

1 Hilfen zur Fokussierung

Wenn die Vielzahl der Details auf einem Wimmelbild ein Kind visuell überfordert, können eine Schablone oder ein visueller Anker bei der Orientierung helfen.

Beispiele aus dem Workbook:

- Schablone in Form einer LUPE



Die Schablone wird auf das Bild gelegt.

Sie erleichtert es, sich auf einen bestimmten Ausschnitt zu konzentrieren.

- Spielfigur als visueller Anker



Dieses Vorgehen funktioniert am besten in einer Kleingruppe mit 3 bis 4 Teilnehmenden:

- Jedes Kind bekommt eine kleine Figur. (z.B. Schleich-Figur, Figur aus Überraschungsei, Spielfigur ...)
- Jedes Kind platziert seine Figur irgendwo auf dem Bild.
- Nacheinander überlegen die Mitspieler gemeinsam, was die Figur dort sieht, hört, macht, denkt usw. und beschreiben so die jeweilige Szene.

2 Gelenktes Entdecken

Das Anschauen des Wimmelbildes kann auf verschiedene Arten gelenkt werden. Kleine Aufgaben helfen dabei, die Aufmerksamkeit auf bestimmte Details zu richten. Durch die Art der Aufgabenstellung können wir konkrete Ziele in der Kommunikationsförderung verfolgen.

Beispiel aus dem Workbook: **Suchen und Vergleichen**

- Zu einer Szene werden Aussagen formuliert.
- Die Kinder vergleichen sie mit dem Bild und bewerten, ob sie zutreffen oder nicht.



Auf der Baustelle wird gearbeitet

Schau mal auf das Wimmelbild. Stimmen die Sätze?
Mache ein ✓ (stimmt) oder ✗ (stimmt nicht) neben jeden Satz.



✓	Die Arbeiter tragen alle einen Helm.	✗
	Neben der Säge liegt ein Zollstock.	
	Ein Arbeiter hat ein Gipsbein.	
	Die Leiter hat 10 Sprossen.	
	Ein Arbeiter bohrt ein Loch in die Wand.	
	Ein Arbeiter ruht sich aus.	
	Ein Arbeiter malt mit einem Pinsel die Wand an.	

3 Kommentieren üben

In den meisten Wortschatzprogrammen sind bereits diverse alltagsnahe Floskeln vorgespeichert, die sich gut eignen, einen persönlichen Kommentar abzugeben. Obwohl die Floskeln lustige und gängige Redewendungen enthalten, ist es für Talkernutzende oft schwer, sie aus eigenem Antrieb einzusetzen. Indem wir möglichst häufig fragen „Wie findest du das?“ oder „Was sagst du dazu?“ signalisieren wir „Ich möchte deine Meinung hören“ und „Jetzt ist der Zeitpunkt für eine Antwort mit deinem Talker“. Und weil auf einem Wimmelbild viele Leute zu sehen sind, können wir natürlich auch gemeinsam überlegen, was die einzelnen Personen gerade sagen oder denken.

Beispiel aus dem Workbook:

Wer sagt was? Kommentar-Karten zum Ausschneiden und Zuordnen

- Auf dem Wimmelbild sind viele Leute. Was sagen sie wohl?
- Wo passt welcher Kommentar?

 gemein!	 Gib mir 5!	 OK	 Ach du dickes Ei!
 super!	 Warte mal!	 cool!	 Mist!
 Glück gehabt!	 Pech gehabt!	 Ich habe eine Idee!	 ist doof doof!
 Bei dir piept's wohl!	 Du spinnst!	 Danke!	 Krass! krass!
 leise!	 nochmal!	 fertig!	 perfekt!

METACOM Symbole © A. Kitzinger

prd idee

4 Geschichten erfinden

Ein Wimmelbild setzt sich aus vielen einzelnen Szenen zusammen. Die Auswahl eines Ausschnitts oder einer Szene kann der Rahmen für eine Geschichte sein, die wir vielleicht gemeinsam mit dem Kind erfinden, oder – auf ein aktuelles UK-Ziel bezogen – für das Kind erfinden. Indem wir in unseren Text z.B. viele Wiederholungen oder Rollenwechsel einbauen oder eine bestimmte Wortart in den Fokus stellen, können wir die Anforderungen und Inhalte sehr gezielt gestalten.

Beispiel aus dem Workbook: **Gemeinsam eine Geschichte lesen**



In der Geschichte
Wo bleibt der Zauberer?
haben wir die Nomen
durch METACOM-Symbole
ersetzt.

Die ganze Geschichte
findet ihr im Workbook oder im
Downloadbereich zum Workbook
auf unserer Homepage.

Wo bleibt der  ?

Das ist Max:  .  wartet.

Der  will ihn heute besuchen. Sie wollen zusammen kochen.

Aber der  ist noch nicht da. Wo bleibt er nur ?

Vielleicht hat er sich im  versteckt ?  guckt in alle .

Ist der  vielleicht im  ?

Nein, unter dem  ist er nicht. Hinter dem  ist er auch nicht.

METACOM Symbole © A. Kitzinger

Das PRD-Team wünscht viel Spaß beim Ausprobieren!