



Bedienungsanleitung

All-Turn-It-Spinner

Zeige- und Auswahlhilfe



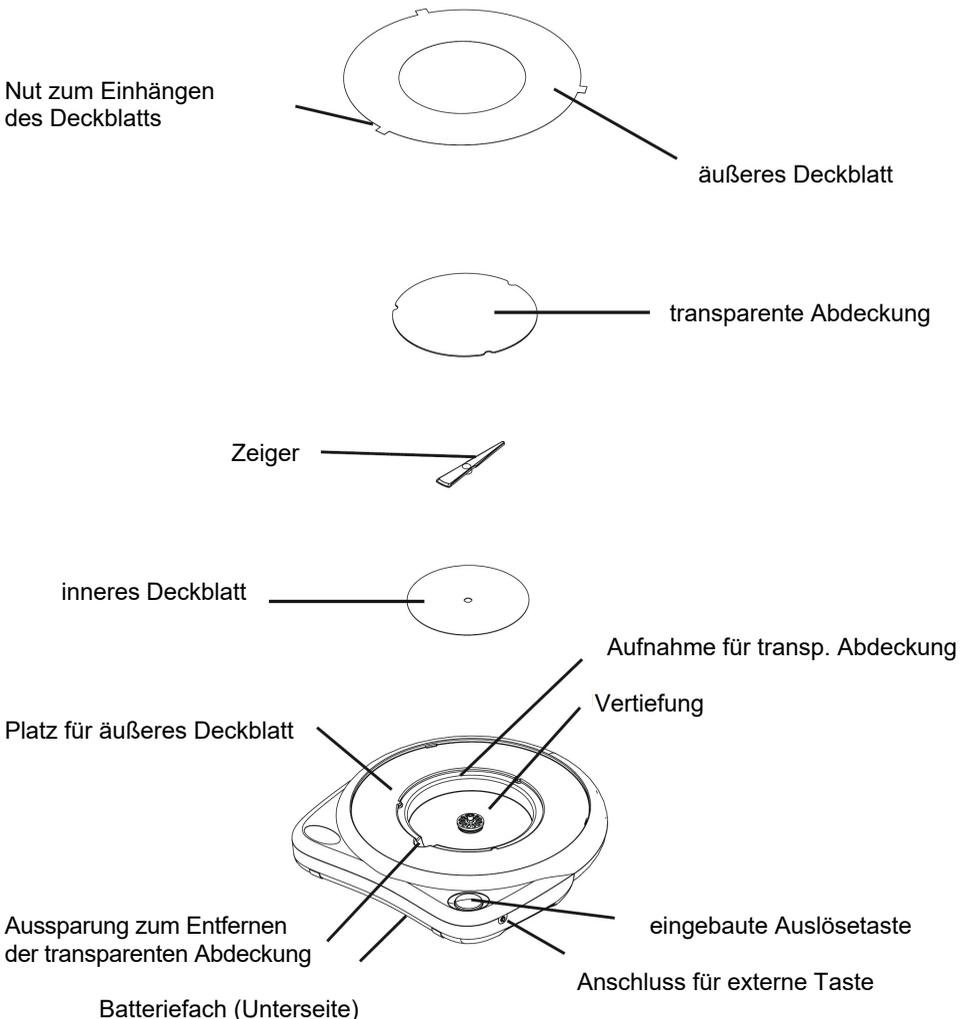
Prentke Romich Deutschland
Unterstützte Kommunikation

Der All-Turn-It-Spinner

Der All-Turn-It-Spinner ist ein elektronischer Würfel, der sowohl direkt am Gerät als auch mit Hilfe einer externen Taste (z.B. JellyBean) bedient werden kann. Mittels eines Zeigers, der auf Knopfdruck für eine kurze Zeit rotiert und dann stehen bleibt, wird per Zufallsprinzip je ein Feld des äußeren und des inneren Deckblatts ausgewählt. Der All-Turn-It-Spinner eignet sich hervorragend, um Menschen mit schweren motorischen Einschränkungen in Gruppenaktivitäten zu integrieren.

Der All-Turn-It-Spinner wird mit 2 Deckblättern mit den Zahlen 1 - 6 geliefert und kann so als Doppelwürfel benutzt werden. Weitere Deckblätter können selbst gestaltet werden (Blanko-Deckblätter sind bei PRD erhältlich).

Die beiden Aufstellfüße ermöglichen die Benutzung in aufrechter Position.



Deckblatt wechseln

Deckblatt entfernen

Ziehen Sie das äußere Deckblatt vorsichtig nach oben ab.

Drehen Sie die transparente Abdeckung des inneren Deckblatts, bis die 3 Einkerbungen unter den entsprechenden Zapfen des Gehäuses stehen. Entnehmen Sie die transparente Abdeckung.

Ziehen Sie den drehbaren Zeiger ab.

Entnehmen Sie das innere Deckblatt.

Deckblatt einlegen

Legen Sie das innere Deckblatt ein. Versichern Sie sich, dass die viereckige Aussparung auf dem viereckigen Zapfen liegt. Das Deckblatt rastet mit einem hörbaren „Klick“ ein.

Setzen Sie den Zeiger wieder ein.

Setzen Sie die transparente Abdeckung ein. Drehen Sie sie, damit sie nicht herausfallen kann.

Setzen Sie das äußere Deckblatt ein, indem Sie die 3 Laschen in die zugehörigen Nuten stecken.

Hinweis: benutzen Sie nur das äußere Deckblatt, so setzen Sie das innere mit der weißen Rückseite nach außen sichtbar ein. So kann man den Zeiger besser sehen.

Externe Taste verwenden

Kann die eingebaute Drucktaste nicht ausgelöst werden, so schließen Sie eine externe Taste an die Tastenbuchse an der rechten Seite des All-Turn-It-Spinners an. Es können beliebige Tasten mit 3,5mm-Klinkenstecker verwendet werden.

Hinweis: der All-Turn-It-Spinner rotiert immer für eine bestimmte, fest vorgegebene Zeit, egal wie lange oder wie oft kurz hintereinander die eingebaute oder die externe Taste gedrückt wird. Nach einer Aktivierung bleibt der All-Turn-It-Spinner noch für eine kurze Zeit für weitere Eingaben gesperrt.

Aufstellfuß verwenden

Zum aufrechten Betrieb des All-Turn-It-Spinners können die beiden eingebauten Aufstellfüße herausgeklappt werden. So können die Deckblätter besser gesehen und die interne Taste besser aktiviert werden.

Hinweis: sollte der All-Turn-It-Spinner im aufrechten Zustand beim Drücken der internen Taste nach hinten wegrutschen, so legen Sie eine Gummimatte unter das Gerät.

Batterien wechseln

Nehmen Sie einen Kreuzschlitzschraubendreher und öffnen Sie das Batteriefach auf der Unterseite des All-Turn-It-Spinners. Legen Sie 2 Batterien vom Typ AA (Mignon) ein. Achten Sie auf die korrekte Polung, wie sie im Batteriefach abgebildet ist. Schließen Sie das Batteriefach wieder.



Fach für JellyBeamer-Empfänger

Falls Sie den All-Turn-It-Spinner mit einer AbleNet-Funktaste (JellyBeamer, BIG Beamer) betreiben, können Sie den zugehörigen Empfänger im All-Turn-It-Spinner unterbringen.

Nehmen Sie einen Kreuzschlitzschraubendreher und öffnen Sie das Batteriefach auf der Unterseite des All-Turn-It-Spinners. Schließen Sie den Empfänger an die Buchse oben im Fach an. Legen Sie den Empfänger in die Mulde. Schließen Sie das Batteriefach wieder.



Anwendungsbeispiele

Spiele mit Zahlenwürfeln

Der All-Turn-It-Spinner ist in seiner Grundfunktion ein alternativer Würfel für Menschen, die aufgrund einer Körperbehinderung nicht in der Lage sind, mit herkömmlichen Würfeln zu würfeln. Sie können den All-Turn-It-Spinner in Verbindung mit den mitgelieferten Würfeldeckblättern bei allen Gesellschaftsspielen nutzen, die mit 1 bzw. 2 konventionellen Zahlenwürfeln gespielt werden; so beispielsweise die folgenden Spiele:

- Mensch ärgere Dich nicht (Schmidt Spiele)
- Monopoly Junior (Parker)
- Sagaland (Ravensburger)

Drehen Sie ggf. das innere Würfeldeckblatt um, so dass es verdeckt ist, wenn in einem Spiel nur ein Würfel benutzt wird.

Spiele mit anderen Würfeln

Insbesondere Spiele, die speziell für junge Kinder konzipiert sind, werden häufig mit Farb- und/oder Symbolwürfeln gespielt. Sehr beliebt sind z.B. diese beiden Spiele:

- Tempo, kleine Schnecke (Ravensburger)
- Obstgarten (Haba)

Gestalten Sie die Rückseiten der Würfeldeckblätter bzw. Blanko-Deckblätter entsprechend der Angaben auf den Würfeln / auf dem Würfel. Und schon kann das Schneckenrennen oder die Obsternte beginnen...

Twister

„Twister“ (MB Spiele) ist ein Spiel, das an die teilnehmenden Kinder hohe motorische Anforderungen stellt: Bis zu vier Personen tummeln sich auf einer Matte mit verschiedenen Farbkreisen. Eine Drehscheibe gibt vor, welchen Körperteil die Mitspieler auf welchen Farbkreis setzen müssen.

Doch auch ein Kind, das nicht in der Lage ist, tollkühne Verrenkungen zu vollführen, kann bei diesem Spiel eine aktive Rolle übernehmen! Es kann bestimmen, wie sich die anderen Kinder verrenken sollen. Verwenden Sie anstelle der Drehscheibe den All-Turn-It-Spinner. Gestalten Sie ein kleines Blanko-Deckblatt mit Bildern der Körperteile (linker Fuß / rechter Fuß / linke Hand / rechte Hand) und ein großes Blanko-Deckblatt mit den verschiedenen Farben (gelb / rot / grün / blau). Ausführliche Beschreibung siehe PRD-Idee Juni 2005 Tipp 2.

Flaschendrehen

Mit Hilfe des All-Turn-It-Spinners können Sie das Spiel „Flaschendrehen“ adaptieren. Überlegen Sie sich (ggf. gemeinsam mit den Mitspielenden Kindern) verschiedene kleine Aktivitäten, die eine Person ausführen soll, wenn die „Flasche“ auf sie zeigt. Wählen Sie jeweils ein Bild aus, das die betreffende Aktivität beschreibt. Drei verschiedene Varianten des Spiels sind nun denkbar:

Variante 1: Die Aktivität, die eine Person ausführen soll, wird gezielt ausgewählt. D.h. ein Kind benennt diese Aktivität z.B. lautsprachlich oder per SuperTalker. Die Person wird per Zufall mit dem All-Turn-It-Spinner bestimmt. Befestigen Sie hierfür die Fotos aller Personen der Gruppe in gleichen Abständen auf einem großen Blanko-Deckblatt.

Variante 2: Sowohl die Aktivität als auch die Person werden per Zufall mit dem All-Turn-It-Spinner ausgewählt. Befestigen Sie die möglichen Aktivitäten auf einem kleinen und die Fotos aller Mitspielenden Kinder auf einem großen Blanko-Deckblatt. Mit einer Tastenaktivierung werden jetzt Aktivität und Person bestimmt.

Variante 3: Die Aktivität wird per Zufall ausgewählt und von allen Mitspielern vollführt. Befestigen Sie für diese Variante die möglichen Aktivitäten auf einem großen Blanko-Deckblatt.

Der All-Turn-It-Spinner entscheidet!

Welches Kind erzählt im Morgenkreis als erstes vom Wochenende? Welche Schüler übernimmt in dieser Woche das Klassenamt „Abtrocknen“? Wer öffnet heute ein Türchen des Adventskalenders? Verwenden Sie den All-Turn-It-Spinner als „unparteiische Entscheidungsinstantz“. Verteilen Sie hierfür die Fotos aller Personen der Gruppe in gleichen Abständen auf einem großen Blanko-Deckblatt und befestigen Sie sie mit Hilfe von Kleftpunkten. Wenn nun eine Person ausgewählt wird, kann anschließend ihr Bild vom All-Turn-It-Spinner entfernt werden, damit sie nicht zufälligerweise ein zweites Mal ausgewählt wird.

Im Mathe- und Deutschunterricht

Benutzen Sie den All-Turn-It-Spinner im Matheunterricht beispielsweise mit den mitgelieferten Würfeldeckblättern, damit ein Schüler seinen Mitschülern Additionsaufgaben stellen kann: Würfelt er z.B. die Zahlen 3 und 6, so lautet die Aufgabe $3+6$. Natürlich können Sie auch eigene Deckblätter gestalten, um die Aufgabenstellungen auf die Fähigkeiten Ihrer Schüler abzustimmen.

Verwenden Sie den All-Turn-It-Spinner im Deutschunterricht für Lese- und Zuordnungsaufgaben. Befestigen Sie z.B. Bilder von verschiedenen Begriffen auf einem großen Blanko-Deckblatt. Vor den Schülern liegen Karten mit den Begriffen, die zu den Bildern gehören. Aufgabe der Schüler ist es, dem gewürfelten Bild den entsprechenden Begriff zuzuordnen.

Wer hat an der Uhr gedreht?

Verwandeln Sie den All-Turn-It-Spinner in eine „Uhr“, um mit Kindern das Lesen der Uhr zu üben: Beschriften Sie ein großes Blanko-Deckblatt entsprechend der Zahlen eines Ziffernblattes. Schneiden Sie aus schwarzer Pappe einen großen Minutenzeiger aus und befestigen Sie diesen zunächst so, dass er eine volle Stunde anzeigt. Der Zeiger des All-Turn-It-Spinners stellt den Stundenzeiger dar. Jetzt wird an der „Uhr“ gedreht. Wer weiß, wie spät es ist?

Glücksrad

Ein Glücksrad ist beispielsweise bei Sommerfesten eine beliebte Attraktion. Benutzen Sie hierfür den All-Turn-It-Spinner. Teilen Sie ein großes Blanko-Deckblatt z.B. in 12 Abschnitte ein und kleben Sie in jeden der Abschnitte ein Symbol für einen Preis bzw. eine Niete. Fragen Sie bei örtlichen Firmen nach, ob sie kleine Preise (Luftballons, Bonbons etc.) spenden.

Der All-Turn-It-Spinner in den „PRD Ideen des Monats“

Weitere Anregungen für den Einsatz des All-Turn-It-Spinners finden Sie zum Beispiel in folgenden PRD-Ideen:

- „Wer bist du denn???“ (Februar 2005 Tipp 1)
- „Schokolade auspacken – schwer gemacht!“ (Februar 2005 Tipp 2)
- „Valentins-Bingo“ (Februar 2005 Tipp 3)
- „Österliches »Mensch ärgere Dich nicht«“ (März 2005 Tipp 3)
- „Die geheimnisvolle Nasenshow“ (April 2005 Tipp 2)
- „(Nicht nur) Turntalente gesucht!“ (Juni 2005 Tipp 2)
- „Ich packe meinen Koffer.“ (Juli 2005 Tipp 2)
- „Achtung, Quallen!“ (August 2005 Tipp 2)
- „Mein rechter, rechter Platz ist frei...“ (August 2005 Tipp 3)
- „Die kleinen Raupen Nimmersatt“ (September 2005 Tipp 1)
- „Buchstaben-Lotto“ (November 2005 Tipp 2)
- „Der sprechende Adventskalender“ (November 2005 Tipp 3)
- „Nicht nur Eskimos bauen Iglus...“ (Dezember 2005 Tipp 1)
- „Wer hat Angst vor Eisbären?“ (Dezember 2005 Tipp 2)
- „Pitsch, patsch Pinguin“ (Januar 2006 Tipp 2)
- „Wann läuft es über?“ (Oktober 2007 Tipp 1)
- „Die Wort-Schatzsuche“ (Oktober 2007 Tipp 2)

Die PRD-Ideen stehen unter **www.prd-ideen-des-monats.de** zum Download zur Verfügung!

Noch mehr Ideen für den Einsatz des All-Turn-It-Spinners finden Sie im Buch „Alle machen mit!“, das bei Prentke Romich erhältlich ist.

Allgemeine Hinweise

Und hier noch ein paar allgemeine Hinweise zum Einsatz des All-Turn-It-Spinners:

- Der All-Turn-It-Spinner übt auf viele Kinder einen großen Anreiz aus. Geben Sie in einer Gruppe deshalb allen Kindern die Gelegenheit, den All-Turn-It-Spinner zu bedienen.
- Insbesondere bei Gruppenaktivitäten ist die Nutzung der kabellosen Funk-Taste JellyBeamer empfehlenswert. Der All-Turn-It-Spinner kann hiermit in einer Entfernung von bis zu 9 Metern bedient werden. So kann die Taste einfach von einer Person zur nächsten weitergereicht werden – ohne störendes Kabel!

Garantie

AbleNet gibt Ihnen auf dieses Produkt 12 Monate Garantie.

Hinweis zur Entsorgung



Mischen Sie dieses Produkt, wenn Sie es entsorgen wollen, nicht mit gewöhnlichen Haushaltsabfällen. Es gibt ein getrenntes Sammelsystem für gebrauchte elektronische Produkte, über das die richtige Behandlung, Rückgewinnung und Wiederverwertung gemäß der bestehenden Gesetzgebung gewährleistet wird. Privathaushalte in der EU können ihre gebrauchten elektronischen Produkte an vorgesehenen Sammeleinrichtungen kostenfrei zurückgeben oder aber an den Händler zurückgeben, von dem sie es erworben haben.



Batterien sind Sondermüll und gehören nicht in den Mülleimer! Entleerte Batterien können Sie kostenlos über die dafür vorgesehenen Sammelbehälter entsorgen, die Sie überall dort finden, wo Sie Batterien käuflich erwerben können.



Prentke Romich Deutschland
Unterstützte Kommunikation

Prentke Romich GmbH

Goethestr. 31
D-34119 Kassel
Tel. (0561) 78559-0
Fax (0561) 78559-29
eMail info@prentke-romich.de
Web www.prentke-romich.de