

PRD-IDEEN DES MONATS

Hausrallye

Die Sommerferien sind vorbei und Kindergärten, Schulen und Einrichtungen haben wieder geöffnet. Eine Hausrallye bietet die Möglichkeit, die Gebäude mit ihren verschiedenen Räumen und Bereichen kennenzulernen.

DIESE PRD-PRODUKTE KÖNNEN EINGESETZT WERDEN:

- All-Turn-It-Spinner mit Taste
- 2 sprechende Tasten (z.B. Step-by-Step)
- GoTalk9+, GoTalk20+ oder SuperTalker
- Minspeak-Anwendungsprogramm „Quasselkiste 32“
- Minspeak-Anwendungsprogramm „Quasselkiste 45“
- Minspeak-Anwendungsprogramm „Quasselkiste 60“
- Minspeak-Anwendungsprogramm „Wortstrategie 84“

DAS GEHÖRT ZUR VORBEREITUNG:

- Drucken Sie die Bildkarten aus und erstellen Sie daraus einzelne Kärtchen. Überprüfen Sie, dass die Bildkarten zu Ihrer Einrichtung passen und sortieren Sie ggf. einige Karten aus.
- Beim Einsatz des All-Turn-It-Spinners verteilen Sie die Bildkarten in regelmäßigen Abständen auf einem großen Blanko-Deckblatt. Schließen Sie an den All-Turn-It-Spinner eine Taste an.
- Wenn Sie keinen All-Turn-It-Spinner verwenden, legen Sie die Bildkarten in die Mitte.
- UK-Benutzer, die zwei sprechende Tasten oder einen SuperTalker mit zwei Feldern verwenden, können sich in die Aktivität einbringen, indem sie kommentieren („toll“ / „doof“ bzw. „mag ich“ / „mag ich nicht“). Drucken Sie dafür die Tastensymbole bzw. das vorbereitete Deckblatt aus und besprechen die Geräte.
- Zur Benutzung des GoTalk9+, GoTalk20+ oder eines SuperTalkers mit 8 Feldern verwenden Sie die beigefügten Deckblätter. Besprechen Sie die Geräte gemäß den Vorschlägen.
- Verwendet ein Teilnehmer ein Anwendungsprogramm, drucken Sie die Wortkarten und Satzstreifen des entsprechenden Programms aus. Reduzieren Sie ggf. die Anforderung, indem Sie Ihrem Talkerbenutzer eine geringere Anzahl an Wortkarten anbieten. Achten Sie bei der Auswahl darauf, dass es einige Verben gibt, die spezifischer als andere sind und Sie durch Ihre Auswahl den Schwierigkeitsgrad der Aktivität beeinflussen.

JETZT KANN ES LOSGEHEN!

- Der Spielleiter wählt eine erste Bildkarte mit Hilfe des All-Turn-It-Spinners oder durch Ziehen einer Karte aus. Nun hat der erste Teilnehmer die Aufgabe, zu dem gezeigten Raum ein passendes Tätigkeitswort auf einem Deckblatt auszuwählen oder mittels einer Wortkarte bzw. eines Satzstreifens zu bezeichnen, was man dort machen kann. Passen Tätigkeitswort und Bildkarten zueinander, bekommt der Teilnehmer die Bildkarte.
- Zusätzlich können Sie sich in der Gruppe darüber unterhalten, ob sich die Teilnehmer gerne in dem ausgewählten Raum / Bereich aufhalten oder nicht. Dafür stehen die Äußerungen „das ist toll hier“ und „das ist doof hier“ oder „das mag ich“ und „das mag ich nicht“ zur Verfügung.
- Dann wird die nächste Karte ausgewählt und der nächste Teilnehmer ist mit der Auswahl der passenden Tätigkeit an der Reihe.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Bildkarten verteilt sind oder alle Teilnehmer eine vorher festgelegte Anzahl von Bildkarten bekommen haben.
- Nun kann die tatsächliche Reise durch das Einrichtungsgebäude beginnen. Gemeinsam werden die verschiedenen Räume und Bereiche aufgesucht. Sind die Teilnehmer beim entsprechenden Raum angekommen, sollte noch mal gemeinsam darüber gesprochen werden, ob die vorgeschlagene Tätigkeit tatsächlich gut in dem Raum durchgeführt werden kann.

PRD-IDEEN DES MONATS

- Dann kann die entsprechende Bildkarte aufgehängt werden.
 Spielvariante: Führen Sie in den ersten Tagen nach den Sommerferien die vorgeschlagene Aktivität als Ritual ein und entdecken Sie jeden Tag beispielsweise zwei weitere Räume in Ihrer Einrichtung.

SO KANN ES WEITERGEHEN:

Um unsere Talkerbenutzer effektiv in ihrer Kommunikationsentwicklung zu unterstützen, haben wir für alle Minspeak-Anwendungsprogramme ein Zielvokabular entwickelt. Es besteht aus ca. 400 Wörtern, die sich flexibel und spontan in unterschiedlichen Situationen einsetzen lassen. Das Zielvokabularposter ist im Lieferumfang unserer Talker enthalten und kann auf unserer Homepage im Bereich Download heruntergeladen werden.

Darüber hinaus haben wir 12 Wortschatzmodule entwickelt, in denen 150 Wörter des Zielvokabulars wiederzufinden sind, um das Erlernen dieser Wörter zu erleichtern. Hiermit ist es möglich, über einen bestimmten Zeitraum eine Kommunikationsfunktion in den Fokus zu rücken:

KOMMUNIKATIONSFUNKTIONEN

1. Erstes Steuern einer Interaktion
2. Sich selbst, andere Personen und Besitzverhältnisse bezeichnen
3. Widersprechen und Protest ausdrücken
4. Zeitliche Aspekte einer Aktivität steuern
5. Um eine Handlung bitten oder eine Handlung steuern
6. Eine Handlung beschreiben oder kommentieren
7. Gegenstände bemerken und darum bitten
8. Positionen bezeichnen oder bestimmen
9. Um eine Information bitten
10. Befindlichkeiten oder Gefühle ausdrücken
11. Spezifische Tätigkeiten bezeichnen oder steuern
12. Erweiterte Zeitkonzepte ausdrücken

WORTVORSCHLÄGE

noch mal, fertig, mehr, genug, anders, weg, da, halt, helfen, allein, was, das, machen
 ich, bin, mein, du, bist, dein, er, sie, wir, eigener Name, Name 1, Name 2, Mama, Papa, Bruder, Schwester, Oma, Opa, Freund, Lehrer, für
 nicht, anders, falsch, kein, doch, Quatsch
 langsam, schnell, jetzt, dann, warten, machen
 kommen, gehen, geben, machen, finden, zeigen, sehen, brauchen, sagen, und, oder, zusammen, allein, mit
 gut, schlecht, heiß, kalt, groß, klein, nass, trocken, schwer, leicht, neu, alt, schnell, langsam, voll, leer, falsch, richtig, toll, doof, laut, leise, schmutzig, sauber, lang, kurz, viel, wenig, kaputt, und
 bitte, haben, möchten, auch, mehr, alle, etwas, ein, der/die/das
 an, aus, auf, zu, oben, unten, weg, da, hinter, vor, bei, in, über, unter, draußen
 fragen, wer, wann, wo, warum, wie, was, wie viel
 bin, bist, ist, sind, haben, Angst, Spaß, Schmerz, Hunger, Durst, traurig, glücklich, gut, schlecht, müde, langweilig, ärgern, freuen, lecker, eklig
 erzählen, arbeiten, essen, fahren, hören, kaufen, kochen, lesen, schreiben, malen, schlafen, schwimmen, spielen, trinken, sitzen, stehen, gehen, tragen, können, müssen, und, oder
 heute, gestern, morgen, früh, spät, Vormittag, Nachmittag, Abend, Nacht, war

Die beschriebene Aktivität eignet sich besonders gut, um die Kommunikationsfunktion 11 „Spezifische Tätigkeiten bezeichnen oder steuern“ zu vermitteln. Wiederholen Sie in möglichst vielen verschiedenen Alltagssituationen die Wörter des Wortschatzmoduls, damit Ihr Talkerbenutzer lernt, spezifische Tätigkeiten zu bezeichnen und zu steuern.

PRD-IDEEN DES MONATS

Die „PRD-Ideen des Monats“ sind ein kostenloser Service der Prentke Romich GmbH. METACOM Symbole © Annette Kitzinger

Nutzung auf eigene Gefahr. Die Prentke Romich GmbH übernimmt keine Haftung für Schäden irgendeiner Art, die aus der Befolgung der hier gemachten Angaben resultieren könnten.

Das Ein- bzw. Austragen in den Newsletter erfolgt unter www.prentke-romich.de.

Prentke Romich GmbH

Elektronische Kommunikationshilfen

Goethestr. 31

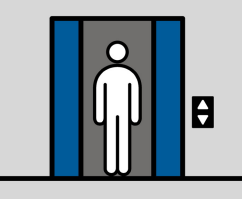
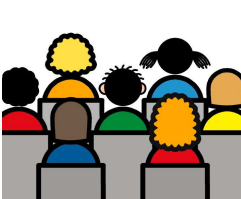
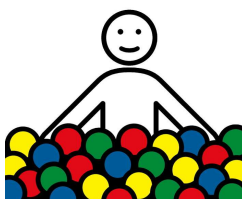
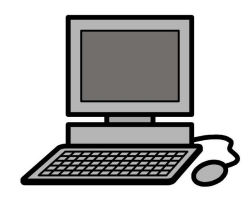
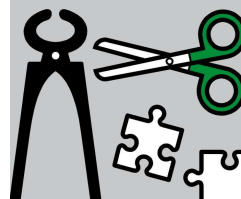
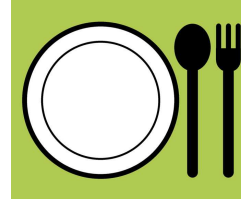
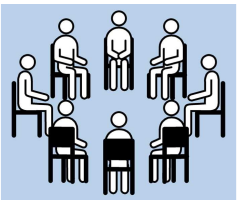
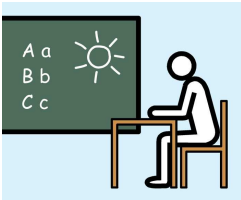
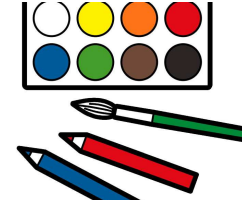
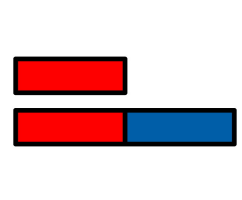
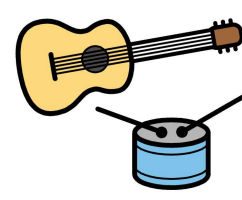
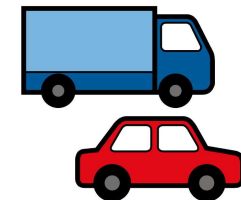
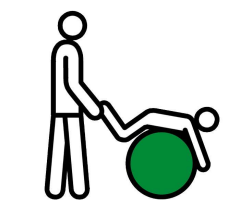
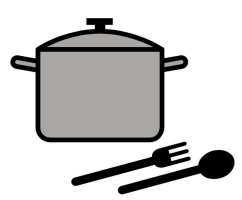
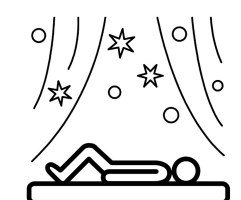
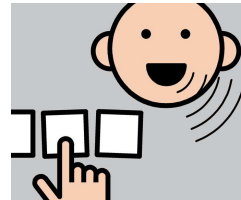
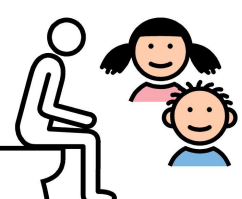
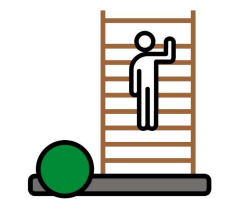
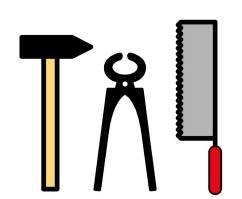
34119 Kassel

Tel. (0561) 78559-0

Fax (0561) 78559-29

E-Mail info@prentke-romich.de

Web www.prentke-romich.de

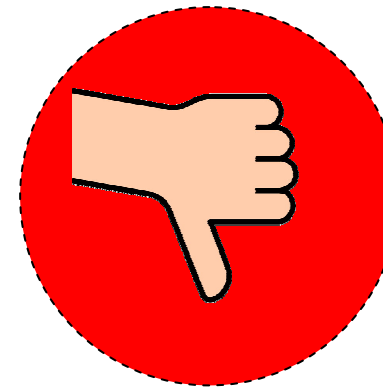
Aufzug 	Aula 	Bällebad 	Bücherei 	Computerraum 	Ergotherapie 	Speiseraum 
Gruppenraum 	Klassenzimmer 	Kunstraum 	Montessoriraum 	Musikraum 	Parkplatz 	Physiotherapie 
Hof 	Kiosk 	Küche 	Cafe 	Sekretariat 	Snoezelraum 	Sprachtherapie 
Toilette 	Turnhalle 	Werkraum 				

Tastensymbole für zwei sprechende Tasten



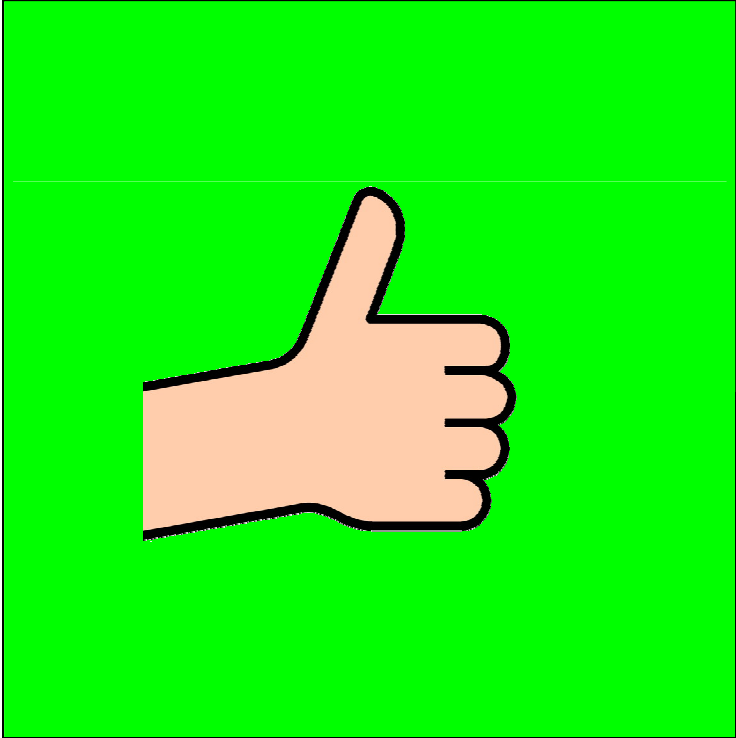
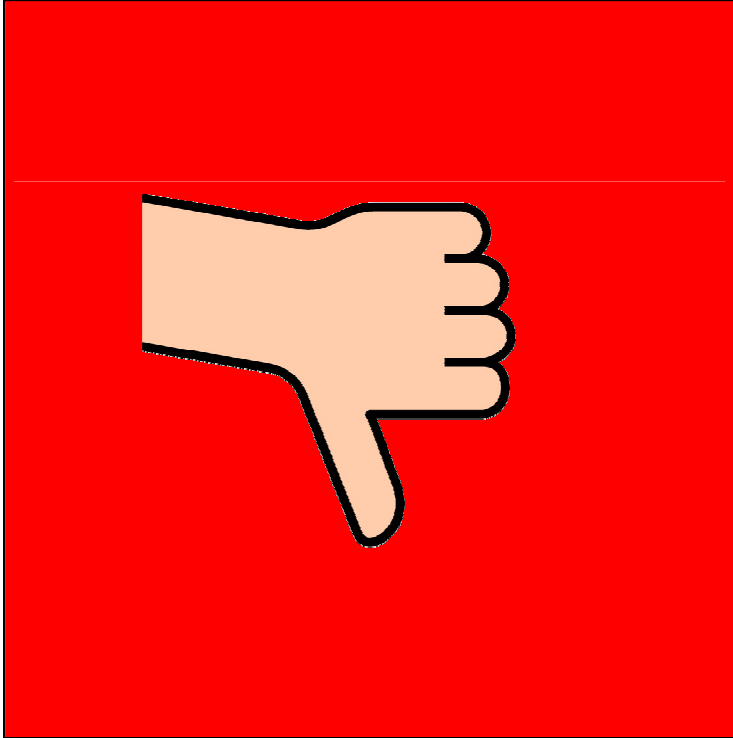
toll / mag ich

doof / mag ich nicht



Feld 1: „toll“ oder „mag ich“

Feld 2: „doof“ oder „mag ich nicht“

SuperTalker		© Prentke Romich GmbH 2012	Symbole: Annette Kitzinger
			
EBENE 	Hausrallye	TASTEN	

Feld 1: „essen“

Feld 2: -

Feld 3: „erzählen“

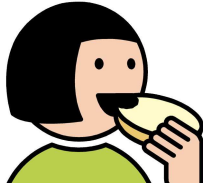
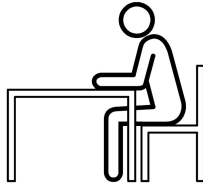
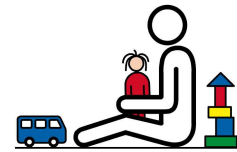
Feld 4: „sitzen“

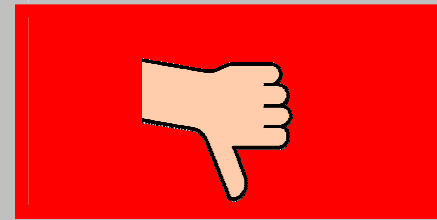
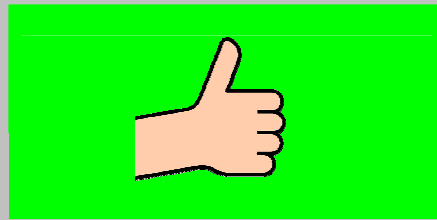
Feld 5: „arbeiten“

Feld 6: -

Feld 7: „spielen“

Feld 8: „fahren“

SuperTalker		© Prentke Romich GmbH 2012		Symbole: Annette Kitzinger	
					
					
EBENE		Hausrallye	TASTEN	8	



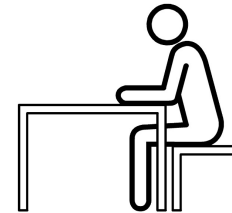
toll *oder* mag ich

doof *oder* mag ich nicht



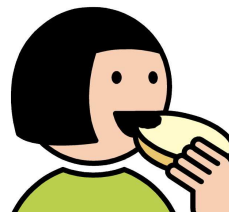
fahren

sitzen



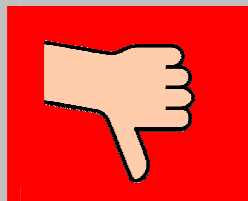
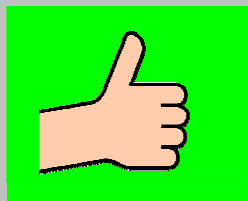
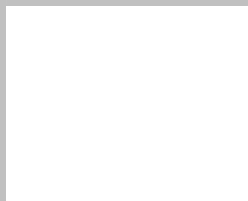
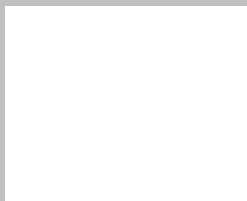
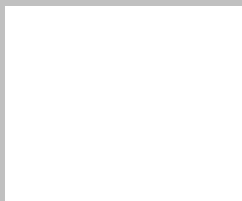
spielen

arbeiten

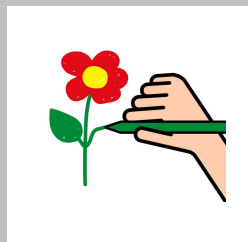
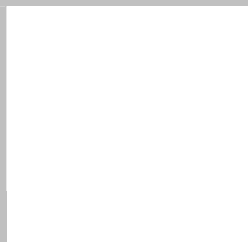
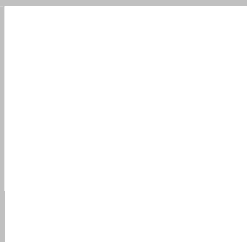
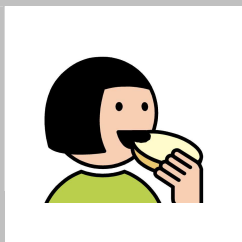


essen

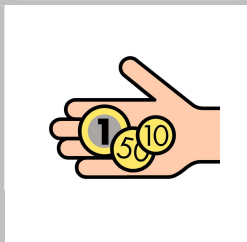
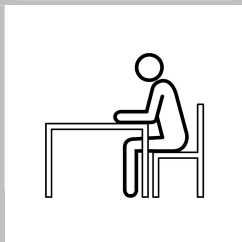
erzählen



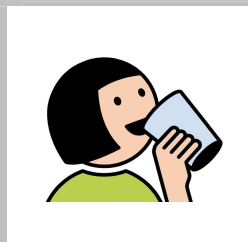
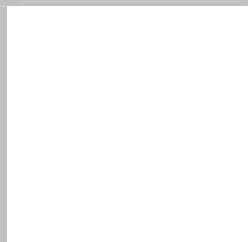
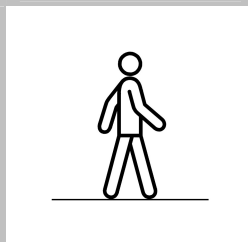
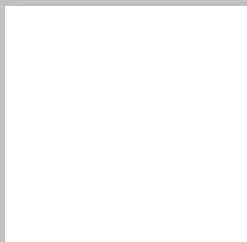
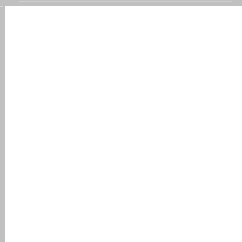
toll *oder* mag ich
doof *oder* mag ich nicht



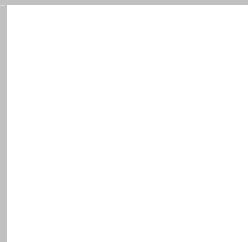
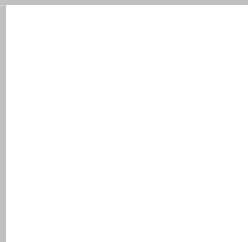
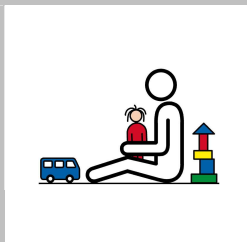
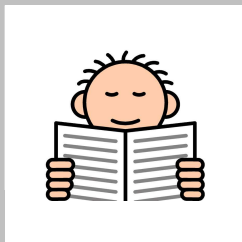
essen
sitzen
malen



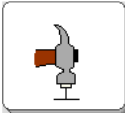
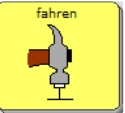
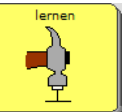
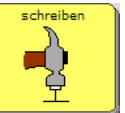
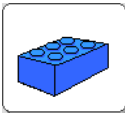
arbeiten
kaufen
fahren



gehen
trinken



lesen
spielen
erzählen

arbeiten   QK32 2012.09	essen   QK32 2012.09	erzählen   QK32 2012.09	fahren   QK32 2012.09
gehen   QK32 2012.09	hören   QK32 2012.09	kaufen   QK32 2012.09	kochen   QK32 2012.09
lernen   QK32 2012.09	lesen   QK32 2012.09	liegen   QK32 2012.09	malen   QK32 2012.09
riechen   QK32 2012.09	schreiben   QK32 2012.09	sitzen   QK32 2012.09	spielen   QK32 2012.09
stehen   QK32 2012.09	trinken   QK32 2012.09	und   QK32 2012.09	

wir können



hier



...

QK32 2012.09

es ist



toll



hier

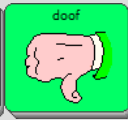


QK32 2012.09

es ist



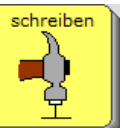
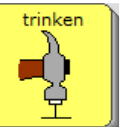
doof



hier



QK32 2012.09

arbeiten   QK45 2012.09	essen   QK45 2012.09	erzählen   QK45 2012.09	fahren   QK45 2012.09
gehen   QK45 2012.09	hören   QK45 2012.09	kaufen   QK45 2012.09	kochen   QK45 2012.09
lernen   QK45 2012.09	lesen   QK45 2012.09	liegen   QK45 2012.09	malen   QK45 2012.09
riechen   QK45 2012.09	schreiben   QK45 2012.09	sitzen   QK45 2012.09	spielen   QK45 2012.09
stehen   QK45 2012.09	trinken   QK45 2012.09	und   QK45 2012.09	

wir können



hier



...

QK45 2012.09

es ist



toll



hier



QK45 2012.09

es ist



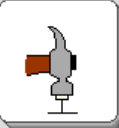
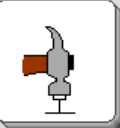
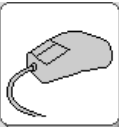
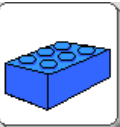
doof



hier



QK45 2012.09

arbeiten    QK60 2012.09	essen   QK60 2012.09	erzählen    QK60 2012.09	fahren   QK60 2012.09
gehen   QK60 2012.09	hören   QK60 2012.09	kaufen    QK60 2012.09	kochen    QK60 2012.09
lernen   QK60 2012.09	lesen   QK60 2012.09	liegen    QK60 2012.09	malen   QK60 2012.09
riechen   QK60 2012.09	schreiben   QK60 2012.09	sitzen    QK60 2012.09	spielen   QK60 2012.09
stehen   QK60 2012.09	trinken   QK60 2012.09	oder   QK60 2012.09	und   QK60 2012.09

wir können



hier



...

QK60 2012.09

es ist



toll



hier



QK60 2012.09

es ist



doof



hier



QK60 2012.09

mag



ich



QK60 2012.09

mag



ich



nicht



QK60 2012.09

arbeiten



WS84

2012.09

essen



WS84

2012.09

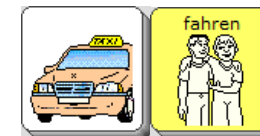
erzählen



WS84

2012.09

fahren



WS84

2012.09

gehen



WS84

2012.09

hören



WS84

2012.09

kaufen



WS84

2012.09

kochen



WS84

2012.09

lernen



WS84

2012.09

lesen



WS84

2012.09

liegen



WS84

2012.09

malen



WS84

2012.09

riechen



WS84

2012.09

schreiben



WS84

2012.09

sitzen



WS84

2012.09

spielen



WS84

2012.09

stehen



WS84

2012.09

trinken



WS84

2012.09

oder



WS84

2012.09

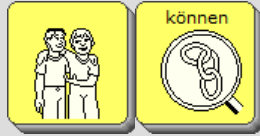
und



WS84

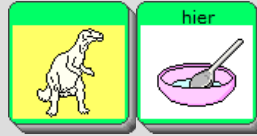
2012.09

wir können



können

hier



...

WS84 2012.09

es ist

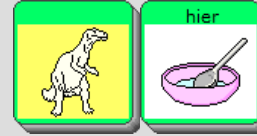


ist

toll



hier



WS84 2012.09

es ist

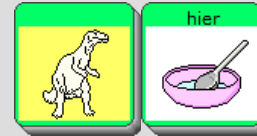


ist

doof

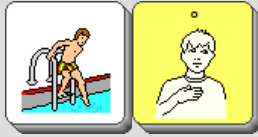


hier



WS84 2012.09

mag

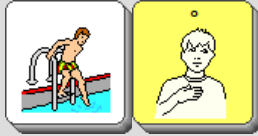


ich



WS84 2012.09

mag



ich

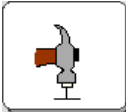
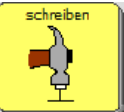
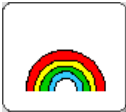
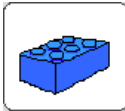
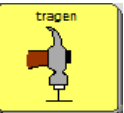


nicht

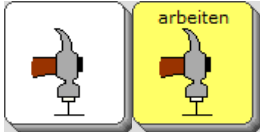
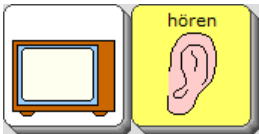
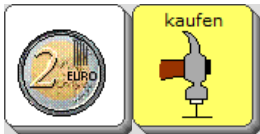
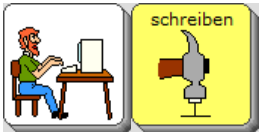


WS84 2012.09

Der Benutzer bezeichnet oder steuert spezifische Tätigkeiten.

erzählen   erzählen QK32 Modul 11	arbeiten   arbeiten QK32 Modul 11	essen   essen QK32 Modul 11	fahren   fahren QK32 Modul 11
hören   hören QK32 Modul 11	kaufen   kaufen QK32 Modul 11	kochen   kochen QK32 Modul 11	lesen   lesen QK32 Modul 11
schreiben   schreiben QK32 Modul 11	malen   malen QK32 Modul 11	schlafen   schlafen QK32 Modul 11	schwimmen   Schwimmen QK32 Modul 11
spielen   spielen QK32 Modul 11	trinken   trinken QK32 Modul 11	sitzen   sitzen QK32 Modul 11	stehen   stehen QK32 Modul 11
gehen   gehen QK32 Modul 11	tragen   tragen QK32 Modul 11	können   können QK32 Modul 11	müssen   müssen QK32 Modul 11

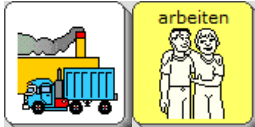
Der Benutzer bezeichnet oder steuert spezifische Tätigkeiten.

erzählen  QK45 Modul 11	arbeiten  QK45 Modul 11	essen  QK45 Modul 11	fahren  QK45 Modul 11
hören  QK45 Modul 11	kaufen  QK45 Modul 11	kochen  QK45 Modul 11	lesen  QK45 Modul 11
schreiben  QK45 Modul 11	malen  QK45 Modul 11	schlafen  QK45 Modul 11	schwimmen  QK45 Modul 11
spielen  QK45 Modul 11	trinken  QK45 Modul 11	sitzen  QK45 Modul 11	stehen  QK45 Modul 11
gehen  QK45 Modul 11	tragen  QK45 Modul 11	können  QK45 Modul 11	müssen  QK45 Modul 11

Der Benutzer bezeichnet oder steuert spezifische Tätigkeiten.

erzählen QK60 Modul 11	arbeiten QK60 Modul 11	essen QK60 Modul 11	fahren QK60 Modul 11
hören QK60 Modul 11	kaufen QK60 Modul 11	kochen QK60 Modul 11	lesen QK60 Modul 11
schreiben QK60 Modul 11	malen QK60 Modul 11	schlafen QK60 Modul 11	schwimmen QK60 Modul 11
spielen QK60 Modul 11	trinken QK60 Modul 11	sitzen QK60 Modul 11	stehen QK60 Modul 11
gehen QK60 Modul 11	tragen QK60 Modul 11	können QK60 Modul 11	müssen QK60 Modul 11

Der Benutzer bezeichnet oder steuert spezifische Tätigkeiten.

erzählen  WS84 Modul 11	arbeiten  WS84 Modul 11	essen  WS84 Modul 11	fahren  WS84 Modul 11
hören  WS84 Modul 11	kaufen  WS84 Modul 11	kochen  WS84 Modul 11	lesen  WS84 Modul 11
schreiben  WS84 Modul 11	malen  WS84 Modul 11	schlafen  WS84 Modul 11	schwimmen  WS84 Modul 11
spielen  WS84 Modul 11	trinken  WS84 Modul 11	sitzen  WS84 Modul 11	stehen  WS84 Modul 11
gehen  WS84 Modul 11	tragen  WS84 Modul 11	können  WS84 Modul 11	müssen  WS84 Modul 11