

PRD-WÖRTER DES MONATS

toll – doof

METACOM-SYMBOLE

toll

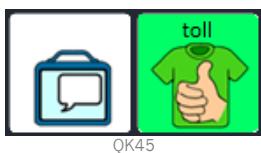


doof

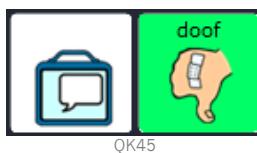


QUASSELKISTE 45

toll



doof

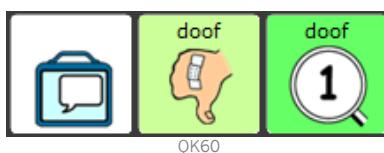


QUASSELKISTE 60

toll



doof



WORTSTRATEGIE 84

toll

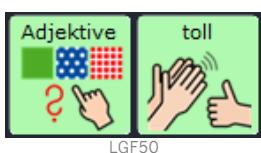


doof

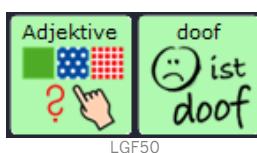


LOGOFOXX 50

toll



doof

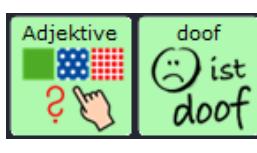


LOGOFOXX 60

toll



doof



METACOM Symbole © Annette Kitzinger

PRD-WÖRTER DES MONATS

toll – doof

MUSIK HÖREN

Hören Sie sich zusammen mit dem Benutzer verschiedene Musikstücke an. Lassen Sie den Benutzer immer wieder kommentieren, wie er die Musik findet: „toll“ oder „doof“. Wie gefällt Ihnen selbst die Musik?

ZEITSCHRIFTEN ANSCHAUEN

Schauen Sie gemeinsam Zeitschriften an. Lassen Sie den Benutzer immer bestimmte Aspekte, wie die Frisuren, die Kleidung oder die Tätigkeiten mit „toll“ und „doof“ kommentieren.

SPIELEN

Bei Rate-, Brett-, Würfel- oder zum Beispiel auch Fußballspielen kann der Benutzer immer wieder den Spielverlauf kommentieren.

AUSWÄHLEN IM ALLTAG

Im Alltag bieten sich zahlreiche Möglichkeiten, um den Benutzer Entscheidungen treffen und/oder seine Meinung äußern zu lassen: Was möchte er anziehen? Was möchte er essen? Womit möchte er spielen? Was möchte er dem besten Freund zum Geburtstag schenken? Fragen Sie den Benutzer immer wieder nach seiner Meinung.

SPONTANE NUTZUNG

Um auch eine spontane Nutzung der Wörter „toll“ und „doof“ zu ermöglichen, sollten sie dem Benutzer jederzeit zur Verfügung stehen. Befestigen Sie die Symbole oder Ikonensequenzen z.B. auf dem Rolltisch, damit der Benutzer sie spontan einsetzen kann, um eine Situation zu kommentieren.

„STECKBRIEF“ (PRD-IDEE SEPTEMBER 2015)

„UND DU?“ (PRD-IDEE SEPTEMBER 2016)

Bei diesen beiden Kennenlernspielen können die Benutzer von eigenen Vorlieben und Abneigungen erzählen. Des Weiteren laden sie dazu ein, Gemeinsamkeiten und persönliche Unterschiede zu entdecken. Wer findet was „toll“ oder „doof“?

„WER MACHT STRECKE?“ (PRD-IDEE NOVEMBER 2016)

Bei diesem Wettspiel soll eine möglichst lange Strecke gebaut werden. „Toll“, wenn du Glück hast und eine Karte mit dem Symbol „lang“ gezogen hast. Du hast eine Karte mit dem Symbol „kurz“? Wie „doof“!

„FRAGEN NACH DER EIGENEN MEINUNG BEANTWORTEN“ (ENTDECKE DIE KRAFT DER SPRACHE MIT DEM MINSPEAK®-ZIELVOKABULAR LB3 B)

Der Talkerbenutzer lernt verschiedene positive und negative Kommentare kennen, um Fragen nach der eigenen Meinung zu beantworten.

„SITUATIONSGBUNDEN FRAGEN UND KOMMENTIEREN“ (ENTDECKE DIE KRAFT DER SPRACHE MIT EINFACHEN SPRACHAUSGABEGERÄTEN LB3 D)

Der Benutzer einer einfachen Hilfe lernt verschiedene positive und negative Kommentare kennen, um Fragen nach der eigenen Meinung zu beantworten.