



Beratungsstellen
ELECOK

Unterstützte Kommunikation – spielend leicht.

Praxisideen zum
gemeinsamen
Spielen für
Schule und Alltag



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

Vorwort

Beratungstermin in einer bayerischen Kleinstadt: Nach Jahren auf der Intensivstation hat sich der Gesundheitszustand der dreijährigen schwer körperbehinderten Birgit so weit stabilisiert, dass eine Betreuung zuhause verantwortet werden kann. Nachdem man die medizinisch-pflegerische Seite in den Griff bekommen hat, stellt sich nun die Frage einer entwicklungsgemäßen Förderung.

Doch wie kann diese erfolgen, wenn das Kind behinderungsbedingt keine Extremitäten bewegen kann, ständig im Bett liegen muss, über eine Sonde ernährt und über eine Maschine beatmet werden muss? Wenn es sich über keine Laute verständlich machen kann? Wenn unklar ist, ob und wenn ja, wie gut es sehen kann? Wenn aufgrund fehlender Ausdrucksmöglichkeiten keinerlei zuverlässige Aussagen über seine kognitiven Fähigkeiten möglich sind? Beim genauen Hinsehen sind als einzige Bewegungsmöglichkeit mimische Veränderungen feststellbar. Können so Wohlbefinden und Unwohlsein zum Ausdruck kommen? Hunger signalisiert, Müdigkeit gezeigt werden? Gibt es sich wiederholende Situationen, in denen deutlich wird, dass Birgit ein Bedürfnis hat?

Das so schwer behinderte Mädchen wird unter hohem personellem Auf-

wand rund um die Uhr mit größtmöglicher Sorgfalt und Verantwortung gepflegt und betreut. Es wird regelmäßig gewickelt – so kann erst gar kein Problem in diesem Bereich entstehen. Die „Mahlzeiten“ werden nach einem festen zeitlichen Schema „zugeführt“, wie es in der Klinik üblich war. Der Schlaf-/Wachrhythmus kann durch zeitlich genau festgelegtes Öffnen und Schließen der Jalousien bestimmt werden. So kommt es zu der paradoxen Konstellation, dass es praktisch keine Situation (mehr) gibt, in denen das extrem behinderte Kind auf Unwohlsein aufmerksam machen müsste, um Abhilfe zu erreichen.

Unsere pädagogische und ethische Pflicht fordert Situationen, in denen eigene Bedürfnisse provoziert werden, verknüpft mit Angeboten, darauf aktiv reagieren zu können. Wo wäre dies besser möglich als im kindlichen Spiel?

Diese Broschüre will folglich Hilfestellung leisten, wie ohne immensen technischen Aufwand mit dem Erlernen von gezielten UK-Techniken und Rückgriff auf preisgünstige IT-Technik Mitspielen möglich wird.

Nutzen Sie die hier angebotenen Tipps zur aktiven Teilhabe und geben Sie sie auch außerhalb der Schule weiter!

G. Hornicek

ELECOK-Beratungsstellen

Die ELECOK-Beratungsstellen bieten individuelle Beratung für Kinder und Jugendliche mit eingeschränkten Kommunikationsmöglichkeiten und motorischen Beeinträchtigungen im vorschulischen Alter bis hin zur Berufsvorbereitung. Sie beraten vorwiegend an Frühförderstellen, Kindergärten, schulvorbereitenden Einrichtungen sowie an Schulen (Grund-, Mittel- und Förder- und allen weiterführenden Schulen), aber auch in der häuslichen Umgebung oder in Kliniken. Die Beratung ist kostenfrei, erfolgt unabhängig von jeglichen

Verkaufsinteressen und wird ausschließlich von den individuellen Bedürfnissen der betroffenen Person unter Einbezug ihres sozialen Umfeldes bestimmt. Die Beratungsstellen arbeiten im Rahmen des Mobilen Sonderpädagogischen Dienstes (MSD). Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sind Sonderpädagoginnen und Sonderpädagogen, also Lehrkräfte im Förderschuldienst an Förderzentren mit dem Förderschwerpunkt körperlich motorische Entwicklung (kmE).

Die Beratungsstellen sind Anlaufstelle für Kinder und Jugendliche, die

- Unterstützung bei der Ausübung mündlicher und schriftlicher Kommunikation benötigen
- durch den Gebrauch technischer Hilfsmittel ihren Alltag besser gestalten können
- durch adaptiertes Spielzeug Nachteile im Spielen und bei der Freizeitgestaltung ausgleichen können
- durch eine Verknüpfung von Mobilität und Kommunikation eine bessere Integration in den Alltag erfahren können

Wir beraten in diesem Zusammenhang

- körperbehinderte Kinder und Jugendliche
- Eltern, Angehörige, betreuende Personen
- Lehrkräfte und Mitarbeiter/innen
- andere Beratungseinrichtungen
- Kostenträger (Gutachtenerstellung, Bewertungen etc.)

Im Rahmen unserer Beratung beschäftigen wir uns mit

- der Diagnose motorischer und kognitiver Voraussetzungen im Hinblick auf die Bedienung einer Kommunikationshilfe
- den Einsatzmöglichkeiten von körpereigenen Kommunikationsformen, Symbolen, Kommunikationstafeln und speziellen Kommunikationsgeräten
- der Nutzung von Computern und Tablets sowie den dazugehörigen Adaptionen (Hard- und Software) zum Schreiben, Lesen und Lernen
- der Umweltsteuerung zur Ermöglichung bzw. Erweiterung selbstständigen Handelns
- dem Einsatz elektronischer Hilfsmittel im Bereich der Freizeit und zur entwicklungsgemäßen Förderung
- dem Einsatz elektronischer Hilfsmittel bei der Arbeit in Verbindung mit berufsvorbereitenden Maßnahmen
- Beratung zur Finanzierung von Kommunikationshilfe und anderen Hilfsmitteln
- den Einsatzmöglichkeiten der empfohlenen bzw. vorhandenen Hilfen in den Alltag

Fortbildung

Die Beratungsstellen führen zum Teil in Zusammenarbeit mit der Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung in Dillingen lokale, regionale und überregionale Fortbildungen im Bereich der Unterstützten Kommunikation durch und wirken bei der Fortbildungsinitiative Tandem UK Bayern mit.

Zusammenarbeit

Die regionalen Beratungsstellenteams arbeiten interdisziplinär und vernetzt mit schulischen und außerschulischen Institutionen, zur ganzheitlichen Förderung der Kinder und Jugendlichen. Sie stehen im Austausch mit Kostenträgern und Organisationen der Behindertenhilfe.

Die Beratungsstellen beraten und fördern Schülerinnen und Schüler aller Schularten und arbeiten eng mit Eltern und den jeweiligen Lehrkräften und betreuenden Personen zusammen. Sie vermitteln Kontakte zu weiteren Beratungsdiensten und Fachleuten und leisten unabhängig von Verkaufsinteressen Hilfestellung bei der Anschaffung geeigneter Kommunikations- und Ansteuerungshilfen.

Bezirk	Einrichtung	Kontakt
Oberbayern	Bayerische Landesschule für Körperbehinderte	Kurzstr. 2, 81547 München 089 – 64258200 elecok@baylflk.com
	Ernst-Barlach-Schulen	Barlachstr. 38, 80804 München 089 – 8393-6044 elecok@pfennigparade.de
	Johann-Nepomuk-von-Kurz-Schule	Elbrachtstr. 20, 85049 Ingolstadt 0841 – 93850 elecok@jnvk.de
Niederbayern	Caritas-Förderzentrum Don Bosco-Schule	Säumerweg 1, 94034 Passau 0851 – 49368-20 elecok@donbosco-schulepassau.de
Oberpfalz	Pater-Rupert-Mayer-Zentrum	Purcellistr. 5, 93049 Regensburg 0941 – 2980-104 elecok@web.de
Oberfranken	Schule am Hofgarten	Max-Böhme-Ring 17, 96450 Coburg 09561 – 51136-100 elecok.coburg@aol.de
Mittelfranken	Wichernhaus Altdorf	Silbergasse 2, 90518 Altdorf 09187 – 902430 team.elecok@sfk-wichernhaus-altorf.de
Unterfranken	Zentrum für Körperbehinderte Würzburg Heuchelhof	Berner Str. 10, 97084 Würzburg 0931 – 6675-1307 elecok@zfk-wuerzburg.de
Schwaben	Fritz-Felsenstein-Schule	Karwendelstr. 6 – 8, 86343 Königsbrunn 08231 – 6004-706 karin.haag@felsenstein.org
	Astrid-Lindgren-Schule	Schwalbenweg 63, 87439 Kempten 0831 – 59113-20 elecok-kempten@web.de

Einführung

„In der kindlichen Entwicklung gibt es nichts Natürlicheres und Persönlicheres als das Spiel. Kinder verbringen den größten Teil ihrer Wachzeit mit Spielen. Sie lernen, indem sie spielen.“
(Stöppler/Havemann, 2016, S. 23)

Spielen ist ein Grundbedürfnis des Kindes. Bereits Säuglinge zeigen, dass sie aus einem inneren Bedürfnis heraus spielen (vgl. Largo & Benz 2003). Spielen ist ein Grundbedürfnis von Kindern und für die kindliche Entwicklung so wichtig wie Schlafen, Essen und Trinken. Und das gilt für jedes Kind gleichermaßen, unabhängig von Kultur, Herkunft und davon, ob es eine Behinderung hat.

Der wohl wichtigste Grund dafür, warum Kinder spielen, ist, dass es Spaß macht. Spaß wird im Spiel verstärkt. Das Kind spielt, weil es Spaß macht sowie rein um des Spielens willen, d.h. ohne Zweck. Das Spielen bietet einen Rahmen, indem es tätig sein kann, ohne dass es Angst haben muss zu versagen oder zurückgewiesen zu werden. So können hier Funktions- und Lebenslust ausgelebt werden (vgl. Stöppler/Havemann, 2016, S. 13 und 19). Es erlebt Gefühle wie Stolz, Enttäuschung, Freude und Wut.

Neben dem, dass Spiel um des Spaßes willen getan wird, stellt es ein Tätigkeitsfeld dar, in dem das Kind seine Entwicklung vorantreibt (vgl. Pighin, 2006, S. 22). Es werden einzelne Entwicklungsbereiche aber durch die Wechselwirkung der einzelnen Bereiche, stets auch die gesamte Entwicklung des Kindes vorwärts gebracht. Im Spiel sammelt das Kind grundlegende Erfahrungen. Spielen ist der natürliche Weg des Kindes, sich mit der Welt vertraut zu machen, sie zu begreifen und auf sie einzuwirken. Das Kind integriert durch das Spielen Informationen und Erlebnisse aus und mit der Realität in seine persönlichen Erfahrungen und verarbeitet diese.

Eines der wesentlichen Merkmale des Spiels ist, dass es ziel- und zweckfrei stattfindet. Es sollte ihm per se kein therapeutischer oder entwicklungsförderlicher Zweck aufgedrängt werden.

Aspekte des Kinderspiels

(Einsiedler 1999) (vgl. Capello, Müller, S.07.019.001)

Einsiedler hat fünf verschiedene Aspekte des Spiels herausgestellt, die helfen können Alternativen oder Erweiterungsmöglichkeiten anzudenken.

Körperlicher Aspekt: Egal ob zum Würfeln, Spielsteine bewegen, im Kaufladen zu spielen usw. bedarf es körperlicher und motorischer Fähig- und Fertigkeiten, die gegebenenfalls alternativ ersetzt werden können.

Sozialer Aspekt: Gemeinsamkeit erleben, sich durchsetzen oder zu einigen bedarf interaktiver und vor allem auch kommunikativer Kompetenzen, die geübt und durch Unterstützte Kommunikation ergänzt werden müssen.

Materieller Aspekt: Auseinandersetzung mit der Umwelt besteht aus Wahrnehmung, Eigenbewegung und Bewegung des Spiel- und Alltagsmaterials. Vor allem bei Kindern mit körperlichen Handicaps sind hier Hilfestellungen und alternative Angebote notwendig, um die Beschäftigung mit und Handhabung verschiedener Materialien zu ermöglichen.

Räumlicher Aspekt: Räume gestalten und auch die Bewegung im Raum (Laufspiele) erfordern zusätzliche Aktionsmöglichkeiten, um alle Kinder einzubinden.

Zeitlicher Aspekt: Spielerfahrungen bestimmen das gegenwärtige Spiel, das wiederum als Chance gesehen werden muss Kreativität und Alltagshandlungen für die Zukunft auszuprobieren. Dem zusätzlichen Raum- und Zeitbedarf, den diese spielerischen Handlungen zum Teil bei Schülerinnen und Schülern mit körperlichen oder kommunikativen Handicaps benötigen, muss Rechnung getragen werden.

Inklusion – Spiel

„Das Spiel von Menschen mit Behinderungen unterscheidet sich prinzipiell nicht vom Spiel von Menschen ohne erkennbare Behinderungen“ (Renner, 2008, S. 238). Largo & Benz erklären, dass jedes Kind die Stufen der Spielhandlungen in gleicher Reihenfolge durchläuft. Unterschiede zeigen sich demnach nur darin, wie lange ein Kind auf einer Stufe verweilt, ob es auf einer Stufe stehen bleibt, und in der Ausprägungsart sowie Vielfalt der Verhaltensweisen auf der jeweiligen Stufe (vgl. Stöppler/Havemann, 2016, S. 25).

Spiel bietet daher die Chance zur Inklusion. Kinder mit und ohne Behinderung spielen gemeinsam und machen gemeinsam Erfahrungen. Geeignete Spielangebote können Berührungsängste reduzieren und somit Kindern erste inklusive Erfahrungen ermöglichen (vgl. Stöppler/Havemann/Wilke, 2016, S. 31). Diese Broschüre zeigt Möglichkeiten zum gemeinsamen Spiel auf.

Schülerschaft

Bei der Erstellung der Broschüre standen zum einen Kinder und Jugendliche mit Förderbedarf im Bereich körperlich und motorische Entwicklung im Mittelpunkt. Diese Gruppe ist sehr heterogen. Daher wird auf eine ausführliche Beschreibung verzichtet.

Zum anderen geht es um Kinder und Jugendliche mit Förderbedarf im Bereich der Unterstützten Kommunikation. Unterstützte Kommunikation [im Folgenden mit UK bezeichnet] zielt darauf die Kommunikationsmöglichkeiten zu verbessern. „Kann ein Kind nicht oder nur unzureichend sprechen lernen, bietet man ihm Alternativen oder Ergänzungen zur eigenen Lautsprache an, um trotzdem möglichst gut kommunizieren zu können [...], denn Kommunikation ist nicht nur ein

Grundbedürfnis, von ihr hängt in hohem Maße ab, wie selbstbestimmt und sozial das Leben eines Menschen verläuft. [...] Mögliche Alternativen zur eigenen Lautsprache [...] reichen von einfachen Gesten, Bildern, graphischen Symbolen oder Tasterspielzeugen bis hin zu Gebärden oder technischen Kommunikationshilfen mit künstlicher Sprachausgabe“ (Kitzinger/Kristen/Leber, 2004, S.19).

Ausführlichere Erklärungen finden sich z.B. in der Handreichung „Unterstützte Kommunikation (UK) in Unterricht und Schule“ (2009) sowie im Handbuch „Unterstützte Kommunikation“.

Im Folgenden wird der einfacheren Lesbarkeit halber der Begriff Kinder und Jugendliche unter Kind und Kinder zusammengefasst. Die Broschüre bietet aber Anregungen für alle Altersgruppen bis ins Erwachsenenalter.

WIE gelingt Spielen mit eingeschränkten Kommunikations- und Bewegungsmöglichkeiten? – Adaptionmöglichkeiten

Eine „natürliche“ Spielentwicklung kann aufgrund der eingeschränkten Kommunikations- und Bewegungsmöglichkeiten häufig nicht stattfinden. Das bedeutet, dass die Spielhandlungen dieser Kinder von außen ein- bzw. angeleitet werden. Spontanes, aktives Spielen ist oft nicht oder nur stark eingeschränkt möglich. Es stellt sich deshalb die Frage, auf welches Spielangebot Kinder entsprechend ihrer Lust und Laune zugreifen können? Wie können sie Zeitpunkt und Dauer des Spielens selbst beeinflussen? Und wie kann verhindert werden, dass nur betreuende Personen bestimmen, was, wann, wie und wie lange gespielt wird?

Spielzeug muss demnach bestimmte Anforderungen (z.B. Möglichkeit der Steuerung) erfüllen und Interaktions- und Gesellschaftsspiele müssen kreativ aufbereitet oder adaptiert werden, wie die zahlreichen Beispiele in der Broschüre aufzeigen. Das Kind braucht oftmals einen „Mittler“ zwischen sich, dem Spielzeug und den Mitspielern, also eine Person, die Aktionen und Interaktion ermöglicht und z.B. durch entsprechende Positionierung Körperspannung abbaut und den Aktionsradius des Kindes erweitert. Um eine Auswahl treffen oder ein Spiel kommentieren zu können, benötigt das Kind ein zum Spiel passendes Kommunikationsangebot. Dies kann z.B. ein besprochener Step-By-Step, ein GoTalk mit entsprechender Tafel oder ein komplexer Talker (speziell für das Spiel ausgesuchtes Zielvokabular in Verbindung mit Kernwortschatz) sein. Außerdem ermöglichen technische Hilfen, wie z.B. externe Taster oder Steuerung mit den Augen, dass das Kind selbständig Aktionen mit einem Spielgerät auslöst.

Zu guter Letzt ist das Kind auf einen geduldigen, kreativen Gestalter der Spielsituation angewiesen, der seine Interessen, Vorlieben, Fähig- und Fertigkeiten bereits kennt oder auf vielfältige Weise versucht diese herauszufinden.

Ziel unserer Broschüre sollte es sein, dass Kinder möglichst frühzeitig und immer wieder von neuem erleben können, dass sie bei entsprechender Vorbereitung völlig eigenständige Handlungskompetenz und Interaktion erreichen können.

Lehrplanbezug

Aufgrund der großen Bedeutung von Spiel für die Entwicklung sowie für das Lernen des Kindes, nimmt dessen Einsatz in vorschulischen, schulischen und heilpädagogischen Einrichtungen wie auch im familiären Umfeld eine wichtige Rolle ein und ist in diversen Lehrplänen verankert.

Im Grundschullehrplan Plus in Bayern wird in den Fächern Deutsch und Sport explizit auf das Spiel verwiesen. Der Lehrplan für die Förderschule mit Förderschwerpunkt geistige Entwicklung in Bayern hat Spiel als eigenen Lernbereich aufgeführt.

„Der Mensch
ist nur da
ganz Mensch,
wo er spielt“

nach Schiller

Viele Spaß beim Stöbern in der Broschüre!

Bei Rückfragen oder Anregungen wenden Sie sich doch bitte an die ELECOK-Beratungsstellen.

www.elecok.de

Ich spiele mit!

Zum Spielen gehören verschiedene Aktivitäten. Der Spielvorbereiter und –begleiter hat diese zu bedenken, wenn er Spielideen für nicht lautsprachlich kommunizierende oder schwer verständliche Kinder adaptiert.

Deshalb haben wir den Spielideen einen allgemeinen Teil vorangestellt, indem genau diese Aspekte geklärt werden:

„**Womit**“ kann das Kind kommunikativ sein, d.h. welches Medium steht zur Verfügung (Wortkarten, Gebärden, Step, GoTalk, etc.).

„**Wie?**“ kann die Interaktion funktionieren. Das bedeutet, welcher Wortschatz wird benötigt, welchen Kernwortschatz kann man einbauen, wie kann der Erwachsene Modell sein.

„**Was?**“ möchte der unterstützte Kommunizierende vermutlich aussprechen. Möchte er kommentieren, fordern oder thematisch mitreden?

Und schließlich die grundlegenden Spieltätigkeiten wie Auswählen, Würfeln, Karten, etc., die bei verschiedenen Spielen eingesetzt werden können. Diese Aktionen können auf vielfältige Weise ergänzt, ersetzt oder adaptiert werden.

3.1 Ich rede mit!



3.1.1 Womit?

Körpereigene Kommunikationsformen

Lautsprache, Laute, Mimik, Gestik, Gebärden

Beispiele Gebärdensammlungen

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



Nichtelektronische Kommunikationsformen

Schrift, Gegenstände, Fotos, Bilder, Symbole

Beispiele Symbolsammlungen

- Metacom
- Symbolstix
- 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.

Variante reiche Wiederholungen

In verschiedenen (Spiel-)Situationen kann neues Vokabular eingesetzt bzw. geübt werden. Zum Beispiel kann das Kind beim Kniereiterspiel 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*, ...

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) aufgenommen 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! Neeeeeeiiiiin!
Klatschen, Buh!
Dumme Kuh!
Do 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).

3.2 Ich mache Musik



3.2.1 Ich singe mit

- Refrain, Strophe, Vorspiel, Zwischenspiel wird auf Kommunikationshilfe (z.B. Step-by-Step, Sequenza Box, BIGmack, Tablet mit GoTalk Now-App, adaptierter CD-Spieler, MP3-Player Hörbert) aufgesungen oder aufgespielt und vom Kind abgespielt.
- Bei Bewegungsliedern werden Bewegungselemente über UK-Hilfen ausgewählt und vorgegeben.
- Liedtexte werden mitgebärdet (s. verschiedene Gebärdenliederbücher) oder mit Symbolen dargestellt und bieten eine gute Erinnerungshilfe.
- Über Symbole für einzelne Strophen eines Liedes kann z.B. gezielt die Lieblingsstrophe ausgewählt werden.

Viele Beispiele zum Einsatz einfacher UK-Hilfen finden sich im Liederbuch „Wir fangen nun an – inklusives Liederbuch für Kindergarten und Vorschule“ von Klaus Kracker (Bezug über KatholischeJugendfürsorge Regensburg).

3.2.2 Ich spiele mit

Instrumente

Schlägel mit Griffverdickung

- Schlägel wird mit Schaumstoff oder Ähnlichem umwickelt, damit er besser gehalten werden kann.

Bar-Chimes

- Chimes werden mit Schlägel zum Klingen gebracht.

Boom-Whackers

- Boom-Whackers werden über Schlagen auf den Boden, an Tischkante, Stuhlbein, Bein etc. zum Ertönen gebracht.

Einzelne Klangstäbe

- Einzelne Klangstäbe auf einer rutschfesten Unterlage sind besser zu treffen und zur Begleitung von Stücken geeignet.

Goldon Pusch Bells

- Stehende Glocken, die durch Drücken auf obenliegenden Knopf zum Klingen gebracht werden können

Goldon Combination Bells

- Glocken, die durch Schütteln, aber auch durch Schlagen auf den Griff zum Klingen gebracht werden können.

Schellenband mit Klettband oder Gummiband

- Schellenband mit Klettband oder Gummiband am Handgelenk befestigen und als Rhythmusinstrument einsetzen.

AnyBook Reader

- AnyBook Reader mit Geräuschen, Musik, Liedern bestücken und über Kopfhörerausgang an Verstärker anschließen.

Verschiedene UK-Hilfsmittel

wie Step-by-Step, Sequenza Box, BIGmack, iPad mit GoTalk Now-App, ...

- atmosphärische Klänge auf Sprachgeräte aufnehmen und für Klanggeschichten, Traumreisen etc. einsetzen.

KORG Kaossilator

- Der KORG Kaossilator ist ein Taschensynthesizer zum Erstellen von Musik-Schleifen. Er kann auch gut zum Improvisieren und zum Erzeugen atmosphärischer Klänge genutzt werden.
- Bezug über <http://www.thomann.de>
- Preis: ca. 150,- EUR



Magic Flute

- Die Magic Flute ist ein eigenständiges Blasinstrument. Das Besondere daran: Sie kann ohne Hände gespielt werden. Sie ist aber genauso für Kinder, die ihre Hände benutzen können, geeignet. Man kann normale Stücke spielen oder improvisieren. Die Magic Flute besteht aus zwei getrennten Teilen: der Flöte und einem Steuermodul mit Display.
- Auf einem Stativ ist die Flöte fest angebracht. Über ein Mundstück bläst man hinein – der Ton wird lauter, je stärker der erzeugte Luftstrom ist. Die Kopfbewegungen nach oben und unten bestimmen die Tonhöhe.
- Bezug über <http://audiorhoon.nl/deutsch>
- Preis: ca. 1700,- EUR plus MwSt.



Instrumente

Sound Beam

- Der Soundbeam ist ein interaktives MIDI-Hardware- und Software-System, bei dem über Bewegungen vor einem Bewegungs-Sensor Musik/Sound erzeugt wird.
- Infos über <http://www.soundbeam.co.uk>
- Preis: ca. 3.000,- £ plus MwSt
- Videos auf YouTube, z.B. <http://www.youtube.com/watch?v=E-8MEnxpvC4&feature=youtu.be>



SamplePad

- Das SamplePad (z.B. von Alesis oder Roland) bietet mehrere anschlagdynamische Pads mit integrierten Drum- und Percussionsounds.
- Eigene Musikaufnahmen können über eine Standard SD Card eingefügt werden.
- Bezug über <http://www.thomann.de>
- Preis: ab ca. 125,- EUR



Autoharp

- Die Saiten der Autoharp werden, ähnlich wie bei einer Gitarre, mit einem Plektrum angeschlagen, mit den Fingern gezupft oder geschlagen. Mit der anderen Hand kann man mittels Knopfdruck ganz einfach Akkorde spielen.
- Bezug über <http://www.thomann.de>
- Preis: ab ca. 200,-EUR



Beamz Interactive Soundsystem

- Das interaktive "Beamz"-System wandelt Bewegung in Musik um. Nutzer jeden Alters und mit verschiedensten physischen und kognitiven Fähigkeiten können entweder am Gerät oder innerhalb der mitgelieferten Software ihre eigene Musik erzeugen. Das geht so: Jegliche Form von Aktivität innerhalb der vier Lichtschranken am Controller löst einen neuen Beat aus. Die Instrumente können allein oder gemeinsam gespielt werden und klingen immer harmonisch. Jeder, egal ob musikalisch oder unmusikalisch, klingt von Beginn an toll.

Apps für Tablets

Garage Band

- Die App „Garage Band“ kann zum Erstellen von Musikstücken mit virtuellen Gitarren, Schlagzeug, Streicher, Bass, ... verwendet werden. Die Anwendung dient auch zum live Musizieren.



ThumbJam

- Die App „ThumbJam“ stellt 40 Instrumente in guter Soundqualität zur Verfügung, mit denen Loops erstellt werden können oder mit denen man einfach improvisieren kann (Skalen und Tonart sind einstellbar).



Rockmate

- „Rockmate“ ist ein virtuelles „Musikstudio“, in dem bis zu vier Musiker gleichzeitig auf einem Tablet zusammen Musik machen können.



KORG iKaossilator

- Der KORG iKaossilator ist ein Synthesizer zum Erstellen von Musik-Schleifen. Er kann auch gut zum Improvisieren und zum Erzeugen atmosphärischer Klänge genutzt werden.



iShred

- Eine virtuelle (E-)Gitarre mit vielen Effekt-Geräten und die Möglichkeit eigene Akkorde-Sets für Lieder zu definieren. Sehr guter Sound.



iBone

- Eine virtuelle Posaune.



Spiraphone

- Ein schneckenförmig angeordnetes Xylophon mit verschiedenen Instrumentensounds.



Orphion

- Ein Musikinstrument mit Klang zwischen Saiteninstrument und Percussion.



Apps für Tablets

Propellerhead Figure

- Es werden Musik-Schleifen mit Schlagzeug, Bass und einfacher Melodie erstellt.



Loopy HD

- Ein Looper für das Tablet, d.h. man kann damit mehrere Ton-Spuren aufnehmen, z.B. zuerst den Rhythmus mit einer Trommel, dann ein Gitarrenriff darüber spielen, dann eine Stimme darüber singen usw., so dass man als einziger Musiker ein ganzes Orchester einspielen kann.



Beamz

- Bei der Beamz-App können zu verschiedenen Musikloops in sehr einfacher Weise fertige Musikschnipsel improvisiert werden.



Rhythm Pad free

- Ein virtuelles Schlagzeug.



Diverse Bongos und Congas

- Virtuelle Bongos und Congas.



MadPad HD

- Auf 12 Tasten können Geräusche etc. aufgenommen werden, mit denen man musizieren kann.



100s of Buttons and Sounds

- Viele verschiedene Geräusche und Loops, ideal für Klanggeschichten, Theater etc.



Kleiner Fuchs

- Ein Liederbuch mit 3 Liedern und interaktiven Elementen (Old Mac Donald, Der Mond ist aufgegangen, Londons Brücke) sowie einem Musikstudio.



JungleJam

- Hier kann man mit bis zu 20 Tieren im Dschungel Musik machen.



KlangDings

- Eine akustische Entdeckungsreise in Wohnzimmer, Bad und Dachboden im Wimmelbild-Design.



Musical Hands

- Verschiedene Töne, die durch Tippen auf 12 farbige Tasten erzeugt werden.



Finger Paint with sounds

- Solange man malt, wird Musik abgespielt.



TouchSounds

- Über Bewegung auf dem Bildschirm werden Töne und Spuren erzeugt.



Magic Xylophone von Xtouch

- Es wird ermöglicht, auf einem Xylophon zu spielen, indem man auf den Tisch klopft, auf dem das Tablet liegt.



Tierklavier

- Vier lustige Klavier-Modelle für Kinder mit Katzen, Kühen, Fischen und Fröschen und den dazugehörigen Tierlauten.



Apps für Tablets

Bebot – Robot Synth

- Über Fingerbewegungen werden Töne erzeugt, dargestellt mit einer Roboterfigur.



NodeBeat HD

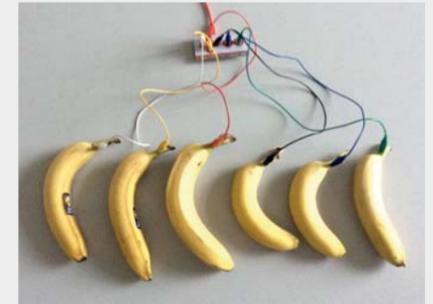
- Mit NodeBeat können Klanggebilde erstellt werden, die Klänge erzeugen und visuell angezeigt werden. Es gibt viele Einstellungsmöglichkeiten (Tonhöhe, Skalen, Rhythmus etc.) und man kann auch zu den erstellten Klangwolken auf dem iPad improvisieren.



Adaptionen und Sonstiges

Bananen-Klavier mit MakeyMakey und Scratch

- Das Makey Makey wird über ein USB Kabel am PC angeschlossen. Über Bananenklemmen können verschiedene leicht leitende Gegenstände (z.B. Bananen, Äpfel, Alufolie, Bleistiftstriche auf Papier, Knetmasse etc.) angeschlossen werden. Somit kann mit Hilfe der kostenlosen Software *Scratch* ein „Bananen-Klavier“ zum Musizieren realisiert werden.
- Bezug über <http://www.makeymakey.com>



Hörbert – tragbarer MP3-Player

- Robuster MP3-Spieler, bei dem über Knopfdruck vorher hinterlegte MP3-Dateien abgespielt werden können.
- Bezug über <http://www.hoerbert.com>



Adaptierter CDSpieler/ Fernbedienung

- Bei einem CD-Spieler bzw. einer Fernbedienung wird die Play-Taste mit einer Buchse nach außen verlegt. So können CDs per Taster gestartet bzw. angehalten werden. Die ist gut geeignet für Zwischen- und Vorspiele.
- Bezug über Conrad Elektronik
- Preis: ca. 2,50 EUR für 3,5-mm Mono-Klinkenbuchse
- **Umbau und Benutzung auf eigene Gefahr.**
- **Gewährleistung des Herstellers erlischt!**



Adaptiertes Keyboard

- altes Keyboard, bei dem die linken Rhythmustasten per Buchse nach außen geführt wurden, so dass verschiedene Rhythmen und Harmonien per Taster gespielt werden können
- Preis: ca. 2,50 EUR pro 3,5-mm Mono-Klinkenbuchse z.B. bei Conrad Elektronik
- **Umbau und Benutzung auf eigene Gefahr.**
- **Gewährleistung des Herstellers erlischt!**



Adaptierter Step-by-Step

- alter Step-by-Step an dem das Audiosignal vom eingebauten Lautsprecher nach außen geführt wurde und somit an jedem Verstärker angeschlossen werden kann
- **Preis: 2,00 EUR für Klinkenstecker und Kabel**
- **Umbau und Benutzung auf eigene Gefahr.**
- **Gewährleistung des Herstellers erlischt!**



Adaptionen und Sonstiges

KIM Sensor-Adapter

- Am KIM-Sensor-Adapter können je nach Modell bis zu 8 Taster angeschlossen werden, die einzelne Tasten am PC simulieren. Anschluss über USB.
- Preis: ca. 250,- EUR bei verschiedenen UK-Reha-Firmen

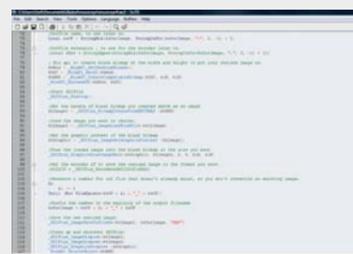


Dipax MultiBox

- An die Dipax Multibox können je nach Modell bis zu 6 bzw. 8 Taster angeschlossen werden, die einzelne Tasten am PC simulieren oder auch Programme starten. Anschluss über USB.
- Preis: ab 120 EUR bei verschiedenen UK-Reha-Firmen

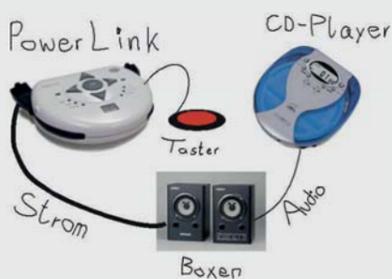
Software AutoIt

- Damit können einfache Programme geschrieben werden, womit in Verbindung mit einem PC/Laptop und dem KIM-Adapter/ Dipax Multibox z.B. per Tastendruck verschiedene Musikstücke gestartet werden können. Beispiel zum Runterladen unter <http://tinyurl.com/c7kgnwf>
- Freeware unter <http://www.autoitscript.com/site/autoit/>



PowerLink, CD-Spieler/MP3-Player mit Kopfhörerausgang und Aktivboxen

- Aktivboxen werden stromtechnisch an PowerLink und auditechnisch an CD-Spieler/MP3-Player angeschlossen. Jetzt kann über Taster die Stromzufuhr der Aktivboxen unterbrochen werden
- PowerLink4 plus Taster
- Preis: ca. 300 EUR bei verschiedenen UK-Reha-Firmen



Taster

- Taster zum Auslösen von Aktionen am PC oder anderen elektronischen Geräten
- Preis: ca. 0 – 100 EUR, je nach Modell und handwerklichem Geschick



Audacity

- Software zum Schneiden und Mischen von Musikdateien am PC
- freeware, Download unter <http://audacity.sourceforge.net/>



3.3 Ich wähle aus



Zeigen auf den Gegenstand

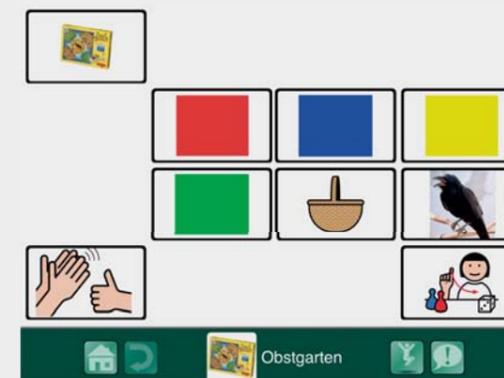
Verschiedene Gegenstände (z.B. Spielfiguren oder Spielkarten) werden zur Auswahl in das Sichtfeld gelegt. Durch direktes Deuten oder Partnerscanning wird ausgewählt.

Kommunikationstafeln (elektronisch oder nicht elektronisch)

Gegenstände oder Handlungen, die für das Spiel von Bedeutung sind werden auf einer Kommunikationstafel oder einem Kommunikationsgerät entsprechend abgebildet. Nun kann durch verschiedene Ansteuerungsmöglichkeiten, wie direktes Auslösen oder Scanning aus diesen ausgewählt werden.

Variante Scanning

Eine vorliegende Symboltafel wird mit dem Zeigefinger einer Bezugsperson in einer gleichbleibenden Reihenfolge abgetastet (gescannt). Durch das Auslösen einer sprechenden Taste z.B. eines BIGmacks mit der Aussage „Stopp“ oder durch Aussprechen des Wortes „Stopp“ wird das Scanning angehalten. Der Gegenstand oder die abgebildete Handlung, auf die die Bezugsperson gerade deutet wird auf diese Weise ausgewählt.



Eisenbahn

Ein Netzschaltadapter, z.B. der PowerLink ist „auf direkt“ (direct) eingestellt. Bei Drücken einer angeschlossenen Taste fährt die Eisenbahn im Kreis. Am Schienenkreis sind auf kleinen Schildchen z.B. Würfelbilder angebracht. Durch die „direkte“ Einstellung des PowerLinks stoppt der Zug an der Stelle, an dem der Schalter losgelassen wird. Auf diese Weise kann z.B. bestimmt werden wie viele Felder der Spieler weiterzieht. Alternativ kann die Eisenbahn, je nach Bauart, auch mit Batterieunterbrecher und Taster geschaltet werden.





Ich würfle

All-Turn-It-Spinner

Nach einem Tasterdruck wird ein rotierender Pfeil und die innere Scheibe in Bewegung gesetzt. Der äußere Ring ist fest.



Image-Spinner (App für Tablet)

Durch Berühren des Displays wird ein Pfeil in Bewegung gesetzt. Es können zwei bis zehn Segmente eingestellt und bebildert werden. Zusätzlich kann eine entsprechende Audioausgabe für die jeweiligen Felder aufgenommen und abgespielt werden.



Powerlink mit Einstellung

„gezeit“ (timed-seconds) und Eisenbahn

Ein PowerLink ist „gezeit“ (timed) eingestellt. Durch Drücken der Taste fährt eine Eisenbahn für eine bestimmte, vorher eingestellte Zeit. Am Schienenkreis sind z.B. auf kleinen Schildchen Würfelbilder angebracht.

Durch die gezeitete Einstellung des PowerLinks stoppt der Zug zufällig an einem bestimmten Würfelbild

Verschiedene Würfelmaschinen

(batteriebetrieben) z. B. Plixxit

Auf den Knopf an einer der vier Ecken drücken und schon beginnt Plixxit die Würfel durcheinander zu würfeln.



Würfel vom Becher hauen

(im Spielkarton)

Ein Würfel liegt auf einem umgedrehten (Plastik-) Becher. Dieser steht idealerweise in einem Karton mit Umrandung (z.B. Schachtel eines Spieles). Der Becher wird umgestoßen, wodurch der Würfel fällt. Die Umrandung des Kartons soll verhindern, dass der Würfel auf den Boden fällt.

Große Würfel (z.B. Schaumstoff, Holz,...)

Ein großer Würfel wird vom Tisch oder Ähnlichem zu Boden gestoßen, ...



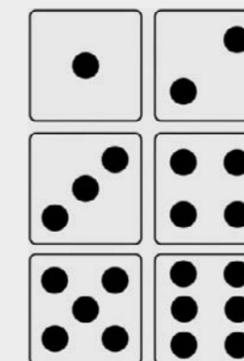
Fühlwürfel

Ein Fühlwürfel hilft Menschen mit einer Sehbeeinträchtigung das Würfelbild zu erfühlen.



„Stopp“-Taste

ohne Sicht zur Auswahl Vorliegende Würfelbilder werden mit dem Zeigefinger einer Bezugsperson in einer zufälligen Reihenfolge abgetastet (gescannt). Durch Drücken einer sprechenden Taste mit der Aussage „Stopp“ oder durch Aussprechen des Wortes „Stopp“ wird ein Würfelbild zufällig ausgewählt.



3.5

Ich bewege meinen Spielstein



Große Spielfiguren

Große Spielfiguren, Möbelgriffe oder Spülschwämme als Spielfiguren können das Greifen bzw. Weiterziehen erleichtern.

Spielfelder mit Raster

Gerade bei „ausfahrenden Bewegungsmustern“ helfen Figurenführungen (z.B. aufgeklebte Ringe, Vertiefungen), z.B. „Alle würfeln mit“.



Klettfelder

Klebeklett auf den Spielfeldern und den Spielfiguren verhindert das Verrutschen der Spielfiguren und erleichtert das Weiterziehen.

„Lauf los – Stopp“ sagen

(auch über Kommunikationshilfe)

Durch diese beiden Wörter kann das Weiterziehen einer Spielfigur initiiert und beendet werden. Dies erfordert eine höhere kognitive Leistung als das Einfordern von Hilfe, da idealerweise die Spielfigur am richtigen Feld angehalten wird.

Magnetfelder

Magnetische Spielfelder bzw. Spielfiguren verhindern das Verrutschen der Spielfiguren und erleichtern das Weiterziehen.

Herauswerfen einer Spielfigur

Auf einer schiefen Bahn (z.B. Teppichsockelleiste, Kunststoffrohr) rollt eine (Holz-Kugel, Tischtennisball) auf die zu werfende Spielfigur zu.

3.6 Ich spiele Karten



3.6.1 Ich mische Karten

Es gibt unterschiedliche Kartenmischmaschinen (batteriebetrieben, mit Kurbel,...) die auch mit einem Batterieunterbrecher adaptiert werden können. Alternativ kann man über Kommandos mittels Kommunikationshilfe und dem Vokabular „jetzt“, „du“, „noch mal“, ... mischen lassen.

3.6.2 Ich halte Karten

Es gibt unterschiedliche Spielkartenhalter in unterschiedlichen Größen und mit verschiedensten Haltetechniken.



3.6.3 Ich decke eine Karte auf

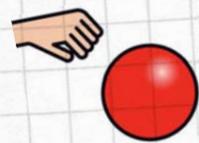
Cardopic liegt wie eine kleine Wippe auf dem Untergrund, die Greiffläche ist frei zugänglich. Das Aufheben und Umdrehen von Spielkarten wird deutlich erleichtert.

Variante: Klettkarten auf Teppichfliesen

Digitales Kartenspiel: Aufdecken per Mausklick oder alternative Ansteuerungen



3.7 Ich spiele Ball



Bezeichnung	Beschreibung
Adaptierte Bälle	Bälle mit spezieller Größe, Oberfläche, die das Greifen und Festhalten erleichtern.
Ball mit Rückholschnur (z.B. Komm-zurück-Ball)	Kinder mit motorischen Beeinträchtigungen können weggeworfene Bälle selbst wieder zurückholen.
Klettball	Adaption um Klettball zu fangen.
Klangball (z.B. Wiggly-Giggly-Ball, Giggly-Ball)	Bälle, die bei jeder Bewegung Klänge und Geräusche von sich geben.
Ufo-Hovers, Playtastic Air-Fußball-Hockey	Ufo kann durch geringen Kraftimpuls in Bewegung gebracht werden und gleitet auf glatten Oberflächen. Verstärkung durch Beleuchtung.
Slow-Motion-Ball	Mit Sand gefüllte Bälle, die sich langsamer bewegen
Ball-Rinne	Adaption von „Ich rolle einen Ball“, z.B. Kegelspiel, Boccia. Erweiterte Adaption mit Taster, PowerLink und Föhn, der den Ball „anschubst“.
Sphero und Ollie	Motorbetriebener Ball bzw. Rolle, die über Apps gesteuert werden können

3.8 Ich steuere etwas



Um Spiele am PC zugänglich zu machen, steht eine breite Palette von Hilfsmitteln zur Verfügung. Angefangen von einer Tastatur mit Lochabdeckung, Tastensimulatoren (wie z.B. KIM), Mausadaptionen, Touchscreens, Augensteuerungen. Sie können bei Bedarf auf den einzelnen Schüler hin angepasst und/oder ausgesucht werden. Daneben gibt es auch spezielle Lern- und Spielesoftware, die speziell für den Einsatz bei Kindern mit Einschränkungen entworfen und programmiert wurden.

Steuern von Spielzeug (Bobbycar, Schaukel, ferngesteuertes Auto) ist auf verschiedene Arten möglich:

- durch verbale Anweisungen – auch mittels Kommunikationshilfen – *links, rechts, schneller, höher, nochmal, ...*
- durch Anbauten an den Rollstuhl
- durch Schalter bei adaptierten elektrischen Geräten:
 - elektrischer Traktor (Umbauten sind von geübten Bastlern meist einfach möglich. Zu beachten ist, dass durch einen Umbau die Garantie und die Produkthaftung immer verloren gehen).
 - elektrisches Rollbrett (Krabbler: fährt nach dem Drücken einer Taste einer schwarzen Spur entlang).
 - ferngesteuerte Spielsachen: Bei infrarotsteuerbaren Spielsachen können mittels lernbarer adaptierter Steuerung (BIGJack) einzelne Funktionen auf geeignete Tasten gelegt werden. Die Ansteuerung ist auch per Augensteuerung möglich. Bei funkgesteuerten Spielsachen (Rennautos) ist meist ein Umbau des Senders notwendig; Herauslegen der Steuerfunktionen auf einzelne Tasten.
 - etc.
- Mit Hilfe des PowerLinks (oder ähnlichen Geräten) können aktionsauslösende Geräte geschaltet werden. So kann auf diese Weise mit Hilfe eines Gebläses oder Föns, Gegenstände bewegt werden:
 - Tore schießen mit Wattebällchen
 - Flipper mit leichten Plastikbällchen auf einer schiefen Ebene mit Löchern
 - Tücher durch die Luft blasen
 - Farbschleudern (Paint'n'Swirl) in Gang setzen: Auf einem Motor wird ein Karton befestigt. Wenn sich dieser durch Tastendruck zu drehen beginnt, wird Farbe darauf getropft, die dann verschleudert wird.

Anbahnung der Tastenansteuerung

Richtigen Spaß gewinnt ein Kind, das auf die Mittelfunktion von Tastern/Sensoren beim Spielen angewiesen ist, erst dann, wenn die Bedienung des Tasters in den Hintergrund tritt, die Betätigung quasi automatisch erfolgt. Dann kann es seine volle Aufmerksamkeit dem Spiel widmen und verliert sich nicht in Anstrengung zum rechtzeitigen Drücken.

Da im allgemeinen die Bedienung der Kommunikations- oder Schreibhilfe in der Anfangsphase meist viel zu komplex ist, müssen Situationen gefunden werden, in denen ein Kind spielerisch die gezielte Betätigung des Sensors üben kann, ohne dass Motivationsprobleme vorprogrammiert sind (beispielsweise permanent eine Lampe ein- und ausschalten lassen). Hier dient Spielzeug nicht nur als Selbstzweck, sondern ist ein unabdingbar notwendiger Zwischenschritt auch für spätere Handlungskompetenz im Bereich Umfeldkontrolle und Freizeit (Beeinflussen von Geräten des Alltags, Computerspiele, Internet, Musik ...).

Die dann erworbenen Fähigkeiten können schließlich zur PC-Bedienung oder beim Einsatz von Kommunikationsgeräten angewandt werden.



Material

- Adaptierte Legoeisenbahn mit Schienen
- Taster
- evtl. Tunnel, Spielzeug

Vorbereitung

- Aufbau

Anleitung

Erster Schritt

zum Erlernen von Raum- und Zeitbegriff: den Zug einfach fahren lassen und stoppen, wie und wann das Kind will, einfach Spaß am Geräusch und der Bewegung haben

Zweiter Schritt

wir nehmen ein Bahnhofsgebäude dazu, das Kind soll an der richtigen Stelle den Zug stoppen zur rechten Zeit muss die Taste gedrückt werden, Steigerung der Schwierigkeit, der Zug fährt schneller, die Reaktion des Kindes beobachten

Dritter Schritt

Ergänzungen, z. B. bei Tunnel halten (vor, nach, im Tunnel) oder an einer anderen Stelle (Wald, Häuser, Autos, ...)

Vierter Schritt

Handlungsabläufe, z. B. eine Familie steht am Bahnhof, sie wollen mit dem Zug zum Spielplatz, aussteigen, einsteigen, Abfahrt ...

Beispiele für weitere Handlungsabläufe:

- die Kinder spielen alleine, die Eltern fahren weiter, gehen in den Wald und ruhen sich aus.
- Die Eltern steigen am Wald wieder in den Zug und holen ihre Kinder ab, Halt am Spielplatz,
- die Kinder steigen zu. „Hallo Papa, Hallo Mama, fahren wir heim!“

- Am Bahnhof steigen alle aus: „Ach das war ein schöner Tag!“ usw.
- Am Eisenbahnkreis stehen Häuser, ein blaues und ein rotes Haus.
- Im Zug sitzt ein rotes Männchen, dies möchte unbedingt zu seinem roten Haus usw.
- steigern bis zu 4 Häusern z.B. ähnliche Spielregel mit Mengen, am Rand steht 1 Haus, in der anderen Ecke 2 Häuser, im Zug ist ein Männchen, zu dem 1 Haus, 2 Männchen zu den 2 Häusern,...

Fünfter Schritt

- Vermittlung von Begriffen
- Bahnhöfe und Häuser werden nun durch andere Gegenstände ersetzt, die nicht unmittelbar mit der Eisenbahn zu tun haben
- Tiere stehen in größeren Abständen am Gleisrand
- Tiere vom Tierpark aussuchen
- Tiere vom Bauernhof aussuchen
- Tiere die Fliegen
- Tiere am Wasser, usw.
- Objekt-Bild Zuordnung: Eine Kuh steht am Gleis, eine Schaf, ein Hund, ein Pferd, und im Zug
- ist ein Pferdebild (auf dem Gepäckanhänger) Das Bild soll zum Gegenstand gefahren werden

Kinder, die wir in dieser Art spielerisch fördern, sind nicht in der Lage, auf Gegenstände, Bilder, usw. mit Worten oder Gesten hinzuweisen. Sie können lediglich auf eine Frage irgendwie mit „Ja“ und „Nein“ reagieren und das oft nicht für alle verständlich.

Um die Möglichkeiten in dieser Richtung zu verbessern, muss dem Kind eine größere Auswahl von Antworten zur Verfügung stehen. Der Zug wird im weitesten Sinn als **Zeiger** verwendet.

Aus der Broschüre

ELECOK-Unterstützung der Förderung körperbehinderter Schüler an allgemeinen Schulen bei der Versorgung mit elektronischen Hilfen: Spielen mit schwerst körperbehinderten Kindern und Jugendlichen unter Einsatz „elektronischer Hilfen“

3.9 Ich steuere den Computer



Tastatur-Adaptionen

Fingerführung für Tastaturen



Großfeldtastatur



Kleinfeldtastatur



vereinfachte Tastaturen mit reduzierten Tasten

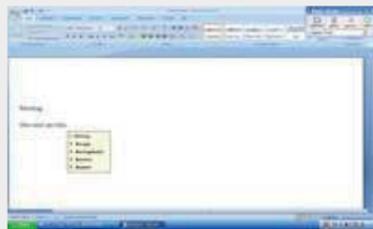


Bildschirmtastatur

auch individuelles Layout möglich, direkte Ansteuerung oder im Scan-Modus mit einer bzw. zwei Tasten



Wortvorhersageprogramme



Umlegung bestimmter Tasten

(z.B. Pfeiltasten) mittels Adapter auf externe Tasten



Spracheingabe/
Spracherkennung



Ansteuerung über Kopfstab



Wergen-Tastatur



Maus-Adaptionen

Ersatz linke bzw. rechte Maustaste

über Zaubermaus mit externen Tasten, z.B. zur Bedienung von Ein-/Zweitasterprogrammen (z. B. Lifetool-Lernprogramme)



Joystick/Trackball, ggf. mit Sonderfunktionen

Anschluss externe Tasten für Links- und Rechtsklick, austauschbarer Griff, Geschwindigkeitseinstellung für Mauscursor etc.



Vertikalmaus



Touchpad



Touchscreen (v.a. Tablets)



Tastenmaus

(in unterschiedlicher Ausführung und Größe)



Augensteuerung



Kopf- (und Mimik-gesteuerte) Maus

Scanning-Verfahren

ein Scanrahmen wandert weiter, mit 1 oder 2 Tasten können Tasten ausgewählt und bestätigt werden



Mundmaus



Dipax ScanMouse

Hilfsprogramm für den PC, mit dessen Hilfe ein PC durch Drücken einer Taste oder eines Sensors im Scanverfahren wie mit einer normalen Maus bedient werden kann.

Spielideen

Im Laufe der Jahre haben viele Kolleginnen und Kollegen, die im Bereich Unterstützte Kommunikation aktiv sind, zahlreiche Erfahrungen bei Spielen mit nicht oder schwerverständlich sprechenden bzw. motorisch beeinträchtigten Kindern und Jugendlichen gesammelt. Ausgewählte Spiele, deren Variationen und mögliche Adaptionen werden im Kapitel „Spielideen“ beschrieben.

Die folgende Sammlung stellt eine Auswahl an Anregungen für Spielesituationen dar.

Unterschieden wurde dabei bezüglich verschiedenen Spielarten, -situationen bzw. -feldern. Die Spiele sind untergliedert in:

- Ursache-Wirkungsspiele
- Adaptierte Spielzeuge
- Interaktionsspiele
- Gesellschaftsspiele
- Bewegungs- und Sportspiele
- Musikspiele
- Lernspiele am Computer

Abwandlungen, Ergänzungen oder Erweiterungen sind natürlich jederzeit möglich bzw. erwünscht.

Viel Spaß beim Spielen!



Inspiro Art Spinner

Beschreibung (und alternative Spielformen)

Das Kind wählt eine Farbe und löst die Drehscheibe mit einem Taster aus. Anschließend „bewertet“ es das Bild: „schön“, „fertig“, „nicht fertig“, ...

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

„rot“, „grün“, „blau“, „gelb“, „gut“, „schlecht“, „fertig“, „nicht“, „anders“, ...

Material und Hilfsmittel

Batterieunterbrecher, Taster/Kommunikationshilfe sowie All-Turn-It-Spinner (mit Farben) zum zufälligen Auswählen oder Symbolkarten für Farben.



Pinguinrutsche/Prinzessinnenschloss

Beschreibung (und alternative Spielformen)

Drei lustige Pinguine rutschen nacheinander mit Getöse eine Eisbahn hinunter und klettern anschließend am anderen Ende des Eisbergs wieder hinauf. Unterstützt wird das Ganze durch Lichteffekte und Musik! Im Prinzessinnenschloss fahren Hasen mit dem Aufzug nach oben und rutschen die Rutsche wieder runter.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

„laut“, „leise“, „nochmal“, „fertig“

Material und Hilfsmittel

Pinguinrutsche/Prinzessinnenburg, zwei Taster, Kommunikationshilfen



Ente laufen lassen

Beschreibung (und alternative Spielformen)

Ente, die mit zwei Tastern zum frechen Schnattern oder Musik machen, gebracht wird. Dazu watschelt sie oder schlägt mit ihren Flügeln.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

„da“, „nochmal“, „auch“, „an“, „aus“

Material und Hilfsmittel

Ente, zwei Taster, sprechender Taster, statische Kommunikationshilfe oder komplexer Talker



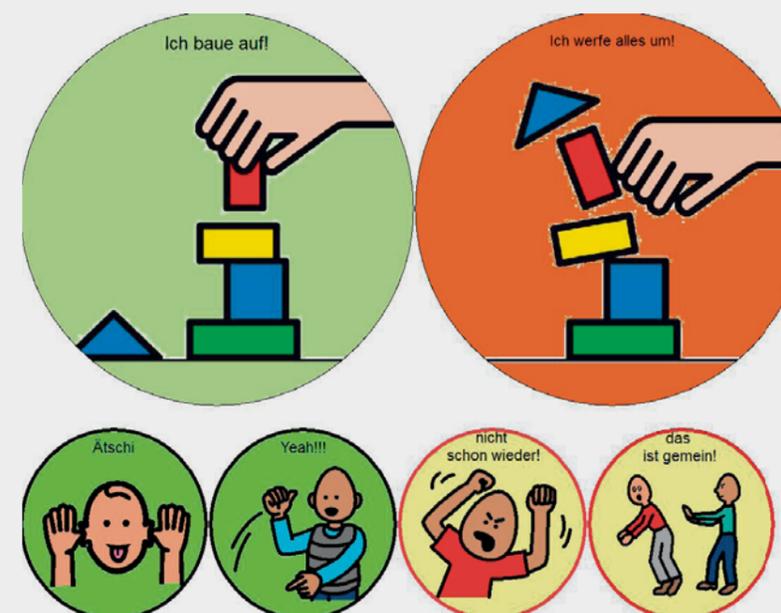
Hund

Beschreibung (und alternative Spielformen)

Der Hund wirft per Tastendruck Gegenstände, wie zum Beispiel Bausteine oder Domino-Steine um.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

Vorlage mit Kern- und Randvokabular für interaktive Kommunikation, um mit anderen auch über das Spiel sprechen zu können.



Material und Hilfsmittel

Individuelle Ansteuerung mit Taster mittels angeschlossenen Batterieunterbrecher an der Steuerung.

Motorische Hilfen und Alternativen

Die Ansteuerung erfolgt über einen Taster. Das kreative Umwerfen der Gegenstände kann auch über Kommunikationshilfen gesteuert werden, zum Beispiel auch nur mit einer sprechenden Taste „Ich schmeiße alles um!“.



BigPoint-Klangwand (z.B. mit Kinderliedern)

Beschreibung (und alternative Spielformen)

Klangwand aus Holz mit 12 Big Points, mit je 30 Sekunden Aufnahmekapazität.

Spielidee: 12 Symbolkarten werden verdeckt ausgelegt. Die Kinder drehen abwechselnd eine Karte um und suchen das gleiche Symbol auf der Klangwand, drücken es und hören den Ausschnitt eines zum Symbol passenden Kinderliedes.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

„nochmal“, „ich“, „du“, „gut“, „schlecht“

Material und Hilfsmittel

BigPoint-Klangwand, je zwei Symbolkarten (für Klangwand und zum Spielen), verschiedene CD's mit Kinderliedern für Aufnahme, statische oder dynamische Kommunikationshilfe



Lokomotive fahren lassen

Beschreibung (und alternative Spielformen)

Eine Taste lässt die Lok geradeaus fahren, die zweite Taste lässt sie im Kreis fahren.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

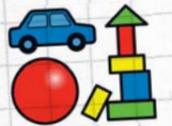
„schnell“, „langsam“, „allein“, „Stopp!“

Material und Hilfsmittel

Tommi, die adaptierte kleine LOK, zwei Taster, sprechende Taste



4.2 Adaptierte Spielzeuge



Hex Bug

Beschreibung (und alternative Spielformen)

Der HexBug ist ein spinnenähnliches Tierchen, das man sehr gut zum Erschrecken anderer Personen einsetzen kann. Es dient auch dem Erkunden des Tisches oder der Krabbelecke.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

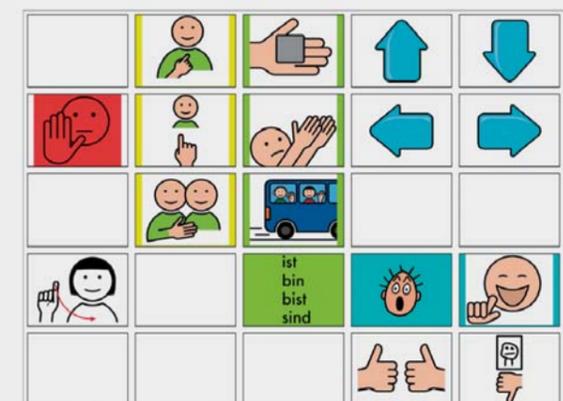
Vorlage mit Kern- und Randvokabular für interaktive Kommunikation mit anderen auch über das Spiel – auch mit Assistenz – auf vielen Kommunikationsmitteln.

Material und Hilfsmittel

Individuelle Ansteuerung per Infrarotfernbedienung bzw. Augensteuerung oder Steuerung mit Sprachbefehlen mittels Partnerstrategie

Motorische Hilfen und Alternativen

Die krabbelnde Spinne ist als Hex Bug im Spielwarenhandel zu finden und wird mit einer Infrarotfernsteuerung ausgeliefert.



RC Auto

Beschreibung (und alternative Spielformen)
Ein RC-Auto ist ein ferngesteuertes Auto.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten
Vorlage mit Kern- und Randvokabular für interaktive Kommunikation mit anderen auch über das Spiel – auch mit Assistenz – auf vielen Kommunikationsmitteln.

Material und Hilfsmittel

Individuelle Ansteuerung über Fernbedienung möglich sowie per Tastersteuerung mittels adaptiertem Controller.

Motorische Hilfen und Alternativen

Eine Adaption der Fernbedienung auf Tastersteuerung ist möglich und teilweise käuflich zu erwerben. Es können Wettrennen oder Wettbewerbe zu Sprüngen über Schanzen, Rundkurse usw. initiiert werden. Die Anleitung zur Adaption der Fernbedienung steht auf der Elecok-Homepage (elecok.de) zur Verfügung.



Sphero

Beschreibung (und alternative Spielformen)
Sphero ist eine kleine rollende Kugel, die mit Hilfe einer Gummihülle auch Steigungen schafft. Sie kann die Farbe ändern und wirklich überall hinrollen – auch durch Parcours und sogar durch Wasser!

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten
Vorlage mit Kern- und Randvokabular für interaktive Kommunikation mit anderen auch über das Spiel – auch mit Assistenz – auf vielen Kommunikationsmitteln.

Material und Hilfsmittel

App-Steuerung für Android- und iOS-Geräte

Motorische Hilfen und Alternativen

Neben der einfachen Steuerungs-Applikation ist auch ein Programm verfügbar, das Missionen als Aufgaben für den Spielenden bereithält. Diese gilt es zu erfüllen. App und Ball können im App-Store bzw. im Spielwarenhandel unter dem Namen Sphero bezogen werden.



Zug fahren

Beschreibung (und alternative Spielformen)
Der Eichhorn-Zug kann vor und zurück fahren, stoppen, ein Signal geben sowie Lichter ein und aus schalten. Die Fahrt kann auf dem Tisch oder Boden stattfinden, mit oder ohne Holzschienen.

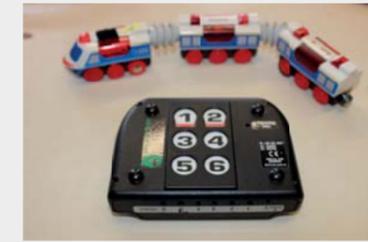
Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten
Vorlage mit Kern- und Randvokabular für interaktive Kommunikation mit anderen auch über das Spiel – auch mit Assistenz – auf vielen Kommunikationsmitteln.

Material und Hilfsmittel

Individuelle Ansteuerung per Taster, Infrarot mittels Augensteuerung oder Steuerung mit Sprachbefehlen

Motorische Hilfen und Alternativen

Die Ansteuerung kann per Drucktasten oder per Taster erfolgen. Auch eine Infrarotsteuerung per Augensteuerung ist möglich.



Zug fahren II

Beschreibung (und alternative Spielformen)
Die Playmobil-Eisenbahn kann vor und zurück fahren sowie stoppen. Das Schienensystem kann variiert werden und bietet zahlreiche Haltemöglichkeiten zur Be- und Entladung.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten
Vorlage mit Kern- und Randvokabular für interaktive Kommunikation mit anderen auch über das Spiel – auch mit Assistenz – auf vielen Kommunikationsmitteln.

Material und Hilfsmittel

Individuelle Ansteuerung mit Taster mittels angeschlossenen Batterieunterbrecher an der Steuerung

Motorische Hilfen und Alternativen

Auch zum Tastertraining einsetzbar (vgl. Anhang). Die Eisenbahn kann im Handel unter der Bezeichnung Playmobil-Dampflok Lok Aus 4017 Eisenbahn Top bezogen werden und mit einem Batterieunterbrecher sowie Taster adaptiert werden.



Carrera-Bahn

Beschreibung (und alternative Spielformen)

Ein Auto-Rennen ist ein tolles Wettkampfspiel ohne große körperliche Anstrengung! Es bedarf keiner Voraussetzung: das Auto auswählen und erkennen; räumliches Denken bezgl. Beschleunigung und Abbremsen und Spurwechsel; kompetitives Element erkennen – das ist gut, aber nicht unbedingt notwendig...

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

Vorlage mit Kern- und Randvokabular für interaktive Kommunikation mit anderen auch über das Spiel – auch mit Assistenz – auf vielen Kommunikationsmitteln



Material und Hilfsmittel

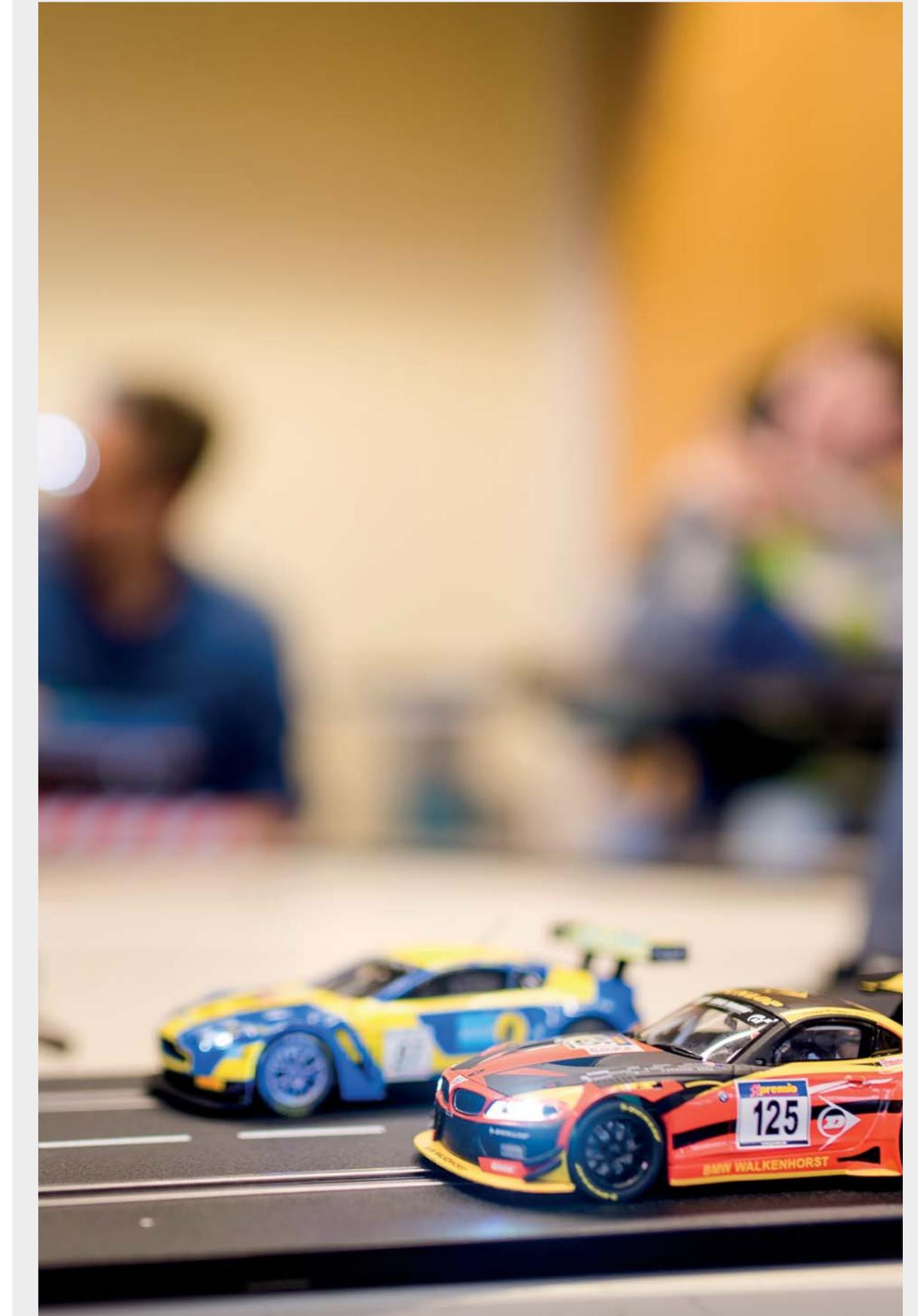
individuelle Tastersteuerung:

1–2 Taster für Beschleunigung und Spurwechsel (Anleitung zur Adaption eines Controllers auf Seite ...)

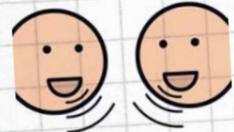
Motorische Hilfen und Alternativen

Die Variationen reichen vom Zweikampf auf vier Rädern über eine Distanz von 100 Runden, die extreme Kurven und sogar Tankstopps bishin zur basalen Förderung des Ursache-Wirkungs-Prinzips durch Drücken eines oder zweier Taster.

Die Anleitung zur Adaption des Controllers steht auf der Elecok-Homepage www.elecok.de zur Verfügung.



4.3 Interaktionsspiele



Die Reise nach Jerusalem

Beschreibung (und alternative Spielformen)
Schüler laufen um einen Stuhlkreis herum, bis die Musik aus ist. Ein Stuhl fehlt. Wer keinen Stuhl erwischt, scheidet aus.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten
schnell, nochmal, weg



Material und Hilfsmittel

Stühle, Kassettenrekorder oder CD-Player, Netzschaltadapter (z.B. PowerLink) oder Infrarotfernbedienung, Taster, Sprachausgabegerät (z.B. GoTalk), komplexer Talker

Zauberer – Stopp

Beschreibung (und alternative Spielformen)
Die Mitspieler laufen, hüpfen oder krabbeln durch den Raum. Ein Kind (mit oder ohne Kommunikationshilfe) ruft zum selbst gewählten Zeitpunkt „Stopp!“. Das Kommando kann z.B. auf einem Step by Step aufgenommen werden. Alle Kinder müssen in der Bewegung verharren und sind wie eingefroren.

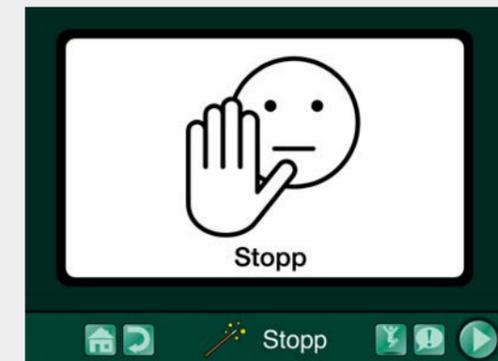
Stehen zwei sprechende Tasten oder Kommunikationshilfen wie der GoTalk (NOW) mit mehreren Buttons zur Verfügung, kann das Kind die Mitspieler mit der Aussage „Weiter!“ zum weiteren Laufen, Hüpfen oder Krab-

beln auffordern. Des Weiteren können symbolbasierte Kommunikationshilfen zusätzlich mit Kommandos zu den Bewegungsformen versehen werden.

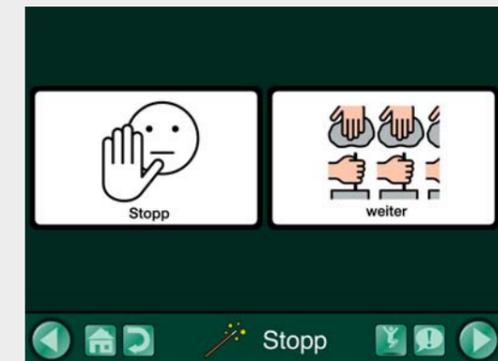
Auch wenn dem Kind die Bedeutung der Aussage auf der Kommunikationshilfe zu Beginn vielleicht noch nicht klar ist, erfährt es durch die Reaktion der Mitspieler die unmittelbar die Bedeutung der getroffenen Aussage. Das Kind erlebt sich als selbstwirksam und erfährt die Kommunikationsfunktion „Steuern von Handlungen“.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

Eine Aussage
Stopp!



Zwei Aussagen
Stopp! – Weiter!



Mehrere Aussagen
Stopp! – Weiter!
laufen, hüpfen, krabbeln, rollen...



Material und Hilfsmittel

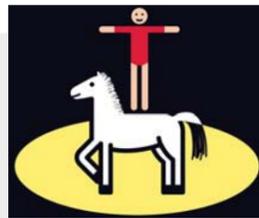
siehe Kapitel „Ich rede mit!“
evtl. Zauberstab und Lautsprecher zur Verstärkung der Sprachausgabe



Alternativen

Erweiterung: Zauberer – Hexe
Zauberer – bedeutet „Stopp“, die Kinder verharren.
Hexe – bedeutet „Wiederholung“, die Kinder wiederholen die Handlung.
Bei „Weiter“ wird die Handlung (z.B. Essen) fortgesetzt.
Das Spiel kann zu zweit oder mit einer Gruppe gespielt werden.

Zirkustiere



Beschreibung (und alternative Spielformen)

Die Kinder machen eine Aufführung im Zirkus. Ein Kind ist der Dompteur, die anderen Kinder die Zirkustiere. Der Dompteur sagt an (mit oder ohne Kommunikationshilfe), in welche Tiere sich seine Mitspieler verwandeln sollen. Auch auf einer sprechenden Taste, wie zum Beispiel Step by Step können mehrere Aufnahmen und damit unterschiedliche Tiere hintereinander aufgenommen werden. Alternativ wird nur ein (Lieblings-)Tier aufgenommen und die Kinder wechseln sich mit den Kommandos ab. Alle Kinder stampfen darauf hin wie Elefanten oder galoppieren wie Pferde. Außerdem können sie auch die passenden Tiergeräusche machen z.B.

brüllen wie ein Löwe. Nutzt das Kind zwei sprechende Tasten oder Kommunikationshilfen mit mehreren Feldern – wie z.B. GoTalk (NOW) – kann man die Aussage „Stopp!“ hinzufügen. Das Kind kann mitteilen, wann eine neue Ansage und damit Verwandlung stattfinden soll.

Auch wenn dem Kind die Bedeutung der Aussage auf der Kommunikationshilfe zu Beginn vielleicht noch nicht klar ist, erfährt es durch die Reaktion der Mitspieler die Bedeutung der getroffenen Aussage. Das Kind erlebt sich als selbstwirksam und erfährt unmittelbar die Kommunikationsfunktion „Steuern von Handlungen“.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

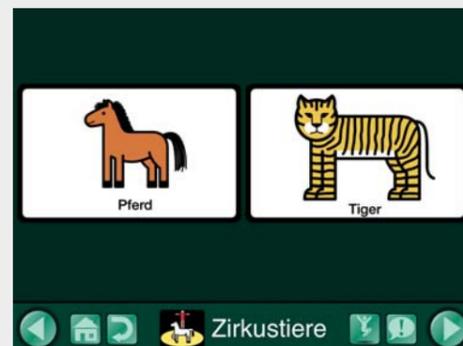
Eine Aussage

Lieblingstier
auf einer sprechenden Taste wie z.B. Step by Step:
mehrere Tiere hintereinander
(Pferd, Elefant, Tiger,...)



Zwei Aussagen

Lieblingstier – Stopp
2 Tiere



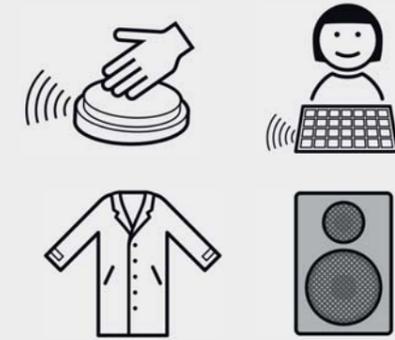
Mehrere Aussagen

du/ihr (bist/seid)
mehrere Tiere – Stopp!



Material und Hilfsmittel

siehe Kapitel „Ich rede mit!“
evtl. ein besonderes Kleidungsstück, das den Dompteur hervorhebt und ein Lautsprecher zur Verstärkung der Sprachausgabe



Alternativen

Die Themen und damit die Tierausswahl können variiert bzw. eingegrenzt werden: z.B. Bauernhoftiere, Dschungeltiere etc. oder es findet überhaupt keine übergeordnete Themenvorgabe und damit Eingrenzung statt. Das Spiel kann zu zweit oder mit einer Gruppe gespielt werden.

Wünsch dir was...



Beschreibung (und alternative Spielformen)

Ein Kind darf sich (mit oder ohne Kommunikationshilfe) von seinem Mitspieler eine Tätigkeit wünschen, z.B. „Kitzel mich mal!“, „Klatsch mal in die Hände“ oder „Sing für mich!“ Bei symbolbasierten Kommunikationshilfen wie dem GoTalk (NOW) können die verschiedenen Handlungen parallel abgebildet werden. Die Kommunikationstafeln können mit dem Kernvokabular „fertig“ und „nochmal“ ergänzt werden, damit das Kind die Handlung bzw. das gesamte Spiel beenden kann oder um Wiederholung bitten kann. Eine weitere Variation bietet das Hinzufügen der Wörter „ich“, „du“, „alle“. Das Kind bildet nun Zwei-Wort-Sätze und bestimmt zusätzlich wer die Tätigkeiten ausführen soll.

Nutzt das Kind eine einfache Kommunikationshilfe wie den Step by Step gibt es zwei Spielvarianten: Es wird eine Tätigkeit wie „Sing für mich“ aufgenommen (in Orientierung an die Vorlieben des Kindes) die jedes

Mal wiederholt wird, wenn das Kind die Taste auslöst. Alternativ kann im Vorfeld eine besonders spaßreiche Tätigkeit ausgewählt werden und auf die Kommunikationshilfe wird die Aussage „nochmal“ aufgenommen. Nachdem das Kind gekitzelt wurde, drückt es die Taste und gibt mit „nochmal“ an, dass es sich eine Wiederholung wünscht. Weitet man dies wiederum auf Kommunikationshilfen mit zwei Auswahlfeldern aus, kann auch der Kernwortschatz „nochmal“ und „fertig“ aufgenommen werden, so dass es dem Kind möglich ist, die Tätigkeit oder das Spiel mit der Kommunikationshilfe zu beenden.

Auch wenn dem Kind die Bedeutung der Aussage auf der Kommunikationshilfe zu Beginn vielleicht noch nicht klar ist, erfährt es durch die Reaktion der Mitspieler die Bedeutung der getroffenen Aussage. Das Kind erlebt sich als selbstwirksam und erfährt unmittelbar die Kommunikationsfunktion „Steuern von Handlungen“.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

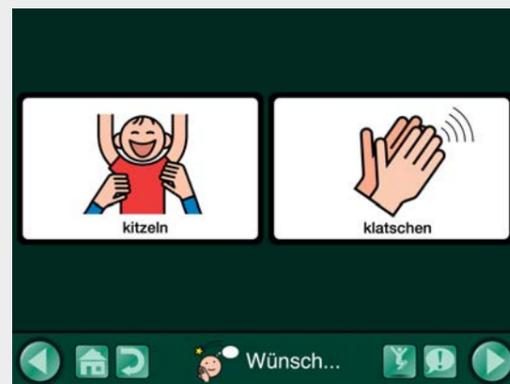
Eine Aussage

Kitzel mich mal – noch mal



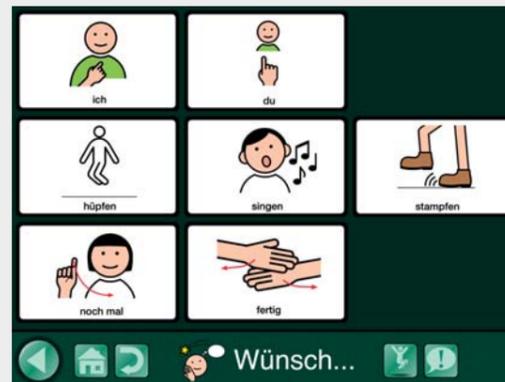
Zwei Aussagen

Kitzel mich mal – Sing für mich
noch mal – fertig



Mehrere Aussagen

Kitzel mich mal – Sing für mich – Klatsch mal in die Hände – Hüpf wie ein Frosch, ...
nochmal – fertig
ich – du – alle



Material und Hilfsmittel

siehe Kapitel „Ich rede mit!“
beim Spiel in der Gruppe: ein besonderes Merkmal, dass den „Wünschenden“ hervorhebt (z.B. eine Krone) und ein Lautsprecher zur Verstärkung der Sprachausgabe

Alternativen

Das Spiel kann zu zweit oder mit einer Gruppe gespielt werden. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.



Ich sehe was, was du nicht siehst...

– mit Tierfiguren



Beschreibung (und alternative Spielformen)

Die Kinder sitzen in einem Stuhlkreis oder in einer Reihe. Ein Kind beginnt die Runde mit dem Satz „Ich sehe was, was du nicht siehst...“ und beschreibt einen für alle sichtbaren Gegenstand mit Hilfe von Farben, z.B. „...und das ist: rosa“. Die anderen Kinder versuchen zu erraten um welchen Gegenstand es sich handelt.

Mit einem Sprachgerät wie dem Step by Step können die Sätze, ähnlich wie bei einem Plauderplan, hintereinander gesprochen werden. Auf einer symbolbasierten Kommunikationshilfe können die zwei Satzanfänge und die Farben, die zur Verfügung stehen sollen, hinterlegt werden. Zusätzlich können „richtig“ und „falsch“ zur Auswahl stehen, um den Mitspielern mitzuteilen ob ihre Antwort stimmt.

Alle Aussagen können natürlich auch mit Gebärden oder mit Hilfe von Symbolkarten bzw. Kommunikationsstafeln getroffen werden.

Vereinfachung

Auf einem Tisch werden ausgewählte Gegenstände z.B. Tierfiguren aufgestellt. Auf diese Weise wird ein Thema für das Spiel vorgegeben. Diese Begrenzung hilft den Kindern bei der Auswahl des zu beschreibenden Gegenstandes aber auch bei der Lösungssuche (z.B. „rosa“ für Schwein, „schwarz und weiß“ für Zebra, usw.). Kinder deren Aussagen auf dem Sprachgerät aufgenommen werden müssen, können so im Vorfeld einen Gegenstand auswählen (mittels heimlichen Deutens auf eine Figur oder die entsprechende Bildkarte) und der helfenden Person mitteilen, welchen Gegenstand sie beschreiben möchten. Bei Nutzern mit symbolbasierten Kommunikationshilfen können die verschiedenen Lösungsalternativen auf der Kommunikationshilfe zur Auswahl gestellt werden. So können sie sich auch am Raten beteiligen. Alternativ können sie aber auch direkt auf den Gegenstand deuten, um ihre Lösung mitzuteilen.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

Sprechende Taste

1. „Ich sehe was, was du nicht siehst...“
2. „und das ist...“
3. „rosa“
4. „Richtig! Es ist das rosa Schwein!“

PAUSE

Auch als mindestens eine Leeraufnahme auf dem Sprachgerät, damit nicht aus Versehen die Antwort zu früh genannt wird. Schüler zeigt mit Nicken oder Kopfschütteln an, ob die gegebenen Antworten richtig oder falsch sind.



Symbolbasierte Kommunikationshilfen

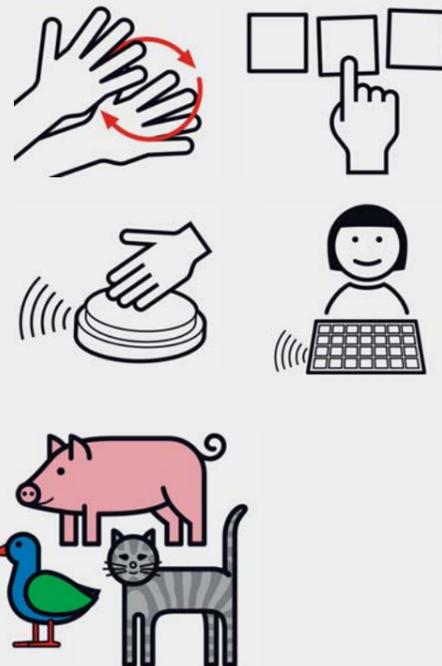
Ich sehe was, was du nicht siehst... und das ist...
benötigte Farben
richtig, falsch, und
Kommentare: Juhu! So ein Mist!

Lösungsalternativen



Material und Hilfsmittel

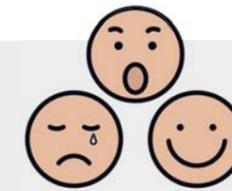
siehe Kapitel „Ich rede mit!“



Tierfiguren oder entsprechende Bildkarten

Alternativen

Mit der oben beschriebenen Eingrenzung der Lösungsmöglichkeiten kann man verschiedene Themen für das Spiel vorgeben. Es kann sich dabei um konkrete Gegenstände (z.B. Stifte aus dem Federmäppchen, Kleidungsstücke,...) oder Figuren (z.B. Schleich-Tiere, Duplo- Lego- oder Playmobilfiguren,...) handeln. Die Auswahlmöglichkeiten können auch mit Bildkarten dargestellt werden. Diese sollten aufrecht positioniert werden und für alle gut sichtbar sein. Hier kann man Comic Helden, bunte Zahlen oder Buchstaben, Fahrzeuge usw. darstellen.



Pantomime - Gefühle

Beschreibung (und alternative Spielformen)

Die Kinder sitzen in einem Stuhlkreis oder in einer Reihe. Bei diesem Pantomimespiel geht es darum, Gefühle zu erraten. Ein Kind macht ein Gefühl pantomimisch vor, die anderen Kinder versuchen es zu erraten.

Die Gefühle können auf Bildkarten vorgegeben werden. Damit erhalten die Kinder eine Auswahlhilfe und man grenzt die Lösungsmöglichkeiten ein. Das gleiche Bildmaterial kann auf symbolbasierten Kommunikationshilfen vorgegeben werden. Nutzt das nicht bzw. schwer verständlich sprechende Kind eine einfache Kommunikationshilfe mit nur einer Taste, kann hier auch nur „Gefühl“ aufgenommen werden. Im Idealfall löst das Kind die Kommunikationshilfe nur dann aus, wenn die entsprechende Emotion auch pantomimisch dargestellt wird. Natürlich ist es auch möglich, dass das Kind die Sprachausgabe auch an der falschen Stelle nutzt.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

Eine Aussage

in der Rolle des Ratenden: Gefühl, z.B. *traurig*

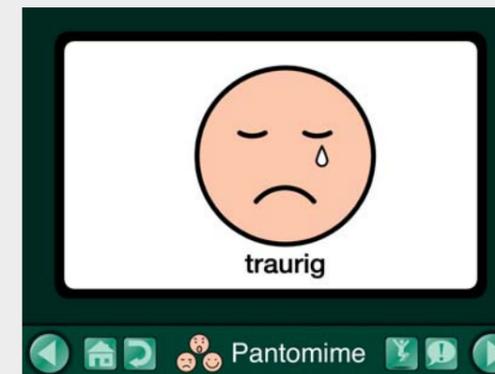
in der Rolle des Pantomimen: *richtig*

Wurde eine Emotion richtig erraten kann dies wiederum vom Pantomimen entsprechend mit „richtig“ oder „falsch“ kommentiert werden. Das Kind, welches die richtige Antwort nennt, bekommt die entsprechende Bildkarte. Das Kind mit den meisten Bildkarten und damit richtigen Antworten ist der Sieger.

Alle Aussagen können natürlich auch mit Gebärden oder mit Hilfe von Symbolkarten bzw. Kommunikationstafeln getroffen werden.

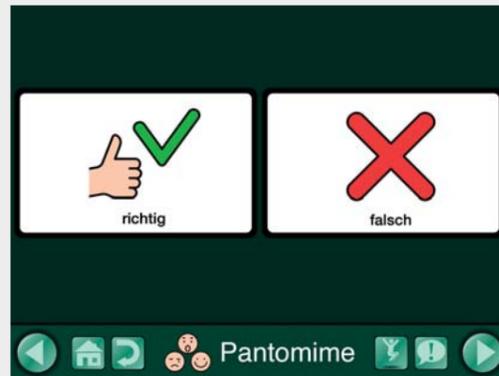
Vereinfachung

Man kann die Anzahl der unterschiedlichen Emotionen begrenzen (z.B. auf *fröhlich*, *traurig* und *wütend*), sie aber öfter im Stapel mit den Bildkarten, die vom Pantomimen gezogen werden „auftauchen“ lassen.



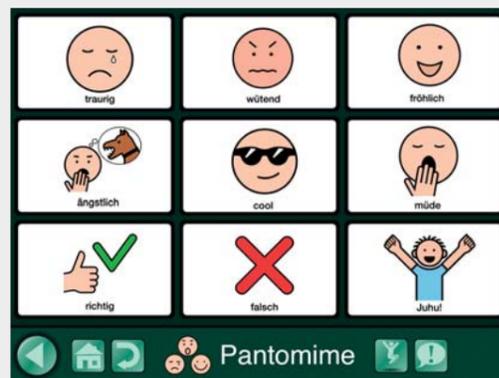
Zwei Aussagen

in der Rolle des Ratenden: zwei Gefühle, z.B. *traurig, fröhlich*
in der Rolle des Pantomimen: *richtig, falsch*



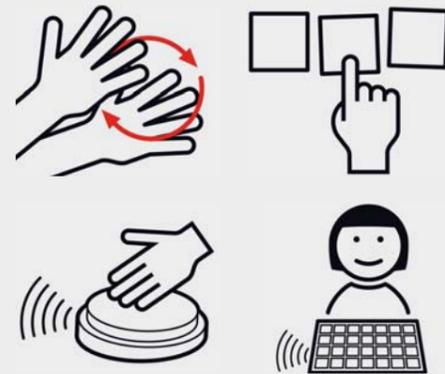
Mehrere Aussagen

Gefühle
richtig, falsch
Kommentare: *So ein Mist! Juhu!*

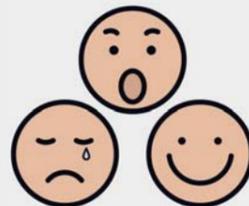


Material und Hilfsmittel

siehe Kapitel „Ich rede mit!“



Bildkarten mit Gefühlen



Alternativen

Das Pantomime-Ratespiel kann zahlreiche weitere Themen zum Inhalt haben:
Tiere, Bewegungen, Berufe, Hausarbeit, Sport, uvm.

Armer schwarzer Kater



Beschreibung (und alternative Spielformen)

Die Kinder sitzen in einem Stuhlkreis. In der Mitte ist der „Arme schwarze Kater“. Dieser geht von Kind zu Kind und miaut ganz jämmerlich und kuschelt sich an die Mitspieler. Auch mit einer elektronischen Kommunikationshilfe können „Miau“-Laute abgespielt werden, wenn ein nichtsprechendes Kind in der Rolle des Katers ist. Bleibt der Kater bei einem der Kinder stehen, muss es ihn trösten. Das Kind sagt „Armer schwarzer Kater!“.

Dies kann sowohl mit einer einfachen als auch einer symbolbasierten Kommunikationshilfe erfolgen. Das Kind streichelt den Kater anschließend, während der Kater weiterhin jämmerlich miaut. Das Kind, welches den Kater tröstet darf unter keinen Umständen lachen. Lacht es doch – übernimmt es die Rolle des „Armen schwarzen Katers“, bis es ein anderes Kind zum Lachen bringt.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

Eine Aussage

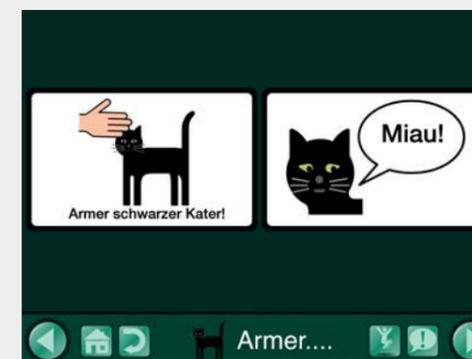
In der Rolle des Katers: *Miau*
(auf einer sprechenden Taste können verschiedene „Miau“-Varianten aufgenommen werden)

In der Rolle des Tröstenden: *Armer schwarzer Kater*
(auch hier verschiedene Aufnahme-Varianten auf dem Sprachgerät möglich)



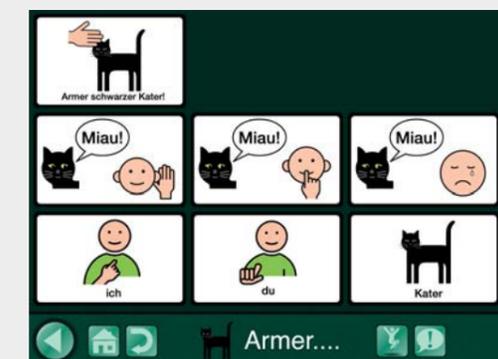
Zwei Aussagen

Armer schwarzer Kater
Miau



Mehrere Aussagen

Armer schwarzer Kater
verschiedene „Miau“-Varianten (laut, leise,...)
Kommentare: *Ich bin der Kater! Du bist der Kater!*



Material und Hilfsmittel

siehe Kapitel „Ich rede mit!“



Verkleidung (z.B. Katzenohren, ...)



Mein rechter, rechter Platz ist leer



Beschreibung (und alternative Spielformen)

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Rechts von einem der Kinder steht ein zusätzlicher, freier Stuhl. Das Kind sagt (mit oder ohne Kommunikationshilfe): „*Mein rechter, rechter Platz ist leer. Ich wünsche mir Kind XY her*“. Dabei sagt es den Namen von einem anderen Kind aus der Gruppe. Kommuniziert das nicht bzw. schwer verständlich sprechende Kind mit einer einfachen Kommunikationshilfe wie dem Step by Step kann im Vorfeld abgesprochen werden, welches Kind sich auf den freien Stuhl neben ihm/ihr setzen soll. Dies kann über Deuten auf das jeweilige Kind oder die Auswahl aus Fotos von den Kindern erfolgen. Hat das Kind eine symbolbasierte Kommunikationshilfe können die Bilder der Mitschüler eingefügt werden.

Das Spiel könnte auch über den Einsatz von Gebärden erfolgen. Im Vorfeld wären allerdings Namensgebärden für die Kinder aus der Gruppe einzuführen. Diese können sich auf besondere Eigenschaften der Kinder beziehen, z.B. lange Haare, Brille,...

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

Sprechende Taste

1. *Mein rechter, rechter Platz ist leer.*
2. *Ich wünsche mir...*
3. *„Kind XY“ her*



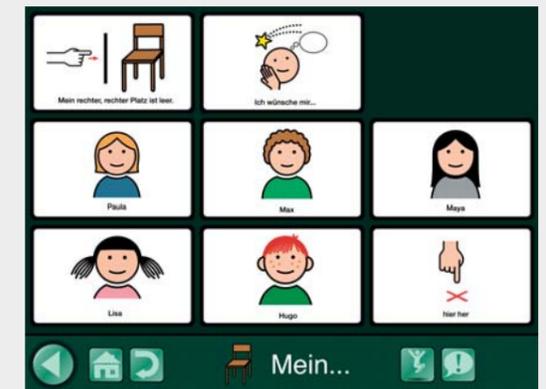
Symbolbasierte Kommunikationshilfen

Mein rechter, rechter Platz ist leer.

Ich wünsche mir...

Fotos der Kinder

... hier her!

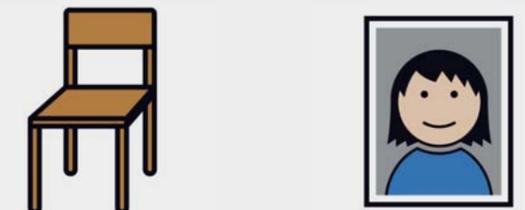


Material und Hilfsmittel

siehe Kapitel „Ich rede mit!“



Stühle für alle Mitspieler und ein zusätzlicher freier Stuhl
ggf. Fotos der Mitspieler



Alternativen – Zwinkerspiel

Alle Stühle sind besetzt. Es wird ein Kind ausgewählt welches das Zwinkerspiel beginnt. Es sucht Blickkontakt zu einem anderen Kind. Es zwinkert das Kind an. Das andere Kind blinzelt zurück. Die beiden können ihre Plätze tauschen. Nun ist das angeblinzelte Kind an der Reihe ein anderes Kind anzuzwinkern, um die Plätze zu tauschen. Der Schwierigkeitsgrad wird erhöht wenn jeder jeden anblinzeln darf. Die Kommunikation erfolgt ausschließlich über den Blickkontakt und das Zwinkern.

Puppenspiel



Beschreibung (und alternative Spielformen)
 Beim Puppenspiel ahmen Kinder die Handlungen des alltäglichen Lebens nach. Die Puppe ist dann beispielsweise ein Baby, um das sich das Kind und der Spiel-/Kommunikationspartner gemeinsam kümmern. Ein möglicher Ausgangspunkt für das gemeinsame Puppenspiel kann sein, dass die Puppe weint. Die Puppe wird auf den Arm genommen und getröstet. Die Spielpartner tauschen sich über das Geschehen aus. Ein nicht oder schwerverständlich sprechendes Kind kann dazu eine Kommunikationshilfe heranziehen und so z.B. verbalisieren „Das Baby weint“. Nun gilt es herauszufinden warum die Puppe weint. Mit der Kommunikationshilfe kann man gemeinsam Vermutungen anstellen. Die Puppe ist „hungrig“, „durstig“, „die Windel ist voll“, etc. Hat man sich geeinigt, folgt die entsprechende Handlung (z.B. Füttern der Puppe). Weint die Puppe erneut, sucht man nach einem anderen Grund usw.

Auf einer einfachen Kommunikationshilfe wie dem Step-by-Step (wie auch bei den komplexeren Kommunikationshilfen) kann man u.a. auch handlungssteuernde Aussagen aufnehmen. So übernimmt der Spielpartner die Handlung mit der Puppe (z.B. Füttern) und das Kind bestimmt ob die Puppe „fertig“ mit dem Essen ist oder „noch mal“ bzw. „mehr“ Essen möchte. Nimmt man auf einer sprechenden Taste z.B. die

Aussage „Die Puppe weint“ auf, kann das Kind sein Gegenüber immer wieder dazu auffordern, sich um die Puppe zu kümmern und sie zu trösten.

Auch wenn dem Kind der Inhalt der Aussage auf der Kommunikationshilfe zu Beginn vielleicht noch nicht klar ist, erfährt es durch das Spiel mit der Puppe unmittelbar die Bedeutung der getroffenen Mitteilung. Über das „Modelling“ – modelhaftes Lernen – verbalisiert das Gegenüber die mit der Kommunikationshilfe getroffenen Aussagen und bringt sie damit in die grammatikalisch korrekte Form („Puppe“ + „hungrig“ → „Die Puppe ist hungrig“). Des Weiteren ist es besonders beim Spiel mit unerfahrenen Nutzern von Kommunikationshilfen von Bedeutung, dass der Spielpartner ebenfalls die Kommunikationshilfe nutzt – „Modelling“ – damit das Kind lernt die Kommunikationshilfe im Spiel richtig zu verwenden, z.B. um mitzuteilen, dass die Puppe durstig ist. Es braucht das Vorbild des Kommunikationspartners. Dieser trifft ebenfalls die Aussagen mit der Kommunikationshilfe und führt die passenden Handlungen im Anschluss mit dem Kind durch.

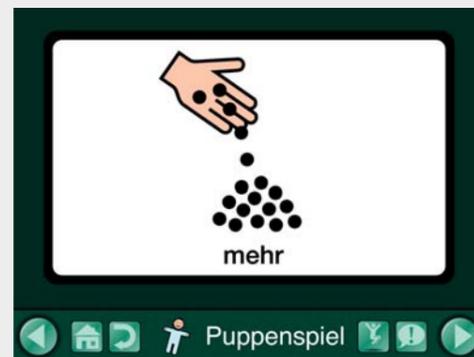
Alle Aussagen können natürlich auch mit Gebärden oder mit Hilfe von Symbolkarten bzw. Kommunikationstafeln getroffen werden.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

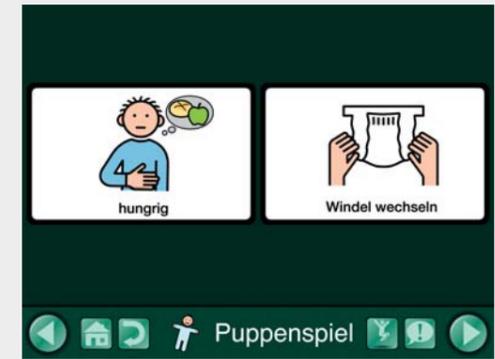
Eine Aussage

Die Puppe weint.

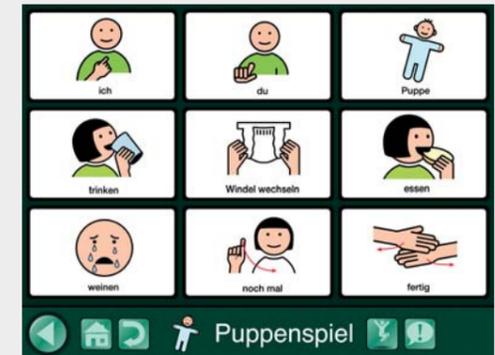
fertig, noch mal, mehr, anderes, helfen



Zwei Aussagen
 fertig, noch mal
 helfen, alleine
 weinen, lachen
 hungrig, durstig



4 – 25 Aussagen
 Puppe, ich, du,
 weinen, lachen,
 essen, trinken, Windel wechseln
 fertig, noch mal, helfen, alleine



Material und Hilfsmittel
 siehe Kapitel „Ich rede mit!“



Puppe und Zubehör:



Alternativen

- Das Puppenspiel kann verschiedene Situationen aus dem Alltag des Kindes zum Anlass haben:
- Die Puppe ist krank. Was tut ihr weh?
 - Wir verarzten die Puppe an entsprechenden Stellen mit Pflastern, messen das Fieber, usw.
 - Die Puppe will Essen. Was will sie essen?
 - Wir bereiten Essen zu, decken den Tisch, füttern die Puppe, usw.
 - Die Puppe muss umgezogen werden. Was ziehen wir der Puppe an? – Umziehen der Puppe, Haare kämmen, usw.

Weitere Rollenspiele

- Tiere auf dem Bauernhof
- Kochen
- Einkaufen
- Arztbesuch
- uvm.

Elektrisches Gummibärchen

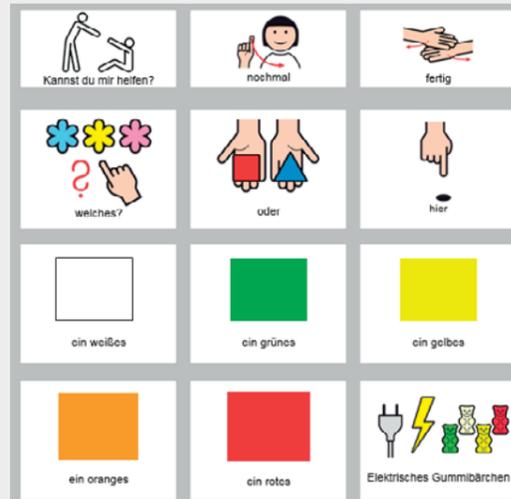


Beschreibung (und alternative Spielformen)

Sitzkreis; fünf verschiedene Gummibärchen auf Tablett legen; ein Kind wird vor die Tür geschickt; die restlichen Kinder bestimmen, welches Gummibärchen „elektrisch“ ist („das Rote“); Kind wird hereingerufen, es darf nur die „nicht-elektrischen“ Bärchen nehmen und essen, sobald es das elektrische Bärchen nimmt, brüllen alle so laut sie können (auch Sprachgeräte): **Elektrisches Gummibärchen!!!**

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

hier, nochmal, welches?, Farben, oder



Material und Hilfsmittel

Gummibärchen, Teller, sprechende Taste (z.B. BIGmack), Sprachgerät (z.B. GoTalk) oder komplexer Talker

Wimmelbuch – Suchspiel

Beschreibung (und alternative Spielformen)

Kind zieht Symbolkarte und sucht den passenden Aufkleber auf der Wimmelbuchseite. Der Vorlesestift AnyBook Reader lässt das Geräusch zum Bild erklingen. Und wenn ein Hund miaut? Kommentar „Quatsch!“ auf sprechender Taste, z.B. BIGmack. Zu suchende Bilder: Hund, Katze, Huhn, Schwein, Kuh, Vogel, Lokomotive, Auto, Polizei, Krankenwagen, weinendes Kind, lachendes Kind



Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

wo?, hier, auch, Quatsch!

Material und Hilfsmittel

beliebiges Wimmelbuch, Vorlesestift AnyBook Reader, Symbolkarten mit den gesuchten Dingen (erstellt mit Symbolsammlung Metacom)



Motorische Hilfen und Alternativen

Blätterhilfen (Klettunkte/Filzgleiter)

Schweinchen-Rennen

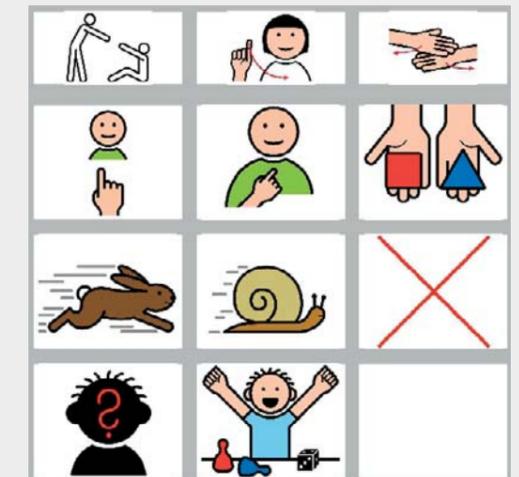


Beschreibung (und alternative Spielformen)

Schweinchen (oder andere adaptierte Tiere/Autos, ...) laufen um die Wette. Dabei bleiben sie auch kurz stehen, wackeln mit dem Schwänzchen, bewegen die Schnauze und grunzen.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

„schnell“, „langsam“, „wer?“, „ich“, „oder“, „du“



Material und Hilfsmittel

mindestens zwei Schweinchen, zwei Tasten, sprechende Taste, statische Kommunikationshilfe oder komplexer Talker



Tiergeräusche-Spiel

Beschreibung (und alternative Spielformen)

Kinder ordnen dem gehörten Geräusch das Tier / das Tiersymbol / die Wortkarte zu (auch umgekehrt möglich).

Rückmeldung „richtig“ oder „falsch“ über zwei sprechende Tasten, z.B. BIGmack durch Mitspieler oder Erwachsenen

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

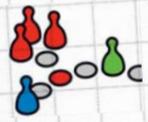
welches?, nicht, da, richtig, falsch

Material und Hilfsmittel

Geräuschtasten (erhältlich bei Ariadne), Spieltiere, Symbolkarten (erstellt mit Metacom), Wortkarten; 2 sprechende Tasten, z.B. BIGmack mit Aussagen „richtig“/„falsch“



4.4 Gesellschaftsspiele



Wer ist es? (Hasbro)

Beschreibung (und alternative Spielformen)
Ein Kind oder Erwachsener darf sich eine Person aussuchen, die anschließend von den anderen gesucht wird. Der GoTalk wird dann reihum gereicht und die verschiedenen Merkmale werden gefragt:
Satzbau: „Hat deine Person... eine Brille?“
Das Kind, das Bescheid weiß, antwortet mit „Ja“ oder „Nein“. Die ratenden Kinder nehmen nach jeder Frage die Fotos von der Tafel, die nicht passen. Ist die gesuchte Person gefunden, beginnt eine neue Raterunde!

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten
Tafel mit den Merkmalen, Fragen stellen, Ja-/Nein- Antworten

Material und Hilfsmittel
GoTalk oder komplexer Talker

Motorische Hilfen und Alternativen
Fotos der Klasse/Gruppe

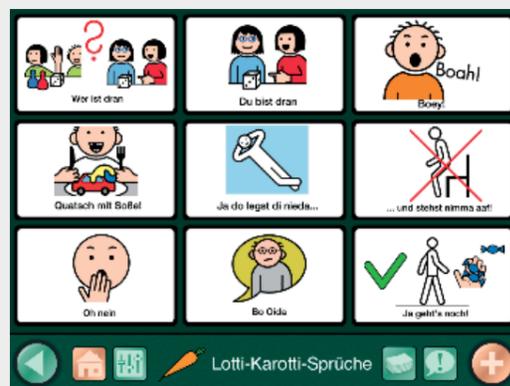


Lotti Karotti (Ravensburger)

Beschreibung (und alternative Spielformen)
Würfeln und entsprechende 1–3 Hopser vorrücken, oder an der Karotte drehen, wer ins Loch fällt, muss von vorne starten, wer als erster oben ist, hat gewonnen, wer nicht genau oben ankommt, muss warten, bis er die passende Hopserzahl hat.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten
du, ich, fertig, nochmal, raus

Material und Hilfsmittel
All-turn-it-Spinner (siehe Kapitel „ich würfle“), Taster, GoTalk



Uno

Beschreibung
Zu Beginn einer Runde werden jedem Spieler sieben Karten ausgeteilt, der Rest kommt auf einen verdeckten Stapel in die Mitte. Eine Karte kann nur gelegt werden, wenn die vorherige Karte dieselbe Nummer oder dieselbe Farbe hat. Für die schwarzen Aktionskarten gelten besondere Regeln. Wer keine passende Karte hat, muss eine vom Stapel nehmen und darf nicht runterlegen. Wer die vorletzte Karte ablegt, muss vorher „Uno!“ rufen. Gewinner der Runde ist, wer seine letzte Karte ablegt.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten
ich, du, nicht, fertig, nochmal

Material und Hilfsmittel
Spielkarten

Motorische Hilfen und Alternativen
Siehe Kapitel „ich spiele Karten“
Uno taktil (mit Braille-Schrift von z.B. Ariadne)



Mensch ärgere...

Beschreibung
Das Ziel des Spieles besteht darin, die vier eigenen Spielfiguren von den Startfeldern auf die Zielfelder zu ziehen. Dazu müssen die Figuren das Spielbrett einmal umrunden. Über die Anzahl der zu ziehenden Felder pro Runde entscheidet ein Würfel. Es wird reihum gewürfelt und gesetzt.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten
ich, du, nicht, raus

Material und Hilfsmittel
Spielbrett, Spielfiguren, Würfel

Motorische Hilfen und Alternativen
Hilfsmittel siehe Kapitel: „ich würfle“, „ich bewege meinen Spielstein“
Einfache Spielalternative: Alle würfeln mit



Nanu? (Ravensburger)

Beschreibung

Bilder werden mit farbigen Deckeln zugedeckt. Ein Farbwürfel zeigt die Farbe an, der Spieler muss raten, was unter diesem Deckel liegt. Hat der Spieler richtig geraten, wird unter diesem Deckel ein neues Bild versteckt.



Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

Die Bilder können individuell gestaltet werden (z. B. Kleidungsstücke, Körperteile, Tiere) so können spielerisch Wörter auf dem Sprachausgabegerät geübt werden.

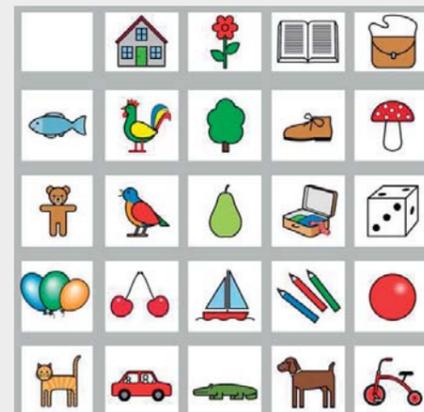
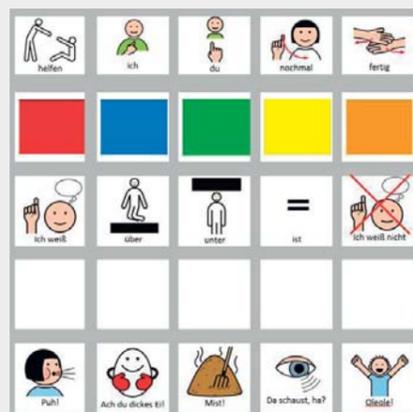
Material und Hilfsmittel

farbige Kappen, Farbwürfel, Bilder oder kleine Gegenstände

Motorische Hilfen und Alternativen

siehe Kapitel „ich würfle“

Reduziert auf vier Farben kann man das Spiel auch mit den Deckeln von BigMacks oder Step-by-Steps spielen. Alternativ kann das Spiel auch virtuell auf einem Kommunikationsgerät gespielt werden.



Obstgarten (HABA)

Beschreibung

Die Spieler würfeln und dürfen dann verschiedene Obstsorten ernten. Sie spielen alle zusammen gegen einen Raben.



Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

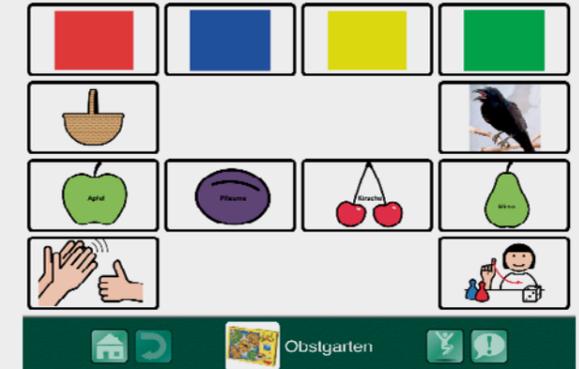
Material und Hilfsmittel

Spielplan, Würfel, Obst und Obstkörbe

Motorische Hilfen und Alternativen

Siehe Kapitel „ich würfle“, „ich wähle aus“

Verschiedene Varianten der Firma HABA wie Obstgarten als Bodenspiel, als einfaches Spiel mit großen Früchten



Leiterspiel (verschiedene Hersteller)

Beschreibung

Ein Leiterspiel-Spielplan enthält eine Kette von Spielfeldern, die von einem Start- zu einem Zielfeld führt und sich spiralförmig oder im Zickzack windet. An mehreren Stellen sind zwei nicht direkt aufeinanderfolgende Felder durch Schlangen, Leitern oder andere Zeichnungen verbunden. Üblicherweise wird reihum gewürfelt. Endet ein Spielzug auf dem Anfangsfeld einer Leiter, wird sie auf deren Endfeld vorgesetzt oder deren Anfangsfeld zurückgesetzt.



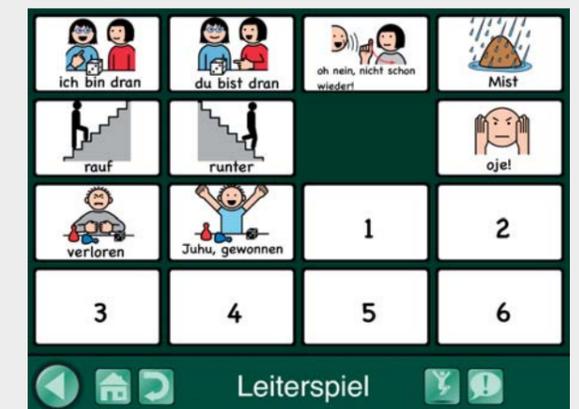
Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

Material und Hilfsmittel

Spielbrett, Spielfiguren, Würfel

Motorische Hilfen und Alternativen

Siehe Kapitel „ich würfle“ und „ich bewege meinen Spielstein“
Spielbrett aus Holz mit Einkerbungen (z.B. Schlangen- und Leiterspiel von Dilemmata)
Großes Spielbrett (z.B. Möbelfolie Spieltisch von Ikea)



Einkaufen (Ravensburger)



Beschreibung

Jeder Spieler bekommt eine Einkaufsliste und darf je nach Würfelzahl in die verschiedenen Geschäfte auf dem Spielplan gehen. Wer als erstes seine Einkäufe erledigt hat, hat gewonnen.

Kernvokabular und kommunikative Möglichkeiten
bitte, danke, ich möchte

Material und Hilfsmittel

Spielplan und Einkaufsliste, Spielkärtchen

Motorische Hilfen und Alternativen

Einkaufsspiel mit Gegenständen



Schoko Hexe (Ravensburger)



Beschreibung

Aus verschiedenen Zutaten, die auf Karten abgebildet sind, soll Schokolade hergestellt werden. Wer als erstes seinen Kartensatz vollständig hat, hat gewonnen. Doch leider kommt die Hexe oft dazwischen und schon ist alles verloren.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten
nochmal, fertig

Material und Hilfsmittel

Motorische Hilfen und Alternativen

Siehe Kapitel „ich spiele Karten“

Alternativ kann das Spiel auch virtuell auf einem Kommunikationsgerät gespielt werden



4.5 Bewegungs- und Sportspiele



Turtle Elektro-Rollbrett (Firma Platus Communicates, AT)

Beschreibung (und alternative Spielformen)

Unabhängig von der motorischen Beeinträchtigung kann sich der Nutzer selbstbestimmt fortbewegen. Dazu sind verschiedene Positionierungen möglich (im Rollstuhl, im Rehabuggy, auf einem Therapiestuhl, auf einem Lagerungskeil, auf einem Sitzkissen). Mit Tastendruck wird das Rollbrett in Bewegung gesetzt und folgt einer vorgegebenen Spur. Alternativ kann das Rollbrett auch über einen Joystick gesteuert werden und somit zum Elektrorollstuhl-Training eingesetzt werden.

Einsatzthemen: Straßenverkehr, Eisenbahn, Wettrennen, Gütertransport, Waschstraße, etc.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten
nochmal, fertig, ich möchte, ich möchte nicht, ich auch, stopp, schneller, langsamer

Fahrgeräusche, Hupe auf sprechender Taste, wie z.B. BIGmack

Material und Hilfsmittel

Elektro-Rollbrett, Taster mit/ohne Befestigungsarm, Spur (Klebeband in schwarz und weiß) Bewegungsmelder mit Licht; Spieltiere, die auf Bewegung reagieren und am Rand positioniert werden
Spiegel Stoffbänder, durch die man hindurchfährt („Waschstraße“) Sprechende Tasten, z.B. BIGmack mit Halterung

Motorische Hilfen und Alternativen

Fortbewegungs- und Lagerungshilfe des Nutzers (Rollstuhl, Rehabuggy, Lagerungskeil etc.)

Anmerkung

Anschaffung eher für Einrichtungen aufgrund des Preises (ab ca. 7.500 EUR)



Rollbrett mit Seil

Beschreibung (und alternative Spielformen)
Gepolstertes Therapierollbrett (ermöglicht auch Lagerung auf einem Keil), das über Seil bewegt wird. Einsatzthemen: Straßenverkehr, Eisenbahn, Wettrennen, Gütertransport, Waschstraße etc.

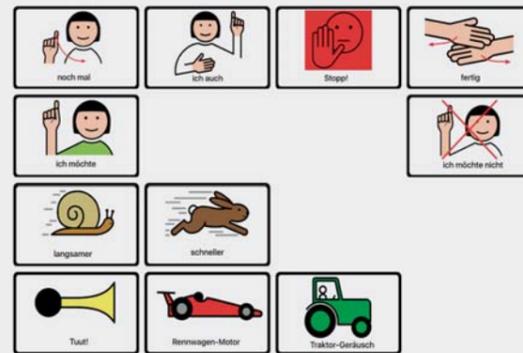
Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten
nochmal, fertig, ich möchte, ich möchte nicht, schneller, langsamer, stopp
Fahrgeräusche, Hupe auf sprechender Taste, wie z.B. BIGmack

Material und Hilfsmittel

Rollbrett, Seil, Bewegungsmelder mit Licht; Spieltiere, die auf Bewegung reagieren und am Rand positioniert werden, Spiegel Stoffbänder, durch die man hindurchfährt („Waschstraße“) Einfache Sprachgeräte mit Halterung

Motorische Hilfen und Alternativen

Fortbewegungs- oder Lagerungshilfe des Nutzers (Rollstuhl, Rehabuggy, Lagerungskeil etc.)



Aktionsplan für einfache Sprachausgabegeräte

Beschreibung (und alternative Spielformen)
Aussagen, die Bewegungsart beschreiben, werden aufgesprochen und vom Benutzer ausgelöst. Der Betreuer führt die Fortbewegung entsprechend aus, z.B. „Schieb mich schnell.“, „Fahr mit mir Kurven.“, „Schieb mich rückwärts.“

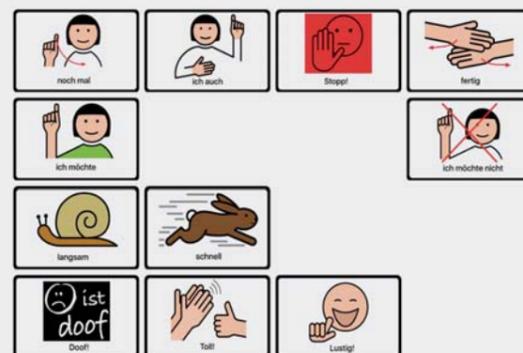
Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten
nochmal, fertig, ich möchte, ich möchte nicht, ich auch, stopp, schnell, langsam, doof, toll, lustig

Material und Hilfsmittel

Rollstuhl und andere Fortbewegungsmittel, sprechende Taste, z.B. Step-by-Step, Sprachgerät (z.B. GoTalk, Tobii S32 etc.)

Motorische Hilfen und Alternativen

Fortbewegungshilfe des Nutzers (Rollstuhl, Rehabuggy etc.)



Kommandozentrale

Beschreibung (und alternative Spielformen)
Nutzer mit UK-Hilfe gibt Kommandos und Bewegungsaufgaben vor, z.B. „Alle müssen krabbeln“, „Alle müssen rennen.“ Mitspieler führen die Bewegungsaufgaben entsprechend aus. Bewegung über eine bestimmte Strecke bzw. bis Signal „Stopp“ gegeben wird.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten
alle, müssen, nochmal, fertig, Bewegungsmöglichkeiten in Symbolform oder mit Sprachgerät:
z.B. *rennen, hüpfen, krabbeln, schleichen, rückwärts gehen, winken, Zehenspitzenengang, trampeln*

Material und Hilfsmittel

UK-Hilfen

Motorische Hilfen und Alternativen

Fortbewegungshilfe wird entsprechend eingesetzt



Musik-Stopp-Spiel

Beschreibung (und alternative Spielformen)
Musik wird gestartet. Während die Musik läuft bewegen sich alle durch den Raum. Bei Musik-Stopp müssen alle still stehen oder auf eine Matte oder an die Wand etc. laufen.

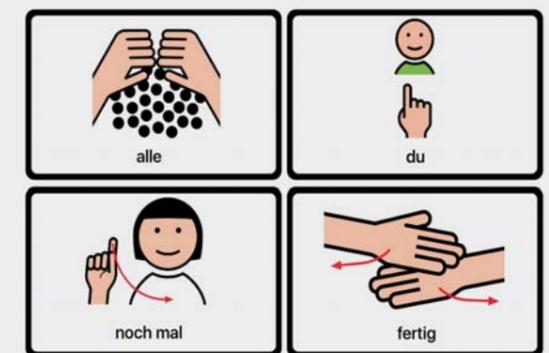
Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten
nochmal, fertig, ich möchte, stopp, weiter

Material und Hilfsmittel

CD-Spieler mit externem Lautsprecher, die per Netzschaltadapter (z.B. PowerLink) an- und ausgeschaltet werden. Alternativ adaptierter CD-Spieler.

Motorische Hilfen und Alternativen

Netzschaltadapter (z.B. PowerLink) mit Taster, adaptierte Fernbedienung (s. Foto)
Sprechende Taste, z.B. Step-by-Step oder Sound Shuffle mit Musik



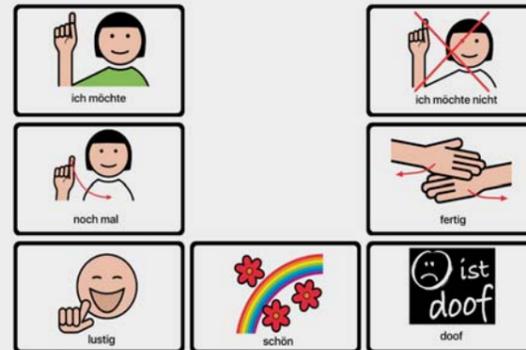
Vibrationskissen/-matte/Fußmassagebad

Beschreibung (und alternative Spielformen)
Mit Taster und Zeitschaltuhr wird Aktion gestartet.
Es erfolgt Rückmeldung durch Ton und Vibration/Sprudeln.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten
nochmal, fertig, ich möchte, ich möchte nicht, ich auch, schön, lustig, doof

Material und Hilfsmittel
Vibrationskissen/ matre, Fußmassagebad, Zeitschaltuhr (z.B. PowerLink, Switch Latch Timer), geeignete Taster

Motorische Hilfen und Alternativen
k. A.

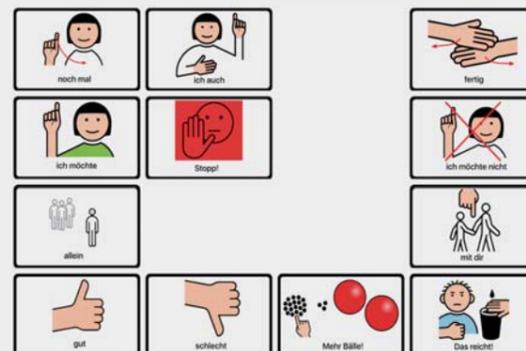


Bällchenbad

Beschreibung (und alternative Spielformen)
Im Bällchenbad nach Kommando mit Bällen umgeben und taktile Erfahrungen machen
Variante: Gut greifbare Geräuschquelle im Bällchenbad verstecken

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten
nochmal, fertig, mehr, jetzt, ich möchte, ich möchte nicht, ich auch, alleine, mit, stopp
Kommandos: Mehr Bälle., Das reicht., Mit dir., Alleine!, Wo ist es?

Material und Hilfsmittel
Bällchenbad, Kommunikatonshilfsmittel



Föhnflipper

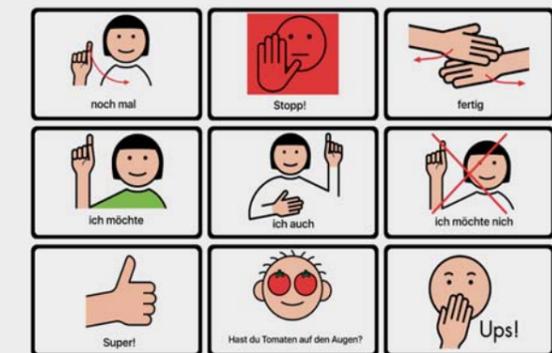
Beschreibung (und alternative Spielformen)
Spieler startet Ball mit Föhn, der über PowerLink angesteuert wird und versucht Ball in eins der Löcher zu bringen

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten
nochmal, fertig, ich möchte, ich möchte nicht, ich auch, stopp
Kommentare: Super!, Mach endlich!, Das schaffst du!, Das war knapp!, etc.

Material und Hilfsmittel
Selbstbauversion eines Flippers: Tischplatte mit Leisten und Löchern, PowerLink mit Taster und Föhn, Tischtennisbälle

Motorische Hilfen und Alternativen
PowerLink, geeigneter Taster mit ggf. Halterung

Anmerkung
Eventuell WTG-/BLO-Projekt, hoher Aufforderungscharakter



4.6 Musikspiele



Klanggeschichten

Beschreibung (und alternative Spielformen)

Wichtige Figuren, Ablauf und eventuelle Instrumente einer Klanggeschichte werden durch Symbolkarten visualisiert. Schüler wissen so, wann sie mit ihrem Einsatz an der Reihe sind.

z.B.: Sterntaler, Lebkuchenmännlein, Pfannkuchengeschichte etc.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

noch mal, fertig, ich, du, jetzt, nicht, wer

Material und Hilfsmittel

Symbolkarten, Kletttafel



Dirigent

Beschreibung (und alternative Spielformen)

- Ein Schüler (Dirigent) gibt mit einem sprechenden Taster oder einer alternativen Kommunikationshilfe vor, wie die übrigen Mitschüler (Orchester) ihre Musikinstrumente spielen sollen, z.B. *laut – leise, schnell – langsam, wild – ruhig, tief – hoch*, etc.
- Alternative:
Alle Schüler spielen – nur ein Schüler spielt (z.B. über Karten o.ä. anzeigen, dass alle Schüler oder nur bestimmter Schüler spielt). Schüler spielen solange, bis Zeit (z.B. über TimeTimer, Sanduhr) abgelaufen ist.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

alle, allein, du, nicht, jetzt, spielen, laut, leise,...

Material und Hilfsmittel

Sprechende Taster, All-Turn-it Spinner, GoTalk, GoTalk Now (Tablet), Time-Timer, weitere Kommunikationshilfen

Motorische Hilfen und Alternativen

All-Turn-It-Spinner mit Taster, Halterungen für Instrumente, Griffverdickung für Schläger, Klett

Strophen auswählen

Beschreibung (und alternative Spielformen)

Kehrvers und Liedstrophen werden mit Symbolkarten verdeutlicht. Schüler wählen anhand der Symbolkarten aus, welche Strophe gesungen wird und ob diese noch mal wiederholt wird (Symbolkarten „*nochmal*“ und „*fertig*“).

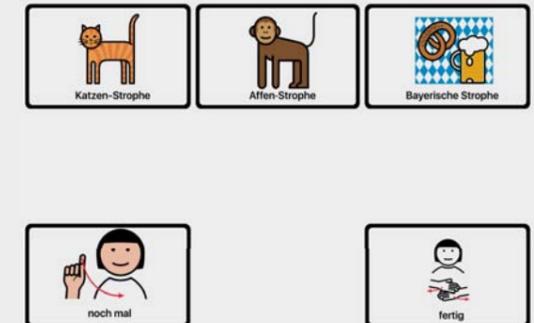
Schüler mit UK-Hilfen (z.B. sprechenden Tasten, GoTalk etc.) übernehmen Vorspiel, Zwischenspiel und passende Geräusche zum Lied.

Kernwortschatz und kommunikative Möglichkeiten

noch mal, fertig, ich, du, möchten, jetzt, nicht, wer

Material und Hilfsmittel

sprechende Tasten oder andere Kommunikationshilfen, All-Turn-It Spinner, Würfel-App wie zum Beispiel „Image-Spinner“



4.7 Lernspiele am Computer



Lernprogramme von Lifetool

Bei allen Lifetool-Programmen kann die Steuerung auf folgende Art und Weisen eingestellt werden: Maussteuerung (normale Maus, Joystick, Trackball, Augensteuerung), Scanning (1 – 3-Taster-Scanning), Dwelling (Mauszeiger löst nach einstellbarer Zeit einen Klick aus) und Touch. Um den Scan-Modus über Taster nutzen zu können, werden zusätzlich Geräte wie zum Beispiel der Kim-Adapter, die dipax-Multibox oder eine modifizierte Maus benötigt. Diese stellen eine Verbindung zwischen den handelsüblichen UK-Tastern und dem Computer her.

Big Bang – Lernen von Ursache-Wirkung

Mit dem Programm „BigBang“ lernt das Kind, dass es allein durch das Drücken einer Taste eine Wirkung erzielen kann (z. B. Bewegung eines Objekts, Farbänderung, Bildaufbau, Animationen). Das Programm eignet sich zum ersten Tastertraining.



Switch Skills 1

– Spiele zum Erlernen der Taster-Bedienung

In sieben lustigen Spielen (Autorennen, Verkehrsampel, Elfmeterschießen, Gorilla füttern, Monsterhaus, Insektenflug und Krokodile kitzeln) wird das Drücken eines Tasters zum richtigen Zeitpunkt geübt. Auf diese Weise werden Kompetenzen für das Scanning vermittelt.



PlayWithMe

– Gemeinsames Spielen am Computer

Hierbei handelt es sich um sechs Spiele (Vogelflug, Maulwurfspiel, Schlangenduell, Eier sammeln, Elferschießen und Seehundball), die mit einem oder zwei Tastern bedient werden können. Die Spiele können alleine oder zu zweit am Computer gespielt werden.



Pablo – Malen am Computer mit Taster oder Maus

Hierbei werden mit einem Taster oder einer Maus (bzw. alternativen Eingabehilfen wie Joystick, Trackball usw.) am Computer Bilder ausgemalt. Dies kann in verschiedenen Schwierigkeitsstufen (von „Tasterdruck malt Bild richtig aus“ bis hin zu „nach Vorlage richtig ausmalen“) erfolgen. Es können auch eigene Umrissbilder eingefügt und dann ausgemalt werden.



KlickTool Literacy AAC – Multimediales Bilderbuch für Unterstützte Kommunikation

Mit KlickTool Literacy AAC können Bilderbücher mit Bildern, Text, Videos, Audioaufnahmen erstellt werden. Diese können auch per Taster umgeblättert und vorgelesen werden. Es sind schon zahlreiche fertige Bilderbücher für alle Altersstufen vorhanden.



CatchMe 2.0

– Spielerisches Erlernen der Maussteuerung

Mit dem Lernspiel „CatchMe 2.0“ kann die Steuerung des Mauszeigers in vielen unterschiedlichen Spielen (Zahlen, Buchstaben, Farben und Formen auswählen, Biene Maja auf Blume fliegen lassen, Bilder frei wischen, Malen, Ballongeschicklichkeitsspiel und Kugellabyrinth) geübt werden. Es sind zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten (Berühren, Klicken, Ziehen; Größe, Anzahl und Art der Objekte) möglich. Das Programm ist zum Üben der Verwendung von Mäusen, Trackballs, Joysticks, Augensteuerung und allen anderen alternativen Ansteuerungsmöglichkeiten für den Computer geeignet.



PuzzleWorld – Puzzlespielen am Computer

Zur Auswahl stehen vier verschiedene Spiele (Klassisches Puzzlespiel, Umrissform erkennen, Umrissformen zuordnen, Puzzlewürfel). Verschiedene Schwierigkeitsgrade und die Möglichkeit, auch eigene Fotos als Puzzlemotiv einzufügen, machen das Spiel für viele Kinder attraktiv.



AboutNumbers – Rechnen im Zahlenraum 10

„AboutNumbers“ bietet in zehn Übungen zahlreiche Aufgaben im Zahlenraum 5 bzw. 10. Die Übungen behandeln die Bereiche Zählen, Mengenvergleiche, Nachbarzahlen, Ergänzen auf 5/10, Blitzmengen, Zahlen zerlegen, Addieren und Subtrahieren im Zahlenraum 5/10.



Das Tor des Archimedes

– Rechnen lernen und üben im Zahlenraum bis 100

Das Programm bietet insgesamt 26 verschiedene Aufgabentypen im Zahlenraum bis 100. Die Übungen behandeln z.B. die Bereiche Zählen, Vergleichen, Ergänzen, Zehnerübergang, Stellenwertsystem, Addition/Subtraktion, Multiplikation/Division, Zahlenstrahl usw.



Euro – Rechnen und Umgang mit Geld

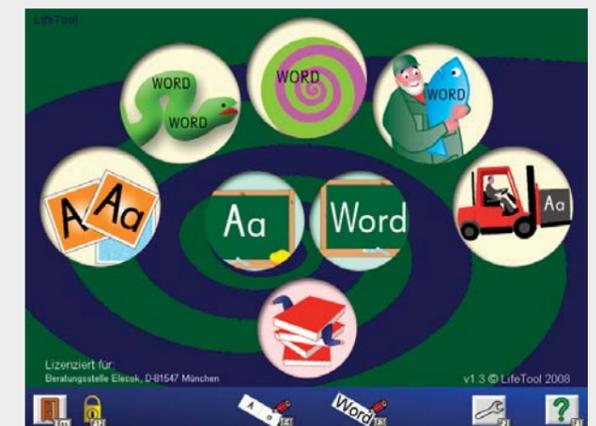
„Euro“ stellt verschiedene Übungen zum Thema Geld zur Verfügung (z.B. „Geld kennen lernen“, „Passend zahlen“, „Habe ich genügend Geld?“, „Richtig herausgeben“ etc.). Über eine Vorauswahl der Münzen und Scheine kann das Programm bzgl. des Schwierigkeitsgrades gut für verschiedenste Lernniveaus angepasst werden.



FlashWords AAC

– Ein Programm zur Methode „Frühes Lesen“

Das Programm stellt in acht verschiedenen Spielen Übungen zum Lesen, Hören sowie Erkennen von Buchstaben und Wörtern zur Verfügung. Es können auch eigene Wortlisten erstellt und Bilder wie auch Audioaufnahmen in das „Lesebuch“ integriert werden.



Hanna & Co Plus

– Lese- und Rechtschreibprogramm

„Hanna & Co Plus“ bietet viele Übungen zum Lese- und Rechtschreibunterricht für die 1. und 2. Klasse, wie z.B. „Leseverständnis“, „Blitzlesen“, „Lückentext“, „Was ist richtig?“, „Buchstaben ergänzen“, „Hörübungen“ usw.



ChoiceTrainer AAC

– Multiple-Choice-Aufgaben mit Bild, Text und Ton

„ChoiceTrainer AAC“ ist ein Programm zum Lernen und Üben mit Multiple-Choice-Aufgaben in Bild, Text und Ton. Das Programm enthält bereits Übungen zu verschiedenen Themen wie z.B. Jahreskreis, Uhrzeiten oder Schule. Es können aber auch eigene Tests zu weiteren Themen erstellt werden. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich z.B. über die Anzahl der Antwortmöglichkeiten oder über auditive und/oder grafische Hilfestellungen steuern.



KonZen 2.0

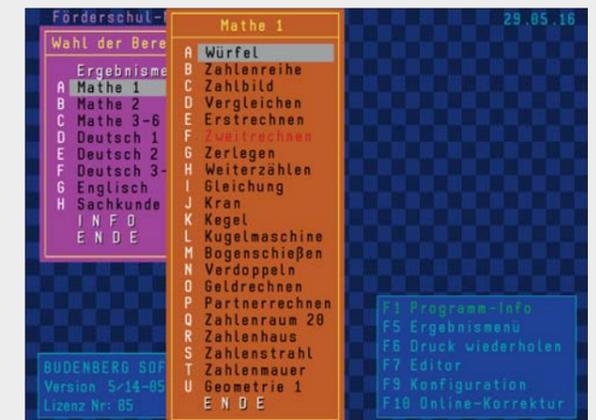
– Ein Programm zum Konzentrations- und Denktraining

„KonZen 2.0“ ist ein Trainingsprogramm, welches in verschiedenen Spielvarianten die optische Differenzierung, die Raum-Lage-Wahrnehmung und das Kurzzeitgedächtnis trainiert. Zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten machen das Spiel für Kinder und Jugendliche mit unterschiedlichsten Lernvoraussetzungen spielbar.



Budenberg Lernsoftware

Die Software Budenberg ist eine Sammlung von Lernprogrammen zu den Bereichen Mathematik, Deutsch, Sachkunde und Englisch für die Klassenstufen 1 bis 6. Die Übungen sind sehr reizarm und klar strukturiert. Die Spiele können mit der Maus (normale Maus, Joystick, Trackball, teilweise Augensteuerung), mit den Pfeiltasten der Tastatur oder über einen Touchscreen gespielt werden. Die Software erhält jährlich kostenpflichtige Updates mit neuen Übungen und entwickelt sich so ständig weiter.



Hilfsmittelglossar

Informationen, Ideen und Material

Literatur

5 Hilfsmittelglossar

All-Turn-It-Spinner

Dieses Hilfsmittel dient als Würfelerersatz. Der Zeiger des All-Turn-It-Spinners rotiert auf Knopfdruck (interne oder externe Taste) eine Weile und bleibt dann stehen, wodurch er nach dem Zufallsprinzip je ein Feld auf der äußeren (Würfelbilder/Zahlen 1 – 6) und der ebenfalls rotierenden inneren Skala auswählt (Doppeltwürfel-Funktion). Die Würfelbilder können auch durch eigene Bilder und Symbole (z.B. Fotos der Schüler, Aufgaben etc.) ersetzt werden.

Batterieunterbrecher

Der Batterieunterbrecher ermöglicht das Steuern von handelsüblichem, batteriebetriebem Spielzeug mittels einer externen Taste. Es gibt ihn als kleinen Batterieunterbrecher für Micro-, Mignon- und Ladyzellen und als großen Batterieunterbrecher für Baby- und Monozellen. Damit kann batteriebetriebenes Spielzeug schnell adaptiert und dann mit Tasten, aber auch mit sprechenden Tasten, z.B. BIGmack oder Step-by-Step in die Kommunikationsförderung eingebunden werden.

Netzschaltadapter

Häufig verwendet wird der PowerLink 4. Er ermöglicht das Steuern von zwei elektrischen Geräten bis hin zu einer gemeinsamen Leistung von 2.400 W über je eine externe Taste. Menschen, die solche Geräte (z.B. Fön, Mixer, Lampe, Massagekissen, etc.) nicht ohne Hilfe bedienen können, wird so die Möglichkeit gegeben, diese mit einem Taster selbstständig ein- und auszuschalten und so auch ihr direktes Umfeld zu kontrollieren. Der PowerLink 4 kann aber auch als Hilfsmittel zur Kommunikationsanbahnung eingesetzt werden.

GoTalk Now

Mit der App „GoTalk Now“ können eigene Kommunikationsoberflächen erstellt und miteinander verlinkt werden. Es sind keine fertigen Inhalte vorhanden, dafür hat man freie Hand in der Gestaltung der Oberfläche. Eine Symbolbibliothek („GoTalk Image Library“) kann gratis geladen werden, es empfiehlt sich, eine der zusätzlichen Symbolbibliotheken als in-App-Kauf zu erwerben: Metacom, Symbol-Stix oder PCS-Symbole.

Komplexe Talker

Eine Vielzahl von dynamischen Kommunikationsgeräten ist auf dem Hilfsmittelmarkt zu finden. Es gibt unterschiedliche Vokabelstrategien (z.B. Gateway, Sono Lexis, Minspeak, MetaTalk). Dabei sind zwischen 200 bis 3.000 Wörter vorinstalliert.

Schwedenkrabber

Das „turtle Elektrorollbrett“ gibt einem Kind die Möglichkeit, seine Umwelt zu entdecken und selbst zu entscheiden, wohin es „krabbeln“ möchte (auch Kommunikationsanbahnung). Vertrieb über den Onlineshop der Firma Platus: www.platus.at

Sensoradapter

Ein Sensoradapter ermöglicht die Bedienung eines Computers mit Hilfe von Sensoren wie zum Beispiel Taster oder einem Joystick. Die Bedienelemente bilden die Funktionalität der Tastatur nach oder dienen der Maussteuerung. Die Zuordnung zu ihrer jeweiligen Funktion ist über die mitgelieferte Software frei einstellbar. Bei Hilfsmittelfirmen sind z.B. der KIM Sensoradapter USB, DIPAX, Hitch erhältlich

Sprechende Taste

Klassiker unter den sprechenden Tasten sind z.B. der „BIGmack“, der „BIG Step-by-Step“ und „LITTLE Step-by-Step“ mit/ohne Ebenen; es können einzelne Aussagen bis zu 120 Sekunden oder bis zu 240 Sekunden auf drei getrennten Vokabularebenen gespeichert werden. Der gesamte Durchmesser der Geräte ist druckempfindlich und löst schon bei leichter Berührung aus.

Statische Kommunikationshilfen

z.B. der GoTalk4+ (speichert je 4+2 Aussagen auf 5 Ebenen); der GoTalk9+ (speichert je 9+3 Aussagen auf 5 Ebenen); der GoTalk20+ (speichert je 20 + 5 Aussagen auf 5 Ebenen); der QuickTalker 12 (speichert je 9+3 Aussagen auf 5 Ebenen); der QuickTalker 23 (speichert 20+3 Aussagen auf 5 Ebenen); der Tobii S32 (wahlweise zwischen 1 und 32 Aussagen pro Tafel); der SuperTalker (wahlweise zwischen 1 und 4 Aussagen auf 8 Ebenen; auch mit externen Tastern ansteuerbar).

Tablet

Android- und iOS- Geräte werden auch für Menschen mit Beeinträchtigungen immer häufiger eingesetzt. Unter anderem dienen sie häufig als Kommunikationshilfe für nichtsprechende Menschen. Es gibt bereits viele Apps, die in der Unterstützten Kommunikation eingesetzt werden können.

Taster

Drucktaster mit Klinenstecker und akustischer Rückmeldung (Tastenklick); erhältlich sind z.B. der JellyBean, der BIGred, der JellyBeamer (Funkstaster mit Empfänger), der Buddy Button. Damit der Taster beim Drücken nicht verrutscht, sind rutschfeste Unterlagen (z.B. Splash) sowie Industriegleittband hilfreich.

Zaubermaus

Mausersatzgerät der Firma www.rehakomm.de; speziell umgebaute Computermaus für den Anschluss von Sensoren für die linke und rechte Maustaste. Diese spezielle Maus ist für alle Spiele, die sich durch Maustasten steuern lassen, geeignet.

6 Informationen, Ideen und Material

<http://www.gesellschaft-uk.de>

(früher ISAAC)

Aktuelle Informationen über Unterstützte Kommunikation, Fortbildungen und Tagungen

<http://www.cluks-forum-bw.de>

Internetforum zum Austausch von Informationen rund um das Thema UK

<http://albatros-schule.de/355-Downloads>

Informationen und Arbeitshilfen zur Unterstützten Kommunikation

<http://www.uk-app-blog.blogspot.de>

aktualisierte App-Listen

<http://www.akuk-online.de>

Homepage des Arbeitskreises UK der Rett-Syndrom Elternhilfe e.V. mit Informationen und Bauanleitungen

<http://die-uk-kiste.jimdo.com>

Wissenswertes zum Thema UK und iPad

<http://www.facebook.com/groups/101292606580732>

Facebook-Gruppe Unterstützte Kommunikation

7 Literatur

- Andres, P.: Beschreiben statt Benennen: Ein Förderansatz in UK, in *www.prentke-romich.de*: Minfo 2-2007
- Bayerisches Staatsministerium für Bildung und Kultus, Wissenschaft und Kunst: LehrplanPLUS Grundschule. München 2014
- Braun, Ursula: Kleine Einführung in Unterstützte Kommunikation. In: Braun, Ursula (Hrsg.): Unterstützte Kommunikation, Verlag selbstbestimmtes Lernen, Düsseldorf 1996
- Capello Müller, M.: Spielend die Welt entdecken – Ideen für kommunikationsbeeinträchtigte Kinder; In: Handbuch der Unterstützten Kommunikation, S. 07.019.001-07.024.001 – Stand Dezember 2009
- Castañeda, Claudio und Hallbauer, Angela: Einander verstehen lernen – ein Praxisbuch für Menschen mit und ohne Autismus, Holtener Verlag, 2013
- Einsiedler, W.: Das Spiel der Kinder. 3. Auflage, Bad Heilbrunn Klinkhardt Verlag 1999
- Handbuch der Unterstützten Kommunikation, von Loeper Literaturverlag
- Holenstein Wyrsh, Ana: kleine wörter – GROSSE WIRKUNG – Kernwortschatz im Spiel entdecken, Sammlung 1 „der elefant“, Spielesammlung, fbz, Forschungs- und Beratungszentrum für Unterstützte Kommunikation der Universität Köln
- Kitzinger, A., Kristen, U., Leber, I.: Jetzt sag ich's dir auf meine Weise! – Erste Schritte in Unterstützter Kommunikation mit Kindern, von Loeper Literaturverlag, Karlsruhe, 2. Auflage, 2004
- Lange, Sabina: Ideenliste „Mitspielen“, 16 Spielsituationen mit Step-by-Step, BIGmack oder TalkingBrix, zu beziehen bei Rehavista
- Lange, Sabina: Ideenliste „Mitspielen“, 16 Spielsituationen mit GoTalk 9+, zu beziehen bei Rehavista
- Largo, R. & Benz, C. (2003) in Papousek, M. & von Gontard, A. (Hrsg.): Spiel und Kreativität in der frühen Kindheit, Verlag Pfeiffer/Klett-Cotta, S.56 – 57
- Pighin, Gerda: Kreative Förderspiele im Alltag für Kinder von 0 – 6 Jahren, Verlag Kreuz GmbH, Stuttgart, 2006
- Pivit, C., Hüning-Meier, M.: Wie lernt ein Kind unterstützt kommunizieren? – Allgemeine Prinzipien der Förderung und Prinzipien des Modellings in: von Loeper Literaturverlag und isaac-Gesellschaft für UK e.V. (Hrsg.): Handbuch der Unterstützten Kommunikation, S. 01.32.001-01.037.008, 2011
- Prentke-Romich: Entdecke die Kraft der Sprache
- Prentke-Romich: Alle machen mit!
- Renner, Michael: Spieltheorie und Spielpraxis – Ein Lehrbuch für pädagogische Berufe, Lambertus Verlag, Freiburg im Breisgau, 3. Auflage, 2008
- Sachse, S./ Boenisch, J.: Sprachförderung von Anfang an – Zum Einsatz von Kern- und Randvokabular in der frühen Förderung, in: Unterstützte Kommunikation, isaac's Zeitung 3, 2007
- Sachse, S, Boenisch, J. Kern- und Randvokabular in der Unterstützten Kommunikation: Grundlagen und Anwendung in: von Loeper Literaturverlag und isaac-Gesellschaft für UK e.V.(Hrsg.): Handbuch der Unterstützten Kommunikation, S. 01.026.030-01.026.040, 2011
- Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsfor-

schung (ISB): Lehrplan für den Förderschwerpunkt geistige Entwicklung. Hintermaier München 2003

- Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung: Unterstützte Kommunikation (UK) in Unterricht und Schule, Hintermaier-Verlag, München 2009

■ Stöppler, R. / Havemann, M.: „Spielen will gelernt sein!“ – Spiele für Menschen mit geistiger Behinderung, Verlag modernes Leben Borgmann GmbH & Co. KG, Dortmund, 3. Auflage, 2016

■ Stöppler, R. /Havemann, M./ Wilke, J.: Neue inklusive Spielideen – Spielen will gelernt sein Teil 2, Verlag modernes Lernen, Dortmund, 2016

8 Impressum

Herausgeber

Arbeitskreis ELECOK
Elbrachtstr. 20, 85049 Ingolstadt
Telefon 0841 93850
Fax 0841 9385222
Email info@elecok.de
www.elecok.de

V.i.s.d.P.

Martina Drexler (Arbeitskreisleitung)

Redaktion

Arbeitskreis ELECOK

Titelbild & Seite 51

Simon Malik | post@simonmalik.com

Fotos

AK ELECOK

Symbole

METACOM 7

mit freundlicher Genehmigung von Annette Kitzinger

Layout

Wichernhaus-Werkstätten Altdorf | grafik@wwa-wh.de



Beratungsstellen
ELECOK

