

# PRD-WÖRTER DES MONATS

## toll – doof

### METACOM-SYMBOLE

toll



doof



### QUASSELKISTE 45

toll



QK45

doof



QK45

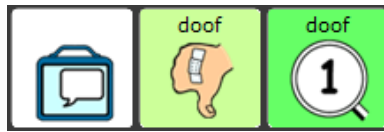
### QUASSELKISTE 60

toll



QK60

doof



QK60

### WORTSTRATEGIE 84

toll



WS84

doof



WS84

### LOGOFOXX 50

toll



LGF50

doof



LGF50

### LOGOFOXX 60

toll



LGF60

doof



# 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 Entscheidung 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 Rollitisch, 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.

### „SITUATIONSGEBUNDEN FRAGEN UND KOMMENTIEREN“ (ENTDECKE DIE KRAFT DER SPRACHE MIT EINFACHEN SPRACHAUSGABEBEGERÄTEN LB3 D)

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