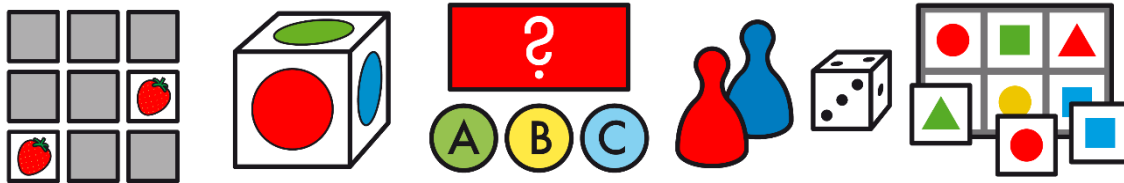


REGELSPIELE ABWANDELN FÜR DEN EINSATZ IN DER TALKERFÖRDERUNG

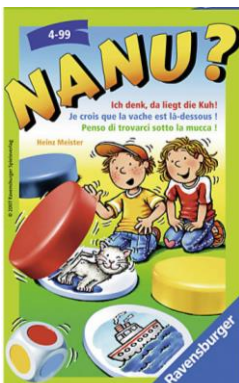


Mit abgewandelten Regelspielen systematisch einen Talkerwortschatz kennenlernen

Wie die meisten gemeinsamen Aktivitäten bieten auch Regelspiele zahlreiche Gelegenheiten den Spielverlauf mit Wörtern aus dem Talkerwortschatz zu begleiten. Konkrete Vorschläge für den Einsatz von Zielvokabular bzw. Fokuswörtern finden Sie nicht nur in unseren PRD-Ideen, sondern auch z.B. in der UK-Kiste von Nina Fröhlich oder auf diversen anderen UK-Seiten im Internet. Das Augenmerk liegt dabei häufig auf den sogenannten „kleinen Wörtern“ wie *ich / du / nicht / auch / nochmal / jetzt / erst / dann / und / wieder / zusammen / allein* usw., die auch in Alltagssituationen immer wieder eingesetzt werden können und deshalb eine hohe Relevanz für die Kommunikationsförderung mit dem Talker haben.

Aber natürlich kann man beliebte Spiele auch für andere Elemente der Talkerförderung (Kennenlernen der Wortarten, Orientierung auf der Startseite, Grammatikendungen verwenden u.v.m.) einsetzen. In loser Folge werden wir deshalb in diesem Jahr einige Tipps und Vorschläge veröffentlichen, wie ein bekanntes handelsübliches Spiel mit wenig Aufwand abgewandelt werden kann, um jeweils einen bestimmten Aspekt in der UK-Förderung zu erarbeiten.

Wir beginnen unsere Reihe heute mit dem Spiel „**NANU, ICH DENK DA LIEGT DIE KUH!**“ aus dem Ravensburger Verlag.



Benötigtes Material: 24 Bildkarten - 3 farbige Deckel - 1 Farbwürfel

Ziel des Spiels: Unter Beachtung der Grundwortarten sollen auf dem Talker Wörter zu den Bildkarten gefunden und mit dem Talker gesprochen werden. Es geht dabei NICHT darum, den abgebildeten Gegenstand zu benennen, sondern Wörter zu finden, die zum Beispiel das Aussehen oder den Verwendungszweck beschreiben. Die Farbe des Deckels bestimmt die Wortart.

In den Wortschatzprogrammen von PRD sind die Wortarten sowohl auf dem Talker als auch in unseren Materialien wie folgt gekennzeichnet:

- rot = Nomen (Hauptwörter)
- gelb = Verben (Tätigkeitswörter)
- grün = Adjektive (Eigenschaftswörter)

Wenn Sie ein Wortschatzprogramm nutzen, das mit anderen Farbmarkierungen arbeitet, verändern Sie unseren Vorschlag einfach entsprechend.

Beispiel: Liegt die Karte mit dem *Ball* unter dem roten Deckel, muss ein zu dem Bild passendes Nomen gefunden werden, also „Spiel“, „Spielzeug“, „Fußball“, „Sport“ usw..

Liegt der *Ball* unter dem gelben Deckel, soll ein passendes Verb gesucht werden wie „werfen“, „spielen“ o.ä.. Und bei dem grünen Deckel könnte man zu dem *Ball* die Adjektive „rund“, „groß“ oder „bunt“ nennen.

Vorbereitung:

- Verändern Sie einen Würfel (z.B. mit handelsüblichen Klebepunkten) so, dass er nur die benötigten Farben zeigt.
- Treffen Sie unter Berücksichtigung der Kenntnisse der Mitspieler eine Vorauswahl der Bilder. Überlegen Sie, welche Wörter aus dem Talkerwortschatz den Teilnehmenden bekannt sind, bzw. welche Sie vermitteln wollen.
- Nehmen Sie ggf. eine entsprechende Anordnung der Bilder unter den Deckeln vor, z.B.
 - Nomen (rot): Ball, Koffer, Krokodil, Tuba, Boot, Teddy
 - Verben (gelb): Kirsche, Dreirad, Fisch, Schuh, Würfel, Birne
 - Adjektive (grün): Baum, Flugzeug, Stifte, Rucksack, Pilz, Ballons

Spielverlauf:

Alle Karten werden mit den Bildern nach oben unter den farbigen Deckeln gestapelt.

Der erste Spieler würfelt und hebt der gewürfelten Farbe entsprechend den Deckel vom Kartenstapel. Er soll zu dem aufgedeckten Bild ein passendes Wort auf dem Talker finden und sich dabei an der Farbe für die Wortart orientieren. Wurde ein entsprechendes Wort genannt, behält der Spieler die Bildkarte und setzt den Deckel zurück auf den restlichen Stapel. Wenn kein Wort gefunden wurde, wandert das Bild an die Unterseite des Stapels und der nächste Spieler würfelt.

Wird eine Farbe gewürfelt, unter der keine Bilder mehr sind, ist der nächste Spieler an der Reihe. Sieger ist, wer die meisten Bildkarten gewonnen hat.

Spielvariationen:

- Es wird abwechselnd gewürfelt. Alle Spieler überlegen gemeinsam und entscheiden sich für eine Lösung. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Stapel aufgelöst sind.
- Zusätzlich zu den benötigten Farben für die 3 Wortarten kann ein Deckel als Joker für die freie Wahl der Wortart stehen.
- Das Spiel kann auch mit nur 2 Wortarten gespielt werden.

Wir wünschen viel Spaß beim Ausprobieren!

Link zum Video: <https://www.youtube.com/watch?v=QRm8NviECGw>

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

Hilfsmittel für Unterstützte Kommunikation

Karthäuserstr. 3

34117 Kassel

Tel. (0561) 78559-0

Fax (0561) 78559-29

E-Mail info@prentke-romich.de

Web www.prentke-romich.de

