bestimmten Situationen benutzt werden
- ▶ viele Substantive
- ▶ viele Verben

Wortschatzmodule zu den 12 Kommunikationsfunktionen



Gesellschaft für
Unterstützte Kommunikation e.V.

1. Erstes Steuern einer Interaktion	2. Sich selbst, andere Personen und Besitzverhältnisse bezeichnen	3. Widersprechen und Protest ausdrücken
<p>noch mal, fertig, mehr, genug, anders, weg, da, halt, helfen, allein, was, das, machen</p>	<p>ich, bin, mein, du, bist, dein, er, sie, wir, eigener Name, Name 1, 2 Mama, Papa, Bruder, Schwester, Oma, Opa, Freund, Lehrer, für</p>	<p>nicht, anders, falsch, kein, doch, Quatsch</p>
4. Zeitliche Aspekte einer Aktivität steuern	5. Um eine Handlung bitten oder eine Handlung steuern	6. Eine Handlung beschreiben oder kommentieren
<p>langsam, schnell, jetzt, dann, warten, machen</p>	<p>und, oder, zusammen, allein, mit, kommen, gehen, geben, machen, finden, zeigen, sehen, brauchen, erzählen</p>	<p>gut, schlecht, heiß, kalt, groß, klein, nass, trocken, schwer, leicht, neu, alt, schnell, langsam, voll, leer, falsch, richtig, toll, doof, laut, leise, schmutzig, sauber, lang, kurz, viel, wenig, kaputt, und</p>
7. Gegenstände bemerken und darum bitten	8. Positionen bezeichnen oder bestimmen	9. Um eine Information bitten
<p>bitte, haben, möchten, auch, mehr, alle, etwas, ein, der/die/das</p>	<p>an, aus, auf, zu, oben, unten, weg, da, hinter, vor, bei, in, über, unter, draußen</p>	<p>fragen, wer, wann, wo, warum, wie, was, wie viel</p>
10. Befindlichkeiten oder Gefühle ausdrücken	11. Spezifische Tätigkeiten bezeichnen oder steuern	12. Erweiterte Zeitkonzepte ausdrücken
<p>bin, bist, ist, sind, haben, Angst, Schmerz, Hunger, Durst, traurig, Spaß, gut, schlecht, müde, langweilig, ärgern, freuen, lecker, eklig, glücklich,</p>	<p>und, oder, erzählen, arbeiten, essen, fahren, hören, kaufen, kochen, lesen, schreiben, malen, schlafen, schwimmen, spielen, trinken, sitzen, stehen, gehen, tragen, können, müssen</p>	<p>heute, gestern, morgen, früh, spät, Vormittag, Nachmittag, Abend, Nacht, war</p>
<p>Nach Modul 1 kann jedes andere Modul folgen! Quelle: prd</p>		

Fokuswörter (-reihen)

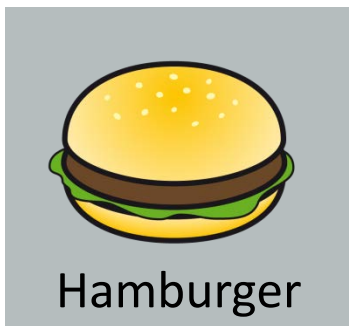
- ▶ nochmal – fertig- nicht – wollen – gucken
- ▶ ich - auch - mehr – haben
- ▶ du – machen – was - wir
- ▶ mit – kein/e – mein/e – kommen – aus
- ▶ das – sein (Verb) – da – weg
- ▶ Quatsch – so –gehen – alle/s – aber
- ▶ war/en - zu – noch – dürfen – mir
- ▶ wann – schon – können – ein
- ▶ in – sollen – bitte – allein
- ▶ auf – warten – ganz – und
- ▶ heute – ge-/fahren – dann – hier
- ▶ sagen – es – der – die
- ▶ oder – wo – wie – wissen
- ▶ warum – immer – müssen - dein/e – gern
- ▶ wenn – weil – doch –welche/r



Literaturhinweis:

Stefanie Sachse: Fokuswörter in der Praxis. In:
Unterstützte Kommunikation 01/2013

Beispiele für den flexiblen Einsatz von Kernvokabular



ich

du

auch

da

das

sein

können

noch mal

nicht

haben

möchten

wo

was

mögen

warum

Beispiele für den flexiblen Einsatz von Kernvokabular



ich

du

auch

da

das

sein

können

noch mal

nicht

haben

möchten

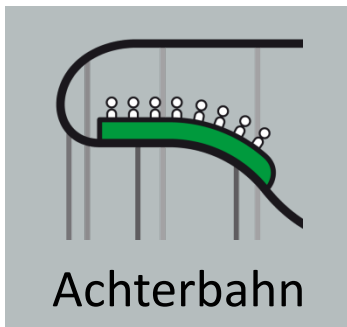
wo

was

mögen

warum

Beispiele für den flexiblen Einsatz von Kernvokabular



ich

du

auch

da

das

sein

können

noch mal

nicht

haben

möchten

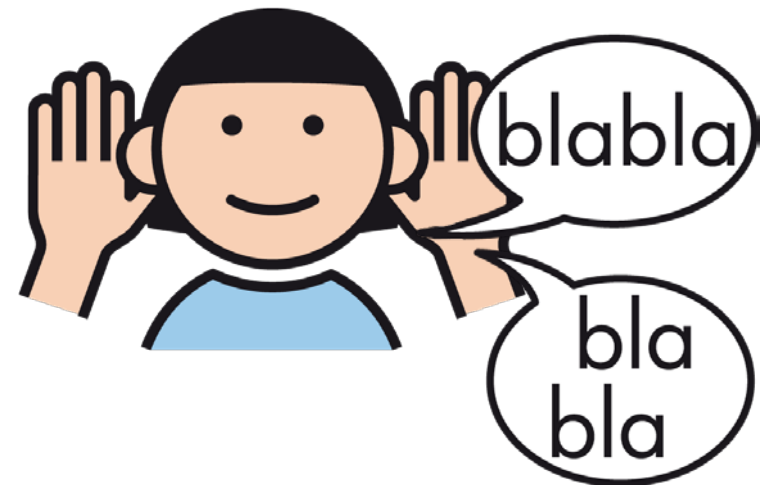
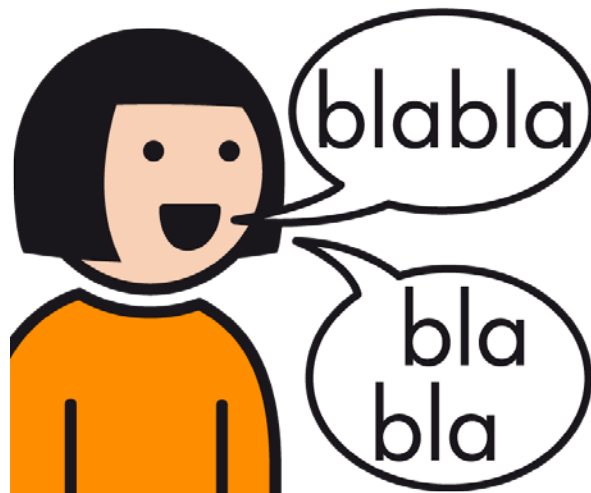
wo

was

mögen

warum

Kinder hören Lautsprache
und beginnen dann Lautsprache zu produzieren.





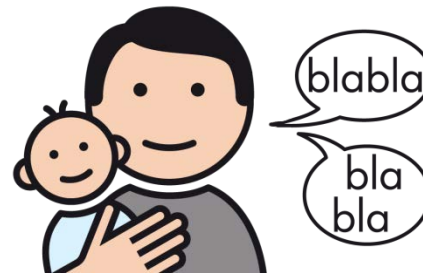
Wie lernen Kinder sprechen?



Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation e.V.

Wie funktioniert das?

- ▶ Kinder bekommen viel sprachlichen Input.



- ▶ Es findet kein gezielter Unterricht statt.

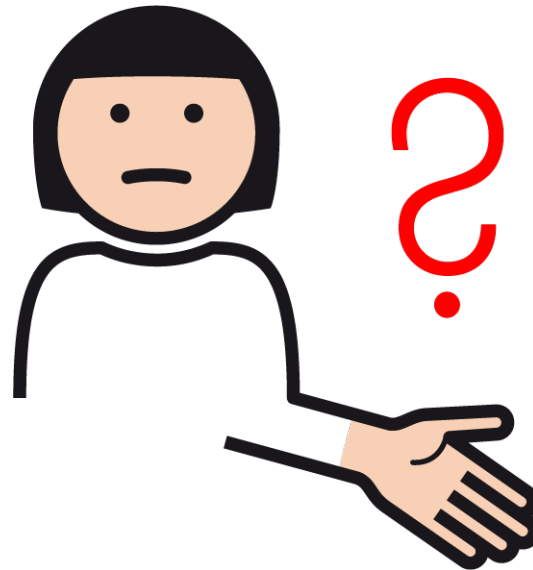


- ▶ Lernen findet beiläufig in konkreten Situationen statt.





- ▶ Warum machen wir das nicht auch bei der Wortschatzförderung?



- ▶ ... so einfach nebenbei!







3.1.3 Was?

Ich kommentiere!

Bei allen Spielen gibt man mittels Mimik, Gestik, Blicken und Lauten seinen „Kommentar“ zum Geschehen ab. Dabei kann es sich z.B. um Freude, Aufregung oder auch Wut handeln.

Passend zum Geschehen können diese Gefühlsäußerungen auch als Sprachnachrichten auf einer Kommunikationshilfe wie dem Step by Step oder GoTalk (NOW) aufgefunden werden. Bei komplexeren Kommunikationshilfen sind diese bereits vorhanden. Die Darstellung von Gefühlsäußerungen kann über die Symbole aus dem Kernwortschatz erfolgen. Zum Beispiel kann die Aussage „Juhu!“ über das

Symbol für „freuen“ dargestellt werden. Außerdem werden Gefühle wie Freude oder Wut in der Spontansprache durch Ausrufe ausgedrückt. Folglich können die Aufnahmen auf den Kommunikationshilfen mit passender Intonation für z.B. So ein Mist! besprochen werden. Den Zusammenhang zwischen Gefühl, entsprechendem Symbol und Kommentar kann man über das Modelling herstellen:

Du rufst Juhu!?, Du freust dich? oder Ich sehe du ärgerst dich. Du kannst „So ein Mist sagen“. Besonders viel Freude bereitet auch das Schimpfen! Kreative Kraftausdrücke beleben ein Spiel enorm.

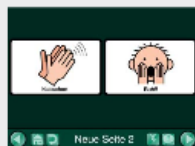
Ein Kommentar

Juhu!
Oh nein!
Klatschen



Zwei Kommentare

Super! – So ein Mist!
JAAAA! – Oh nein
Klatschen – Buh-Rufe



Mehrere Kommentare

Ich, du, wir, alle
Juhu! So ein Mist! Oh je! Was soll das?
Gewonnen! Verloren! Dumme Kuh!
Jaaaa! Neeeeeiiii!
Klatschen, Buh!
Dumme Kuh!
Du legst di nieder!



Ich gebe Kommandos!

Beim Spiel können mittels Kommandos eigene Handlungen angesagt werden oder Wünsche bzgl. des weiteren Spielverlaufs mitgeteilt werden. Für die Auswahl der Aussagen eignen sich die „kleinen Wörter“ aus dem Kernwortschatz in besonderer Weise. Bereits mit der Aufnahme nur einer Mitteilung auf dem Step-by-Step wie z.B. „alle“ kann das Spielgeschehen beeinflusst werden. Mit symbolbasierten Kommunikationshilfen wie dem GoTalk (NOW) kann

bereits eine Auswahl aus mehreren handlungssteuernden Aussagen getroffen werden. Bei komplexeren Kommunikationshilfen ist der Kernwortschatz in der Regel bereits enthalten. Mittels Modelling wird durch den Kommunikationspartner aufgezeigt, wann eine Aussage passend wäre (Du sagst alle? Alle müssen springen) bzw. die Bedeutung einer getroffenen Mitteilung noch einmal korrekt versprachlicht werden (Du sagst andere. Du möchtest eine andere Karte ziehen).

Ein Kommando

fertig, nochmal, anders, mehr, weniger, alle, weg, helfen, schauen



Zwei Kommandos

(hierbei eignen sich besonders Gegensatzpaare):
fertig – nochmal
nochmal – etwas anderes
mehr – weniger



Mehrere Kommentare

fertig, nochmal, anders, mehr, weniger, alle, weg, helfen, machen, schauen,...



Ich rede immer mit!

Bei den Spielbeschreibungen finden sich weitere konkrete Beispiele zur Vokabularauswahl. Dabei tauchen die hochfrequenten „kleinen Wörter“ (Kernvokabular) zur Steuerung von Handlungen oder zum Ausdruck von Gefühlen immer wieder auf, ergänzt mit Vorschlägen zu spielspezifischem Vokabular (Randvokabular).

- ▶ Eine Dose oder Ähnliches enthält noch andere Behältnisse, die wiederum ein Behältnis hat. (Prinzip Puppe in der Puppe)
- ▶ Spannung erzeugen neugierig machen, Kind kann diesen aber nicht selbst erreichen.
- ▶ (z.B.: Spielzeugkoffer mit Dose, Dose mit Briefumschlag, Briefumschlag mit Briefumschlag, Briefumschlag mit Schatzkarte, Überraschungsspiel, Süßigkeit o.Ä.)
- ▶ **auf, machen, nochmal, (ich will sehen!, toll, doof), ...**

- ▶ 1 Kind geht raus und muss später suchen.
- ▶ Ein Gegenstand wird versteckt im Raum.
- ▶ Mitspieler führen den Suchenden mit:
- ▶ ***stopp, weiter, nicht, (so, warm, kalt, heiß, richtig, falsch, fast)***

- ▶ Kochlöffel, Augenbinde, Süßigkeit o.Ä. unter Kochtopf
- ▶ Ein Spieler mit verbundenen Augen sucht mit dem Kochlöffel den Kochtopf
- ▶ Mitspieler unterstützen:
- ▶ ***stopp, weiter, nicht, (so, warm, kalt, heiß, richtig, falsch, fast)***

- ▶ Ein Kind wird geschoben (im Rolli, Rollbrett, o.Ä,) oder geschaukelt und bestimmt:
- ▶ ***Stopp, weiter, (langsam, schnell, mehr, wenig), ...***

- ▶ Gemeinsames Musizieren mit Instrumenten.
- ▶ UK Kind ist der Dirigent und sagt an:
- ▶ ***laut, leise, (schnell, langsam, stopp, weiter), ...***

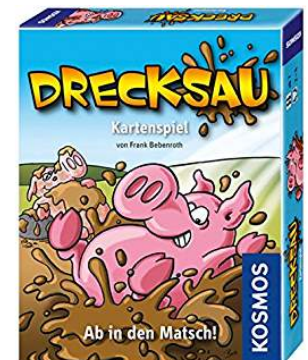
- ▶ Viele Münzen oder Spielsteine liege in der Mitte und müssen beim Spielleiter angefordert werden. 1 Glas mit Wasser steht in der Mitte.
- ▶ Reihum darf jeder Steine in das Glas werfen. Ziel ist es, Steine ins Wasser zu geben, ohne dass das Wasser überläuft.
- ▶ Der Spieler, bei dem das Wasser überläuft, scheidet aus.
- ▶ *(Ich brauche) mehr, genug, (fertig, toll, doof,) ...*

- ▶ Eine große Kiste (Tisch mit Decke o.Ä.), eine Puppe o.Ä., die **neben, hinter, in, auf, unter, ...** der Kiste nicht sichtbar versteckt wird.
- ▶ Es werden Paare gebildet. Ein Partner geht raus, die anderen Mitspieler verstecken die Puppe.
- ▶ Der Partner kommt zurück und soll sie nun schnell nach der Angabe seines Partners finden. Es gibt nur einen Versuch!!

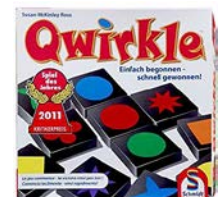
- ▶ Die Spielkarten liegen verdeckt auf einem Stapel und müssen beim Spielleiter angefordert werden.
- ▶ Wer an der Reihe ist, fordert eine Karte an und legt sie offen neben den Stapel.
- ▶ Der Spieler kann weiter spielen oder aufhören.
- ▶ Immer wenn er eine Karte mit einem Fisch aufdeckt, der noch nicht in der Reihe liegt, hat er die Möglichkeit: **Stopp** *Aufhören* oder **Weiterspielen**.
- ▶ Deckt er einen Fisch auf, von dessen Art schon einer offen liegt (Größe ist egal), befreit dieser 2. Fisch den ersten Fisch seiner Art und alle anderen Fische, die zwischen den beiden liegen. Diese Fische werden beiseite gelegt.
- ▶ Alle jetzt noch liegen gebliebenen Karten bekommt der Spieler.
- ▶ Wird die Krake aufgedeckt, endet der Spielzug sofort und alle offen liegenden Karten werden beiseite gelegt.
- ▶ ***Ich, möchte, mehr, genug, (das, ist, fertig, doof, toll,) ...***



- ▶ Ziel des Spiels: alle meine Sauber-Schweine sollen zu Drecksauen werden!
- ▶ Jeder Spieler erhält 5 Schweinekarten, die er mit der SAUBER-Schweineseite vor sich auslegt.
- ▶ Alle anderen Karten liegen verdeckt gemischt auf einem Stapel
- ▶ Wer an der Reihe ist, zieht dort eine Ereignis-Karte:
- ▶ **Matschkarte:** 1 eigenes Schwein wird zur Drecksau: *jetzt, schmutzig! toll!*
- ▶ **Regenkarten:** Alle Dreckssauen auf dem Tisch werden wieder sauber: *jetzt, sauber, doof*
- ▶ **Stall:** damit schütze ich eines meiner Schweine vor Regen! *jetzt, toll, trocken, du, nicht, ...*
- ▶ **Blitz:** damit brenne ich den Stall eines Mitschülers nieder! *jetzt, heiß, weg, sauber*
- ▶ **Bauer schrubbt:** 1 Schwein eines Mitspielers wieder *sauber*



- ▶ Jeder Spieler bekommt verdeckt 6 Steine und schaut sie erst mal für sich an.
- ▶ Wer am Zug ist, legt 1 oder mehr Steine an bereits ausliegende Steine in einer Reihe an.
- ▶ Dabei müssen alle Steine in einer Reihe entweder die gleiche Farbe oder die gleiche Form haben.
- ▶ Abgelegte Steine werden nach dem Spielzug wieder durch neu gezogene Steine ersetzt, die vom Spielleiter angefordert werden:
- ▶ Alternativ zum Steine auslegen, kann der Spieler auch Steine austauschen gegen neue aus der Tasche, darf dann aber nicht mehr ablegen.
- ▶ Wer eine Reihe bildet oder ergänzt, bekommt für jeden Stein der Reihe 1 Punkt.
- ▶ ***(Ich möchte) mehr, genug, (fertig, das, ist, doof, toll), ...***



- ▶ Ein ‚Memory-Meister‘, der später die Memory-Paare wieder zusammenführen soll, verlässt den Raum. Während er draußen wartet, werden die Paare gebildet.
- ▶ Die Paare erhalten jeweils passende Gebärden- und Wortkarten.
- ▶ Der ‚Memory-Meister‘ wird nun wieder in den Raum gebeten.
- ▶ Die Paare stehen im Raum und zeigen ihre Gebärde bzw. Wortkarte erst, wenn der Memory-Spieler sie antippt.
- ▶ Dieser sieht nun eine Vielfalt von Gebärden und Wortkarten.
- ▶ Er soll die Paare richtig zusammenstellen, bis er die gesamte Gruppe als Paare sortiert hat.
- ▶ ***zusammen, weg, du, gehen, zu + Kartenvokabular***

Ich packe meinen Koffer



Gesellschaft für
Unterstützte Kommunikation e.V.

Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation e.V.

- ▶ Spieler drehen Karten um und merken sich alle.
- ▶ Bei Quatschkarten muss der Spieler alle bisherigen Dinge aufsagen.
- ▶ ***Ich packe meinen Koffer.***
- ▶ ***Ich packe ein...***
- ▶ ***ein, eine, einen***
- ▶ ***+ Randvokabular nach Wahl***



- ▶ Material zum Download von Claudio Castaneda:
- ▶ https://www.metacom-symbole.de/downloads/download_spiele.html

Wer bin ich?



Gesellschaft für
Unterstützte Kommunikation e.V.

Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation e.V.

- ▶ Ein Spieler muss durch gezielte Fragen erraten, was sich auf der Karte an seiner Stirn befindet.
- ▶ *ich, bin ich?*
- ▶ *in/im, an/am, mit, draußen, drinnen*
- ▶ *wohne, arbeite, habe...ich?*



Unser kleiner Wörterladen (Finken)



Gesellschaft für
Unterstützte Kommunikation e.V.

Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation e.V.

Bei dieser Spielesammlung dreht sich alles um Wortschatz und Redemittel. Motivierend gestaltete Spielpläne, Spielkarten und Legeplättchen ermöglichen vielfältige kommunikative und handlungsorientierte Spielvariationen, um Wortschatz und Strukturen zu erwerben, zu erweitern und anzuwenden.

In diesen „Geschäften“ können die Kinder einkaufen: Sportwaren, Apotheke, Schreibwaren, Supermarkt, Mode & Kleidung, Spielwaren, Bäckerei & Café, Laden für alles, Obst und Gemüse



- ▶ In Concept kommunizieren die Spieler ausschließlich über vielfältige Symbole, die flexibel miteinander kombiniert werden können.
- ▶ Im Team suchen sich 2 Spieler immer einen Begriff aus, der durch die Mitspieler erraten werden muss.
- ▶ Mit Hilfe unterschiedlicher Marker aktivieren die Teamspieler die Symbole und führen ihre Mitspieler auf den richtigen Weg.

- ▶ Tipp: <https://www.lifetool.at/beraten/rat-tat/uk-tipp/uk-tipps/2015/2015-04-beschreiben-statt-benennen/>





Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation e.V.

Unterstützte Kommunikation – spielend leicht. Praxisideen zum gemeinsamen Spielen für Schule und Alltag

http://www.elecok.de/download/161011_Elecok_SpieleBroschuere.pdf



Gesellschaft für
Unterstützte Kommunikation e.V.



Inhalt



Vorwort	5
Beratungssystem ELECOK	6
Einführung	8

„Ich spiele mit“	13
Spielhandlungen ermöglichen durch motorische und sprachliche Alternativen	

3-1	Ich rede mit!	14
3-2	Ich mache Musik	18
3-3	Ich wähle aus	27
3-4	Ich würfle	28
3-5	Ich bewege meinen Spielstein	30
3-6	Ich spiele Karten	31
3-7	Ich spiele Ball	32
3-8	Ich steuere etwas	33
3-9	Ich steuere den Computer	36

Spielideen	41
-------------------	-----------

4-1	Ursache-Wirkungsspiele	42
4-2	Adaptierte Spielzeuge	45
4-3	Interaktionsspiele	52
4-4	Gesellschaftsspiele	68
4-5	Bewegungs- und Sportspiele	73
4-6	Musikspiele	78
4-7	Lernspiele am Computer	80

5	Hilfsmittelglossar	88
6	Informationen, Ideen und Material	89
7	Literatur	90
8	Impressum	91

3.1 Ich rede mit!



3.1.1 Womit?

Körpereigene Kommunikationsformen
Lautsprache, Laute, Mimik, Gestik, Gebärden

Beispiele Gebärdenansammlungen

- Deutsche Gebärdensprache (DGS)
- Schau doch meine Hände an (SdmHa)
- Gebärdenunterstützte Kommunikation (GuK)



Nichtelektronische Kommunikationsformen

Schrift, Gegenstände, Fotos, Bilder, Symbole

Beispiele Symbolsammlungen

- Metacom
- Symboltix
- Boardmaker/PCS
- Picto-Selector

Elektronische Kommunikationshilfen

einfache Sprachausgabegeräte mit einer Taste

Beispiele

- Step by Step
- BIGmack
- Sequenza Box



einfache symbolbasierte Sprachausgabegeräte

Beispiele

- GoTalk
- Quick Talker
- App GoTalk NOW

komplexe symbolbasierte Sprachausgabegeräte

Beispiele Kommunikationsstrategien

- Metatalk DE
- Gateway
- Minspeak
- Sonoflex

3.1.2 Wie?

Kern- und Randvokabular

Beim Spiel mit nicht sprechenden bzw. schwer verständlich sprechenden Kindern spielt die Auswahl des Vokabulars, welches ihnen auf den jeweiligen Kommunikationshilfen zur Verfügung gestellt wird, eine wichtige Rolle. Das Prinzip des Kern- und Randvokabulars bietet hierbei eine gute Orientierungshilfe. Das Kernvokabular bezeichnet die 200–300 Wörter einer Sprache, die am häufigsten benutzt werden – unabhängig von Situation und Kontext. Es beinhaltet vor allem die „kleinen Wörter“ wie z.B. *nochmal, fertig,*

ich, du, mehr, weg,... und nur sehr wenige Hauptwörter. Es zeichnet sich dadurch aus, dass es sehr oft in unterschiedlichsten Situationen eingesetzt werden kann. So kann ein Kind mit den Kernvokablen *„fertig“* und *„nochmal“* sowohl das Essen als auch das Spiel mit der Puppe oder der Eisenbahn beenden bzw. um Wiederholung einer Tätigkeit bitten. Das Kernvokabular kann mit situations- und interessenabhängigem Wortschatz (dem Randvokabular) ergänzt werden, z.B. beim „Puppenspiel“ mit Begriffen wie *Hose, Pulli, Pampers, Baby,...*

Modelling

Das Prinzip des Modellings gibt Hilfestellungen für Nutzer und Spielpartner zum Einsatz von Kommunikationshilfen.

Lernen am Modell

Für Kinder, die unterstützt kommunizieren, ist es wichtig, ein Vorbild zu haben. Deshalb verwendet der Betreuer die jeweilige Kommunikationshilfe beim Spiel mit. Das Kind erfährt dadurch, was die Wörter (Symbole, Gebärden) bedeuten, wie sie verwendet und kombiniert werden können. Er nutzt auch neue Wörter oder Symbole, um die Entwicklung des aktiven und passiven Wortschatzes zu unterstützen. Es geht nicht darum, dem Kind die Wörter auf seiner Kommunikationshilfe „nur“ zu zeigen, sondern sie mit dem Kind wiederholt im Kontext einer Handlung, eines Gesprächs, einer Situation zu benutzen.

Verstehen

Das Mitbenutzen der Kommunikationshilfe durch den Kommunikationspartner unterstützt das Kind in seinem Sprachverständnis. Insbesondere bei Kindern mit Autismus-Spektrum-Störung spielen Visualisierungen eine große Rolle. Ist ein Kind mit dem Verstehen der gesprochenen Sprache überfordert, kann der Spielpartner z.B. durch das Verwenden einer Symboltafel mitteilen, welche Tätigkeit im Spielverlauf als nächstes

zu vollziehen ist. Beim Spiel „Zootiere“ teilt der Kommunikationspartner über die Kommunikationshilfe mit, welches Tier sich ein anderes Kind gewünscht hat, z.B. Stampfen wie ein „Elefant“. Oder der Kommunikationspartner gebärdet fertig, um dem Kind anzuzeigen, dass die Spielsequenz beendet ist.

Variantenreiche Wiederholungen

In verschiedenen (Spiel-)Situationen kann neues Vokabular eingesetzt bzw. geübt werden. Zum Beispiel kann das Kind beim Kriegerspiel oder auch beim Puppenspiel mit „nochmal“ Wiederholungen einfordern. Die Aussage „nochmal“ wird aber auch im Alltag z.B. beim Essen oder Lernen immer wieder genutzt.

Beschreiben statt Benennen

Damit der UK-Nutzer mit einem überschaubaren Wortschatz möglichst viel ausdrücken kann, soll er lernen Gegenstände mit Adjektiven zu beschreiben. Anhand von offenen Fragen kann das „Beschreiben statt Benennen“ geübt werden. Zum Beispiel kann der Kommunikationspartner beim Rollenspiel „Kochen“ über die Frage „Welche Farbe hat es?“ oder „Wie schmeckt es?“ herausfinden welche Zutat gewünscht ist. Der UK Nutzer beschreibt die Wunschzutat „Banane“ mit den Wörtern *gelb, süß, ...*

- ▶ **Handbuch der Unterstützten Kommunikation**
- ▶ Michaela Capello Müller: Spielend die Welt entdecken – Ideen für kommunikationsbeeinträchtigte Kinder, 2012, 07.019.001- 07.024.001
- ▶ Nicole Meisen und Susanne Bünker: Die UK-Spielkartei – Eine Spielesammlung für Unterstützte Kommunikation in der Schule, 2012, 08.023.001-08.029.001

▶ **UK- Zeitschriften**

- ▶ 2-3/ 1998 Neue Ideen aus der Praxis für die Praxis: Spielend Kommunizieren
- ▶ 1/ 2012 UK in der Familie
- ▶ 2/ 2017 Spielen und UK



► <https://www.prentke-romich.de/ideen-des-monats/>



Der Newsletter PRD-Ideen des Monats ist ein kostenloser Service von PRD. Dieser enthält konkrete Vorschläge zum Einsatz verschiedener Kommunikationshilfen, die es UK-Benutzern ermöglichen, aktiv an den beschriebenen Kommunikationssituationen teilzunehmen.

Die vorgeschlagenen Aktivitäten können Sie sowohl mit einfachen Hilfen (BIGmack, Step-by-Step, GoTalk, SuperTalker) als auch mit unseren Anwendungsprogrammen Quasselkiste 45, Quasselkiste 60, Wortstrategie 84, und LoGoFoXX

50/60 umsetzen. Die fertig gestalteten Tastensymbole, Deckblätter und Wortkarten für das jeweilige Anwendungsprogramm ermöglichen Ihnen den schnellen Einsatz der Idee. Melden Sie sich für den Newsletter an, um regelmäßig neue Ideen zu erhalten.

Hier finden Sie auch ein Archiv sämtlicher bisher erschienener Ideen und haben so kostenlos Zugriff auf einen umfangreichen Ideenfundus.

Archiv Ideen des Monats

+ PRD-Ideen 2018

Didaktische Materialien



Best of „PRD-Ideen des Monats“

Die besten Ideen der vergangenen Jahre haben wir ausgewählt und in einem Buch für Sie zusammengestellt.

[Erfahren Sie hier mehr!](#)

Beraterin



► <https://www.mytobiidynavox.com/PagesetCentral>

mytobiidynavox

die schrittweise Anleitung, um es für Pageset Central freizugeben.

Shop Pageset Central Support ▾ Community ▾

Zeigen 1 - 6 von 6 Ergebnisse

Nach Name oder Beschreibung suchen

Spiele

Software

- Communicator 4 - (6)
- Communicator 5 - (6)
- Compass - (0)
- Snap - (0)
- SymbolMate - (0)

Kategorie

- Bildschirmtastaturen - (0)
- Bildung - (0)
- E-Mail, Chat, SMS - (0)
- Evaluation - (0)

Fußball WM allgemein

Das perfekte Seitenset für die Fußball WM, um Spiele kommentieren und mitfeiern zu können!

by Nicole Rächor 28.05.2014

Communicator 4, Communicator 5 Deutsch

Categories

Symbol-Based Communication

4 Spiele mit nochmal/stop

Übersicht aus 4 Spielangeboten - darunter gibt es jeweils die Möglichkeit nochmal oder stop zu sagen!

Super zum Anfangen!!

by Romana 12.07.2012

Communicator 4, Communicator 5 Deutsch

Categories

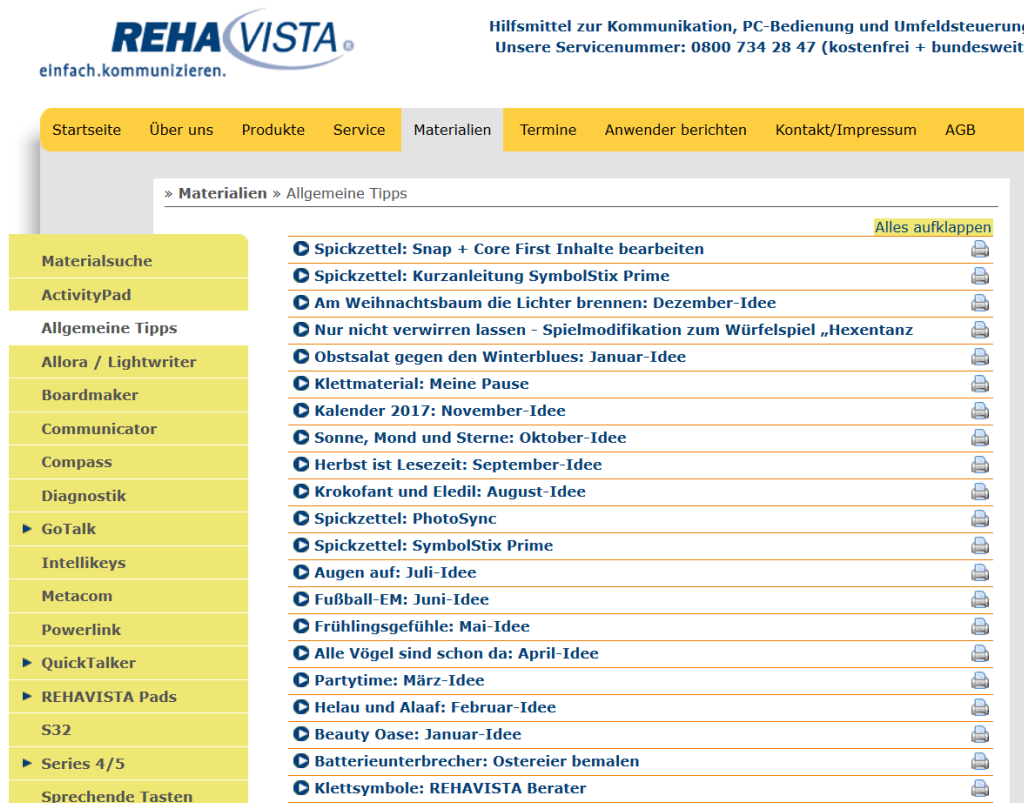
Games and Exploration

Feedback geben

► http://www.metacom-symbole.de/downloads/download_spiele.html

	<p>Layoutvorlagen <i>Schlängenspiel.zip</i> <i>Pfeilspiel.zip</i></p>		<p><i>Weihnachtsspiele.zip</i></p>
	<p>Einkaufen-Spiel (Nina Fröhlich) Würfelspiel mit Läden, Waren und Wortmaterial für MetatalkDE 5x9 <i>Einkaufen-Spiel.pdf</i></p>		<p>Ostereier suchen Würfelspiel <i>Ostereier_suchen.pdf</i></p>
	<p>Zuordnungsaufgaben zusammengestellt von Katja Lauther u.a. zum ABC-Buch und mit Zahlen, (leere Vorlage > <i>hier</i>) <i>Zuordnungsaufgaben.pdf</i></p>		<p>Neu: Obst-Spiel (Anna Fröhlich) Würfelspiel <i>ObstSpiel.pdf</i></p>
	<p>Ich packe meinen Koffer (Claudio Castaneda) Karten und Buch mit Symboltext zum Lesen mit MetaTalkDE <i>Koffer_packen.zip</i></p>		<p>Neu: So ein Dreck! (Anna Fröhlich) Autowaschanlagen Würfelspiel <i>So_ein_Dreck.pdf</i></p>
	<p>Quartett Kartenspiel für Spieler ohne und mit MetaTalkDE 5x9 + Vorlagen für eigene Spiele <i>Quartett.pdf</i> <i>Quartett_Leervorlagen.zip</i></p>		<p>Neu: Pizza-Spiel (Nina Fröhlich/Sabina Lange) Würfelspiel Pizza belegen <i>PizzaSpiel.pdf</i> <i>PizzaSpiel_Allegro.pdf</i></p>
	<p>Neu: Lustige Wortpaare (Angela Hallbauer) für Spieler ohne und mit MetaTalkDE 5x9, Adjektive beugen und mit Nomen kombinieren. <i>LustigeWortpaare.pdf</i></p>		<p>Neu: Bingo Spiele Berufe (Sabine Pawel) Würfelspiele nur mit Symbolen und mit Text kombiniert, incl. Vorlage für eigene Spiele <i>Bingo_Spiele.zip</i></p>
	<p>Neu: Die Affen rasen durch den Wald (Nina Fröhlich) Liedtext <i>Die_Affen_rasen_durch_den_Wald.pdf</i></p>		

► https://www.rehavista.de/?at=Mat_AllgTipps



REHA VISTA
einfach.kommunizieren.

Hilfsmittel zur Kommunikation, PC-Bedienung und Umfeldsteuerung
Unsere Servicenummer: 0800 734 28 47 (kostenfrei + bundesweit)

Startseite Über uns Produkte Service **Materialien** Termine Anwender berichten Kontakt/Impressum AGB

» **Materialien** » Allgemeine Tipps Alles aufklappen

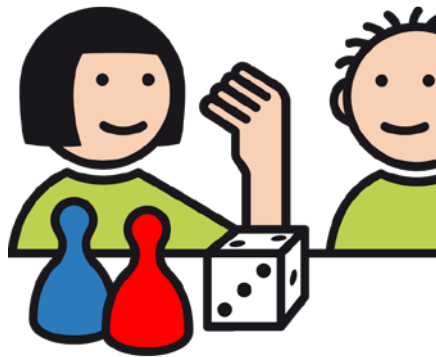
Materialsuche	Spickzettel: Snap + Core First Inhalte bearbeiten	
ActivityPad	Spickzettel: Kurzanleitung SymbolStix Prime	
Allgemeine Tipps	Am Weihnachtsbaum die Lichter brennen: Dezember-Idee	
Allora / Lightwriter	Nur nicht verwirren lassen - Spielmodifikation zum Würfelspiel „Hexentanz“	
Boardmaker	Obstsalat gegen den Winterblues: Januar-Idee	
Communicator	Klettmaterial: Meine Pause	
Compass	Kalender 2017: November-Idee	
Diagnostik	Sonne, Mond und Sterne: Oktober-Idee	
► GoTalk	Herbst ist Lesezeit: September-Idee	
Intellikeys	Krokofant und Eledil: August-Idee	
Metacom	Spickzettel: PhotoSync	
Powerlink	Spickzettel: SymbolStix Prime	
► QuickTalker	Augen auf: Juli-Idee	
► REHAVISTA Pads	Fußball-EM: Juni-Idee	
S32	Frühlingsgefühle: Mai-Idee	
► Series 4/5	Alle Vögel sind schon da: April-Idee	
Sprechende Tasten	Partytime: März-Idee	
	Helau und Alaaf: Februar-Idee	
	Beauty Oase: Januar-Idee	
	Batterieunterbrecher: Ostereier bemalen	
	Klettsymbole: REHAVISTA Berater	

Eigentlich können nur alle gemeinsam gewinnen!



Gesellschaft für
Unterstützte Kommunikation e.V.

Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation e.V.





Impressum

Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation e.V.
Geschäftsstelle
Nettelbeckstraße 2
50733 Köln

Tel.: +49 (221) 98945 217

Fax: +49 (221) 98945 219

E-Mail: geschaeftsstelle@gesellschaft-uk.de

www.gesellschaft-uk.de