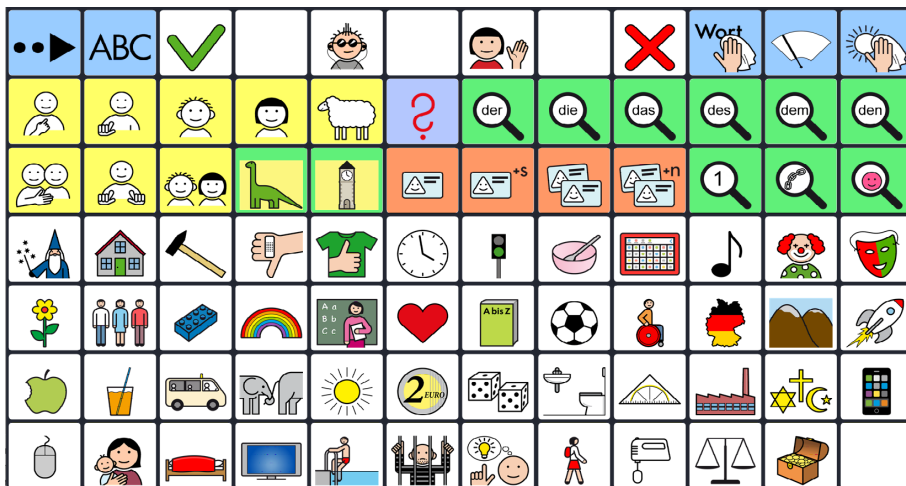


UNITY 84 WORTSTRATEGIE

(MIT METACOM-SYMBOLEN)

BEGLEITHEFT FÜR EINWEISUNGEN



prentke romich deutschland
weil jede:r was zu sagen hat!

INHALTSVERZEICHNIS

AUFBAU DES WORTSCHATZES	3
TASTATUR KENNENLERNEN	3
IKONEN UND AUSGEWÄHLTE WÖRTER	5
BILDEN DER WORTARTEN	6
VERBEN	6
ADJEKTIVE	9
NOMEN	11
KLEINE WÖRTER	12
MERKHILFEN ERLEICHTERN DIE ORIENTIERUNG	13
DAS IKON ZAUBERER UND DIE SÄTZE	15
IDEEN FÜR DIE FÖRDERUNG	16
IKONENNAMEN KENNENLERNEN	17
KERNTASTATUR ERKUNDEN	19
SÄTZE UND FLOSKELN	21
ICH & DU (MIT FRAGEN EINEN SPRECHER:INNEN-WECHSEL BEWIRKEN)	22
KOMMENTIEREN ÜBEN	23
INTERAKTIONEN STEUERN	24
KLEINE WÖRTER KOMBINIEREN	25
WÖRTER FINDEN ZUM BESCHREIBEN	26
WORTSCHATZMODULE	27
WORTSCHATZERWEITERUNG DURCH ANTWORTALTERNATIVEN	28
ERLÄUTERUNGEN ZUM ZIELVOKABULARPOSTER	29
STARTTASTATUR (DIN A4)	30
MINSPEAK.DE	31
PRD ONLINE	32

MINSPEAK® und Unity sind eingetragene Warenzeichen der Semantic Compaction Systems. MINSPEAK®
Registration U.S.P.T.O. 4661916.

Die Nutzung der MINSPEAK®, SEMANTIC COMPACTION® und Unity- Markenzeichen erfolgt unter der Lizenz
der Semantic Compaction Systems, Inc. in den Vereinigten Staaten und in anderen Ländern.

METACOM ist ein Warenzeichen von Annette Kitzinger.

Alle Rechte vorbehalten. Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr und können jederzeit ohne vorherige
Ankündigungen geändert werden. Prentke Romich GmbH geht damit keinerlei Verpflichtung ein. Ohne die
vorherige schriftliche Zustimmung der Prentke Romich GmbH sind die vollständige oder teilweise Fotokopie und
Reproduktion dieses Werkes sowie die Übersetzung in andere Sprachen nicht zulässig. Eine Haftung für
Schäden, die sich aus der Verwendung der veröffentlichten Inhalte ergeben, ist ausgeschlossen.

© Prentke Romich GmbH 2026



Prentke Romich GmbH
Karthäuserstraße 3
D - 34117 Kassel
Tel. (05 61) 7 85 59-0
Fax (05 61) 7 85 59-29
E-Mail info@prentke-romich.de
Web www.prentke-romich.de

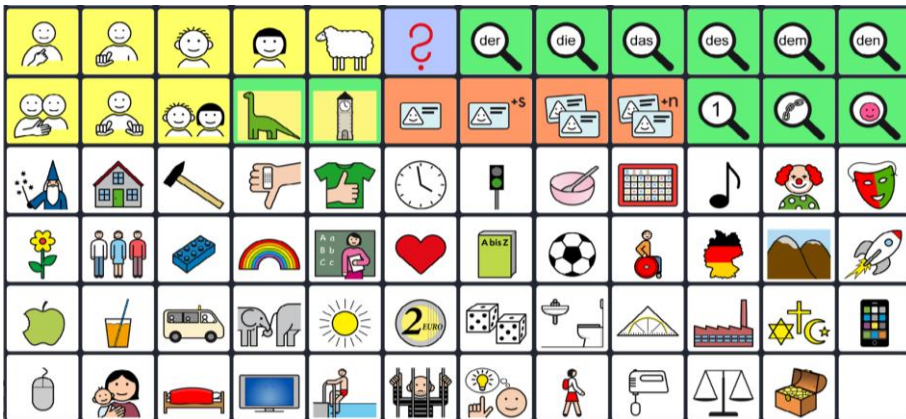
AUFBAU DES WORTSCHATZES

TASTATUR KENNENLERNEN

Themenleiste (Start)



Kerntastatur



Fragen zum Erkunden der Kerntastatur:

- Wie viele Personen sind auf der Tastatur zu sehen?
- Welche Symbole haben mit Elektrizität zu tun?
- Welche Farbe hat der Legostein?
- Was macht Geräusche?
- Wie viele Kleidungsstücke erkennen Sie?
- Wo ist das Pflaster?

Das Besondere an einem MINSPEAK® System ist das „Tastatur-Konzept“. Wie bei einer Buchstabentastatur behalten die Elemente ihre festen Positionen und sind damit quasi ständig sichtbar (Das A ist immer an derselben Stelle. Wenn man die Position einmal gelernt hat, muss man das A nicht mehr suchen. Das gilt nicht nur für alle Zeichen auf der Computertastatur, sondern auch für alle Ikonen auf der Kerntastatur gleichermaßen.) Die Bedeutung der Inhalte entsteht wie beim Schreiben durch die Kombination verschiedener Elemente. Weil jedes Element mehrere Aspekte hat, gibt es eine Vielzahl von Kombinationsmöglichkeiten. Die Regeln dafür sind überschaubar und leicht zu lernen bzw. zu vermitteln.

Jedes Ikon hat einen NAMEN. Mit Hilfe des NAMENS kann jedes Ikon eindeutig benannt werden, ohne dass man die Abbildung beschreiben muss. Hilfestellung ist dadurch auch aus der Distanz möglich. Um Verwirrungen zu vermeiden ist es sehr sinnvoll, dass alle Beteiligten dieselben Bezeichnungen verwenden.

Ein Ikon repräsentiert nicht nur den Gegenstand, den es abbildet, sondern oft auch ein Thema. Ikonen, deren Hintergrund oder Rahmen farbig markiert ist, stehen für Wortarten und Funktionen.

Ikonnennamen

ICH	DU	ER	SIE	ES	FRAGE	DER	DIE	DAS	DES	DEM	DEN
WIR	IHR	SIE PL.	DINO	TURM	EINZAHL	GENITIV	MEHRZAHL	DATIV PL.	LUPE	KETTE	BLUB
ZAUBERER	HAUS	HAMMER	MINUS	PLUS	UHR	AMPEL	SCHÜSSEL	TALKER	MUSIK	CLOWN	MASKEN
BLUME	LEUTE	LEGO	FARBE	SCHULE	HERZ	BUCH	BALL	ROLLI	KARTE	BERGE	WELTRAUM
APFEL	SAFT	TAXI	ELEFANT	SONNE	GELD	WÜRFEL	BAD	MESSEN	FABRIK	RELIGION	SMARTPHONE
MAUS	BABY	BETT	TV	FREIBAD	DIEB	IDEE	WANDERN	MIXER	WAAGE	SCHATZ	

Themenkategorien

ICH	DU	NAME MÄNNL.	NAME WEIBL.		FRAGEN						
SÄTZE	HAUS	WERKZEUG	MEDIZIN	KLEIDUNG	ZEIT	STADT	HAUSHALT	KOMMUNIK.	MUSIK	FLOSKELN	KULTUR
NATUR	LEUTE	SPIELEN	FARBEN	SCHULE	GEFÜHLE	LESEN	SPORT	HILFEN	GEOGRAFIE	LANDSCHAFT	WELTRAUM
ESSEN	TRINKEN	FAHREN	TIERE	WETTER	GELD	MENGE	PFLEGE	FORMEN	BERUFE	RELIGION	INTERNET
COMPUTER	FAMILIE	MÖBEL	UNTERHALT.	KÖRPER		DENKEN	BEWEGEN	GERÄTE	POLITIK	BEHÄLTER	

Wortarten und Funktionen

WEITERE	SCHRIFT								LÖSCHE WORT	LÖSCHE DISPLA	LÖSCHE IKON
abc											
ICH-PHRASEN	DU-PHRASEN	ER-PHRASEN	SIE-PHRASEN	ES-PHRASEN	FRAGEN	ENDUNG -ER	ENDUNG -E	ENDUNG -S	ENDUNG -ES	ENDUNG -EN	ENDUNG -EN
WIR-PHRASEN	IHR-PHRASEN	SIE-PHRASEN	ADVERB ALLO.	ADVERB ZEIT	PRONOMEN	GENITIV	PLURAL	DATIV PL.	ENDUNG -AD.	KONJUNKTION	PRÄPOSITION
SÄTZE										FLOSKELN	

Farbmarkierungen helfen bei der Orientierung:

- gelber Hintergrund: Personalpronomen und Verben (ich, du, er, essen, fahren, zeigen ...)
- grüner Hintergrund: Artikel und Adjektive (der, das, langsam, schnell, eklig, lecker ...)
- oranjer Hintergrund: Nomen (Tier, Geld, Sport, Haus, Gefühl, Garten ...)
- blauer Hintergrund: Funktionen (blättern, löschen ...)
- grüner Rahmen: Adverbien (da, nicht, auch, jetzt, heute, immer ...)
- blauer Rahmen: Konjunktionen (und, aber, doch, oder, dann, weil ...)
- rosa Rahmen: Präpositionen (mit, auf, zu, an, in, um ...)

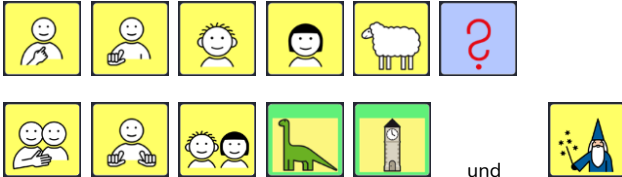
IKONEN UND AUSGEWÄHLTE WÖRTER

ich bin	du bist	er ist	sie ist	es ist	fragen						
ich kann	du kannst	sein	sie kann	es kann	welcher						
mein	dein	seine	ihr	seine	welche						
meine	deine	seine	ihr	seine							
ich	du	er	sie	es	wer	der	die	das	des	dem	den
mir	dir	ihm	ihr	ihm	was						
wir sind	ihr seid	sie sind	gewesen	werden	ist						
wir können	ihr könnt	sie können			sind						
unser	euer	Ihr	gewesen		dies				ein		
unsere	eure	Ihre			diese				eine		
wir	ihr	Sie	nicht	gestern	nichts					und	auf
uns	euch	Ihnen	da	jetzt	etwas					aber	mit
sollen	wohnen	machen	lassen	brauchen	zeigen	dürfen	wollen	sagen	hören	tun	
wirklich	privat	hart	schlecht	gut	spät		stumpf	schriftlich	leise	toll	
			krank	schick	früh		scharf	mündlich	laut	doof	
Lass das!	Wohnung	Werkzeug	Medizin	Kleidung	Uhr	Geschäft	Geschirr	Kommuni	Musik	bitte	Konzert
Zeig mal!	Zimmer	Material	Krankheit	Schmuck	Zeit	Verkehr	Besteck	kation	Geräusch	danke	Gemälde
riechen	kommen	spielen	malen	lernen	möchten	lesen	geben	schieben	suchen		fliegen
hässlich	alt	schwierig	nass	falsch	traurig	unwichtig	fit	gehörlos	nah		
hübsch	jung	einfach	trocken	richtig	glücklich	wichtig	schlapp	blind	fern		
Natur	Leute	Spiel	rot	Schule	Gefühl	Literatur	Sport	Hilfe	Stadt	Land-	Welt
Pflanze	Besuch	Spielplatz	blau	Unterricht		Brief	Fußball	Therapie	Kontinent	schaft	Weltraum
essen	trinken	fahren	ziehen	scheinen	haben	zählen	müssen	messen	arbeiten	glauben	mögen
eklig	leer	langsam	schwach	dunkel	billig	wenig	schmutzig	kurz	faul	tot	offline
lecker	voll	schnell	stark	hell	teuer	viel	sauber	lang	fleißig	lebendig	online
Mahlzeit	Getränk	Fahrzeug	Tier	Wetter	Geld	Zahl	Pflege	Maß	Arbeit	Religion	Internet
Obst	Cola	Tempo	Feder	Feuer	Konto	Hälfte	Make-up	Form	Beruf	Engel	Skype
schreiben	mögen	schlafen	sehen	können	stehen	zeigen	gehen	kochen	wählen	gehören	
alt	klein	spät	leise	dünn	böse	dumm			gerecht	offen	
neu	groß	früh	laut	dick	schlimm	schlau			ungerecht		
Technik	Familie	Möbel	Sendung	Körper	Gefahr	Gedanke	Urlaub	Gerät	Politik	Ding	
Datei	Kuss	Kissen	Videofilm	Organ	Schaden	Zweifel	Ausflug	Lampe	Gesetz	Kram	

BILDEN DER WORTARTEN

VERBEN

Zum Bilden der **Verben (Tätigkeitswörter)** werden folgende Grammatik-Tasten benötigt:



und



Die Grundform der Verben endet auf der Taste WIR

Verben sind unter Sequenzen von 2 oder 3 Ikonen gespeichert:



essen



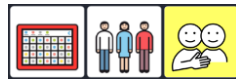
schmecken



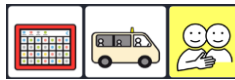
kochen



sagen



sprechen



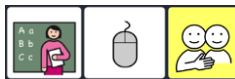
rufen



lernen



üben



probieren

Wählt man an Stelle der WIR-Taste am Ende der Sequenz eine andere gelbe Grammatiktaste (ICH, DU, ER, SIE, ES usw.), wird die Grundform abgewandelt:



ich



fahre



du



spielst



er



malt



sie



bastelt

Für Verben, die als 2er-Sequenzen gespeichert sind, gibt es zusätzlich zu dem oben dargestellten Weg eine „Abkürzung“:



ich fahre



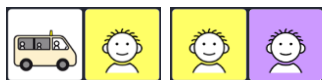
du spielst



er malt

Frageformen können ebenfalls abgekürzt werden:

fährt er



oder



willst du



oder



verstehst du



oder



übt sie



oder



Probieren Sie selbst:

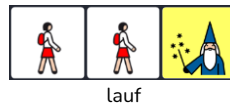
- Oma arbeitet.
- Wir malen.
- Führt er mit?
- Freust du dich?
- Besucht ihr mich?

Wörter im Talker nachschlagen:

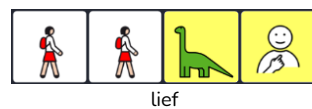
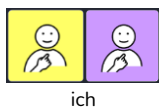
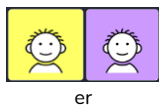


Wenn Sie Hilfe benötigen, tippen Sie in der Start-Themenleiste erst  und dann . Die Funktion WORT SUCHEN hilft Ihnen beim Finden gespeicherter Wörter. Tippen Sie das gesuchte Wort (z.B. „Opa“) und dann unten rechts die Taste OK, um die entsprechende Sequenz anzeigen zu lassen.

Die **Aufforderungsformen (Imperative)** der Verben werden mit Hilfe des Ikons ZAUBERER gebildet:



Zum Bilden der **Vergangenheitsformen (Imperfekt)** tippt man vor der Endungstaste das Icon DINO:



Die **ge-Form (Partizip Perfekt)** entsteht durch zweimaliges Aktivieren des Ikons DINO:



Probieren Sie selbst:

- Spiel mit!
- Er lief.
- Sie sind gefahren.
- Geh nicht!
- Sie fuhr.
- Wir haben gespielt.

ADJEKTIVE



Die Grundform der **Adjektive (Eigenschaftswörter)** endet auf dem Ikon LUPE



schön



bunt



langsam



schnell

Die unterschiedlichen Endungen erhält man, wenn man statt des Ikons LUPE eine der grünen Endungstasten wählt. Jeweils die Endung, die in der Lupe steht, wird angehängt:



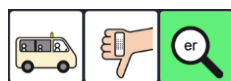
schöne



buntes



langsamer



schnellen



Die Steigerungsformen (Komparativ / Superlativ) erhält man, indem man **vor der Endung** die



oder



wählt:

groß



größer



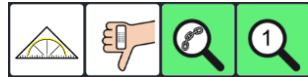
am größten



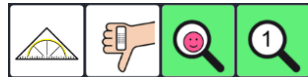
kurz



kürzer



am kürzesten



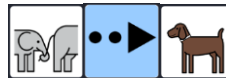
Tippen Sie die folgenden Beispiele:



ein



großer



Hund



die



neue



Jacke



ich fahre



am schnellsten

Probieren Sie selbst:

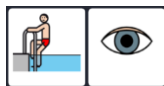
- das kaputte Auto
- ein leeres Glas
- eine dunkle Wolke
- Du bist größer als ich.
- Opa ist älter als Mama.
- Heute ist es wärmer als gestern.

NOMEN

Die meisten **Nomen (Hauptwörter)** sind in den Themenleisten oberhalb der Kerntastatur gespeichert.



Die Mehrzahl erhält man durch nachträgliches Drücken des Ikons MEHRZAHL



Auge



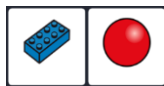
Augen



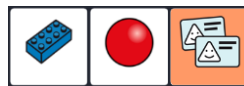
Mann



Männer



Ball



Bälle



Keks



Kekse



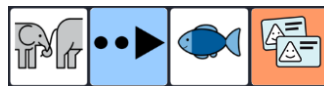
Tasse



Tassen



Fisch



Fische

Probieren Sie selbst:

- Du hast schmutzige Schuhe.
- Er malt schöne Bilder.
- Ich schreibe viele Briefe.
- Sie fährt schnelle Autos.
- Ich mag grüne Äpfel.

KLEINE WÖRTER

Auf den vorangegangenen Seiten haben Sie erfahren, wie Verben, Adjektive und Nomen gebildet und abgewandelt werden können. Und Sie haben auch schon einige kleine Sätze gebildet.

Um wirklich kommunizieren zu können, brauchen wir aber unbedingt auch die so genannten „kleinen Wörter“ aus anderen Wortarten wie **Präpositionen**, **Konjunktionen**, **Pronomen**, **Adverbien**.

Die Adverbien sind in zwei Gruppen unterteilt: Adverbien der Zeit und allgemeine Adverbien.

Im Unity 84 - Wortschatz hat jede dieser Wortarten ein eigenes Anfangsikon:



Präpositionen, z.B. an, aus, auf, mit, ohne, unter, über, in, vor.



Konjunktionen, z.B. und, oder, aber, doch, wenn, weil, dann



Pronomen, z.B. man, jede, nichts, etwas, sich



Adverbien der Zeit, z.B. gestern, heute, jetzt, schon, immer, manchmal



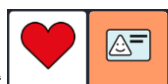
Adverbien allgemein, z.B. nicht, auch, noch, nochmal, allein, nur

Das klingt abgehobener als es ist, denn im Alltag benutzen wir ständig Kombinationen dieser ‚kleinen Wörter‘. Daraus ergeben sich viele natürliche **Gelegenheiten zum Modelling**:

nur so				
schon wieder				
immer noch				
fast weg				
vielleicht morgen				

MERKHILFEN ERLEICHTERN DIE ORIENTIERUNG

In einem MINSPEAK® Wortschatz ist die Anordnung der Wörter auf der jeweiligen Oberfläche nicht beliebig. Beim Speichern der Wörter nutzen wir Assoziationen, um die Ikonensequenz zu erinnern. Viele Wörter lassen sich sehr gut durch solche Gedankenverbindungen zwischen den Ikonen darstellen und benötigen deshalb kein extra Symbol.



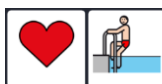
Bei Wörtern aus der Kategorie „Gefühl“ wird dies besonders deutlich. Das erste Ikon für alle Gefühle ist HERZ. Das dritte Ikon bestimmt die Wortart (hier: **Adjektive** oder **Verben**). Die eigentliche Bedeutung ist mit dem zweiten Ikon verknüpft.

ängstlich							fürchten
müde							träumen
wütend							ärgern

Zu den Gedankenverbindungen lassen sich **Merkhilfen** formulieren, die das Lernen der Wörter erleichtern. Sie beziehen sich hauptsächlich auf das zweite Ikon.

Merkhilfen sind besonders effektiv, wenn in ihnen außer dem gespeicherten Wort auch der IKONENNAME vorkommt (s. Seite 4).

Beispiele: Bei den großen ELEFANTen bin ich *ängstlich*. Vor ELEFANTen *fürchte* ich mich.
Ich bin *müde* und geh ins BETT. Im BETT kann ich entspannt *träumen*.
Wenn ich *wütend* bin, könnte ich mit dem HAMMER alles kaputt machen.
Darüber kann ich mich HAMMERmäßig *ärgern*.



Nomen aus der Kategorie „Gefühl“ beginnen mit der Kombination Die eigentliche Bedeutung ist mit dem letzten Ikon verknüpft.

Ordnen Sie die jedes Wort einer Ikonensequenz zu: Hunger / Durst / Müdigkeit







Auch beim Erlernen ‚kleiner Wörter‘, die nicht an eine Themenkategorie gebunden sind, bieten Merkhilfen eine gute Unterstützung.

Die **Präpositionen (Verhältniswörter)** „in“, „auf“, „mit“ usw. sind nützliche kleine Wörter, die im Alltag sehr häufig eingesetzt werden.



In Unity 84 Wortstrategie haben sie eine eigene Gruppe, die mit dem Ikon BLOB beginnt. Der rosafarbene Rand um dieses Bild zeigt an, dass dort eine Wortart gespeichert ist.

Die eigentliche Bedeutung ist mit dem zweiten Ikon verknüpft. Um die einzelnen Präpositionen auf dem Talker darzustellen, werden die ursprünglichen Ikonen durch den kleinen rosa BLOB etwas abgewandelt. Auch hier helfen Merkhilfen, die sich auf das zweite Ikon beziehen, bei der Orientierung:

um		BLOB fliegt „um“ die SONNE.
hinter		BLOB versteckt sich „hinter“ der AMPEL.
für		BLOB hat GELD „für“ dich.

Formulieren Sie für die folgenden Präpositionen eigene Merkhilfen, die außer dem gespeicherten Wort auch den IKONENNAMEN enthalten: Die Ikonennamen können Sie auf Seite 4 in der oberen Abbildung nachschlagen.

mit		Die LEUTE nehmen BLOB „mit“.
neben		
durch		
zu		

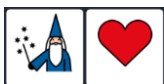
DAS IKON ZAUBERER UND DIE SÄTZE

Einige häufig benötigte Sätze sind in Unity 84 Wortstrategie beginnend mit dem Ikon ZAUBERER gespeichert.

Welche dieser Sätze können Sie erraten, ohne den Talker zu benutzen?



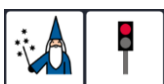
Ich habe Durst!



Können Sie ohne Talker erraten, welche Ikonensequenz zu welchem Satz gehört?



Ich habe Hunger!



Ich habe eine Idee!



Warte mal!



Komm mal bitte!

IDEEN FÜR DIE FÖRDERUNG

Unterstützte Kommunikation ist viel mehr als „Talkertraining“.

Es geht darum, der unterstützt kommunizierenden Person in verschiedenen Situationen **Erfahrungen mit Sprache zu vermitteln** - nicht nur als Sprecher:in, sondern auch als Zuhörer:in und Interaktionspartner:in.

Unterstützte Kommunikation ein wichtiger Schritt hin zu Teilhabe und Selbstbestimmung.

Wir möchten erreichen, dass unterstützt kommunizierende Personen sich gut verständigen können

- in vielen verschiedenen Situationen
- mit vielen verschiedenen Menschen
- ihren Bedürfnissen und Fähigkeiten entsprechend.

Unterstützte Kommunikation braucht motivierende Lernsituationen.

Lernen gelingt am besten, wenn

- alle Beteiligten Spaß haben,
- die Situationen und Aufgaben übersichtlich gestaltet sind,
- es viele Wiederholungen gibt,
- die Aufgaben und Hilfen zur Person passen.

Unterstützte Kommunikation braucht konkrete Beispiele und individuelle Lernhilfen.

Menschen, die einen Talker bekommen, können oft noch nicht lesen.

Darum ist es z. B. wichtig,

- die Symbole gemeinsam anzuschauen
- darüber zu sprechen, welches Wort damit gemeint ist
- zu zeigen, wie man das Wort benutzen kann.

Förderung mit dem Talker kann eine gemeinsame Entdeckungsreise sein.

Dafür brauchen wir Zeit, Lust und Ideen.

Auf den nächsten Seiten haben wir Vorschläge und Beispiele zusammengestellt, die Sie nach eigenen Vorstellungen einsetzen und anpassen können.

Viel Spaß beim Ausprobieren!

Übrigens: Kennen Sie schon diese 3 Videos zum Start mit dem Talker?

Der Talker ist da, wie fangen wir an?



1/3



2/3



3/3

IKONENNAMEN KENNENLERNEN

In einem Minspeak®-Wortschatz hat jedes Ikon einen eigenen Namen.
Mit seinem NAMEN kann jedes Ikon eindeutig benannt werden, ohne dass man die Abbildung beschreiben muss. Hilfestellung ist dadurch auch aus der Distanz möglich.

In der "Geschichte mit den Ikonennamen" haben wir Wörter durch Ikonen ersetzt:



ELEFANT



IDEE



ZAUBERER



WANDERN



JA



SONNE



TURM



TV



FREIBAD



BETT



BUCH



HAMMER



WÜRFEL



SCHÜSSEL



APFEL



SAFT



BAD



HERZ



GELD



TAXI



HAUS

Geschichte mit den Ikonennamen

Es war einmal ein , der hatte eine .

„Ich möchte heute den  besuchen.“

Der Weg ist weit, ich werde lange .

Aber das macht nichts, weil  die  scheint.“

Der  lebte in einem  mit  und .

Als der  kam, lag der  noch im  und las ein .

Der  freute sich über den unerwarteten Besuch und sagte:

„Das ist  der , dass du heute kommst!“

Er lud den  zum Essen ein.

Sie aßen Käse  aus einer  und tranken  dazu.

Nach dem Essen ging der  ins , um sich den Rüssel zu waschen.

Dann bedankte er sich  lich beim .

Und weil er noch genügend  hatte, fuhr er mit dem  nach .

KERNTASTATUR ERKUNDEN

Suchaufgaben zu Ikonen

Zur Orientierung ist es sinnvoll, sich mit den einzelnen Ikonen vertraut zu machen.

Suchaufgaben laden dazu ein, die Ikonen genau zu betrachten, sie zu vergleichen und über ihre Bedeutung zu sprechen.

Abhängig von den Interessen und Fähigkeiten des Talkernutzenden sollte der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben individuell angepasst werden.

Kommentiert [Ga1]: der Talkernutzenden

Tastatur (ohne Beschriftung, um den Fokus auf die Ikonen zu lenken):



Aufgaben:

- Wo ist der Strohhalm?
- Wo ist die Uhr?
- Wo ist die Badehose?
- Finde den roten Rucksack.
- Finde das grüne T-Shirt.
- Finde das rote Fragezeichen.
- Auf welchem Ikon siehst du 4 Beine?
- Auf welchem Ikon siehst du etwas Rundes?
- Auf welchem Ikon siehst du etwas Nasses?
- Wie viele Tiere siehst du?
- Wie viele Augen siehst du?
- Wie viele Hände siehst du?

Um Wörter schnell zu finden, ist es hilfreich, die Anordnung der Ikonen zu kennen. Sortieraufgaben helfen dabei, die Positionen der Ikonen bewusst wahrzunehmen.

Wo gehört das hin? Zeichne eine Verbindung zwischen dem Ikon und seinem Platz.



So ein Durcheinander! In jeder Zeile haben 2 Ikonen die Plätze getauscht. Kreise sie ein!

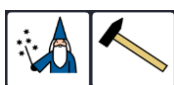


SÄTZE UND FLOSKELN

Beginnend mit den Ikonen ZAUBERER und TALKER sind einige **kurze Sätze und soziale Floskeln** gespeichert, die im Alltag oft eingesetzt werden können. **Sie eignen sich gut für den Anfang der Talkerförderung.** Hier ist eine Auswahl:



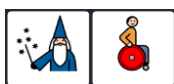
Komm mal bitte!



Lass das!



Zeig mal!



Ich brauche Hilfe!



Ich kann das alleine!



bitte



danke



Entschuldigung!

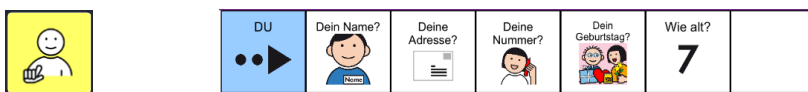
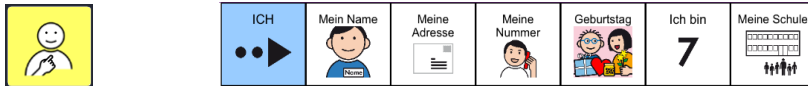


Quatsch!

ICH & DU (MIT FRAGEN EINEN SPRECHER:INNEN-WECHSEL BEWIRKEN)

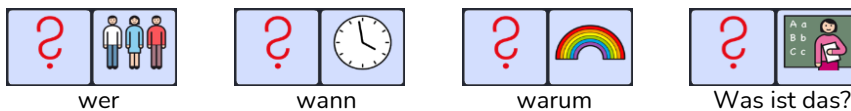
In den Themenleisten zu den Ikonen ICH und DU sind persönliche Angaben und die entsprechenden Fragen gespeichert.

Ergänzen Sie die persönlichen Informationen in der ICH-Themenleiste und gehen Sie diese gemeinsam mit der Talkernutzer:in durch.



Zeigen Sie die DU-Themenleiste. Die Symbole sind identisch, aber anstelle der ICH-Aussagen sind dort Fragen gespeichert. Die Funktion der Fragesätze wird besonders deutlich, wenn sie verschiedenen Gesprächspartnern gestellt werden.

Unabhängig davon, ob eine Frage als ausformulierter Satz oder nur in Form eines Fragewortes geäußert wird, erzeugt sie in der Regel einen Sprecherwechsel. Fragen wie "Was ist das?", "wer noch?" oder ein simples "warum?" passen in fast allen Situationen und bringen den Gefragten meistens reflexartig zum Antworten. Dieser **"soziale Automatismus"** kann in der Kommunikationsförderung effektiv eingesetzt werden, um einer Person, die einen Talker benutzt, eine Vielzahl von Kommunikationserfahrungen mit unterschiedlichen Menschen zu ermöglichen. Denn die fragende Person erlebt, dass sie andere zum Reden bringt, ohne dass sie selbst in der Lage sein muss, ein Gespräch zu führen. Sie kann mit Fragen "einfach" ausprobieren.



KOMMENTIEREN ÜBEN

Für Talkernutzende ist es oft schwer, aus eigenem Antrieb einen Kommentar abzugeben. Indem wir bei möglichst vielen Gelegenheiten fragen „Wie findest du das?“ signalisieren wir „Ich möchte deine Meinung hören“ und „Jetzt ist der Zeitpunkt für eine Antwort mit deinem Talker“.

Helfen Sie der unterstützt kommunizierenden Person ggf., indem Sie vorher fragen, ob sie etwas eher gut (Daumen hoch) oder schlecht (Daumen runter) findet. Bei Bedarf können Sie dann verschiedene Antwortoptionen zur Auswahl modeln und dabei z. B. zeigen, wie man durch Kombination mit dem Wort „nicht“ die Aussage ins Gegenteil verändern kann.



cool



toll



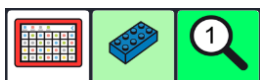
doof



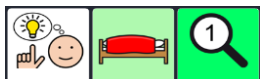
schlimm



eklig



witzig



langweilig



nicht schön

INTERAKTIONEN STEUERN

Im Alltag benutzen wir ständig kleine Wörter wie Adverbien, Präpositionen und Konjunktionen. Diese Wörter können bildlich nicht selbsterklärend dargestellt werden. Deshalb sind sie in der Talkerförderung nicht leicht zu vermitteln. Wir brauchen viele Wiederholungen, um den Nutzer:innen zu zeigen, wo man sie findet, was sie bedeuten und wie sie eingesetzt werden.

Im gemeinsamen Spiel lassen sich Interaktionen oft so gestalten, dass zahlreiche **Wiederholungen** möglich sind. Dabei bieten sich viele Gelegenheiten, den Einsatz kleiner Wörter zu üben.

auch



nicht



nochmal



zusammen



jetzt



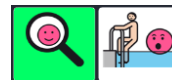
immer



mit



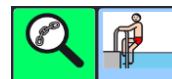
ohne



und



trotzdem



was



wer



wann



warum



ich



du



KLEINE WÖRTER KOMBINIEREN

Auch mit einem anfangs noch sehr begrenzten Wortschatz können mit Hilfe der ‚KLEINEN WÖRTER‘ schon „eigene“ Aussagen gebildet werden.

Die Äußerungen müssen nicht lang sein, denn die Situation, in der sie gesagt werden, trägt einen großen Teil der Bedeutung.

Im Rahmen von Modelling können Sie die Aussagen leicht um ein spezifisches Wort erweitern, um den Talkernutzer:innen ein Sprachvorbild zu geben:

z. B. „ich auch malen“, „jetzt nochmal rutschen“, „ich möchte mehr Kuchen“.

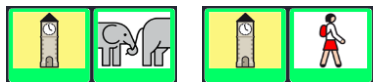
ich auch



du nicht



schon wieder



jetzt nochmal



ich kann allein



wir machen zusammen



Ich möchte auch



Ich will nicht



WÖRTER FINDEN ZUM BESCHREIBEN

Die Frage „Was ist das?“ ist auf die Bezeichnung eines Gegenstandes ausgerichtet. Dabei gibt es nur wenige Antwortmöglichkeiten, die auf die Gruppe der Nomen (Hauptwörter) abzielen.

Die Frage „Was fällt Dir dazu ein?“ lässt dagegen viel Spielraum für Ideen und Wörter aus verschiedenen Wortarten. Sammeln Sie gemeinsam mit dem Talkernutzer mögliche Antworten und gehen Sie zusammen auf Entdeckungsreise im Talkerwortschatz.

Was ist das?



Stifte

Was fällt Dir dazu ein?

malen - Bild - Farbe - Papier
rot - gelb - grün - bunt - viele
Sonne - Haus - Blumen - schön
Geschenk - für Mama - Geburtstag
Kindergarten - Schule
schneiden - kleben - basteln
macht Spaß - ich kann allein ...

Was ist das?



Was fällt Dir dazu ein?

Was ist das?



Was fällt Dir dazu ein?

WORTSCHATZMODULE

Talker-Wortschatzprogramme enthalten in der Regel viele Wörter aus allen Wortarten. In Bezug auf die Kommunikationsförderung stellen sich deshalb u. a. die Fragen:

- Womit fangen wir an?
- Für welche Themen interessiert sich die unterstützte kommunizierende Person besonders?
- Welche Wörter sollte sie unbedingt kennen und anwenden können?
- In welchen Alltagssituationen lassen sich die ausgewählten Wörter einsetzen und vermitteln?
- Welche Interaktionen ermöglichen viele Wiederholungen?

Neben Begriffen, die individuell von großer Bedeutung sind, werden zahlreiche „allgemeine“ Wörter aus dem Kernvokabular benötigt, die sich in vielen verschiedenen Situationen einsetzen lassen. Die **Kommunikationsfunktionen von Gail van Tatenhove** (2008) bieten eine gute Orientierungshilfe. Dort werden 12 Kommunikationsfunktionen unterschieden, die im Alltag häufig wiederkehren. In der folgenden Tabelle sind den einzelnen Kommunikationsfunktionen passende Wörter aus dem Kernvokabular zugeordnet. Diese **Wortschatzmodule** sind Vorschläge, in welchem Zusammenhang die jeweiligen Wörter sinnvoll und flexibel vermittelt werden können. Die Reihenfolge, in der die Module zum Einsatz kommen, kann beliebig variiert werden. Gail van Tatenhove empfiehlt lediglich, mit dem Modul 1 zu beginnen.

KOMMUNIKATIONSFUNKTION		WORTVORSCHLÄGE
1	Erstes Steuern einer Interaktion	nochmal, fertig, mehr, genug, anders, weg, da, halt, helfen, allein, was, das, machen
2	Sich selbst, andere Personen und Besitzverhältnisse benennen	ich, bin, mein, du, bist, dein, er, sie, wir, eigener Name, andere Namen, Mama, Papa, Bruder, Schwester, Oma, Opa, Freund, Lehrer, für
3	Widersprechen und Protest ausdrücken	nicht, anders, falsch, kein, doch, Quatsch
4	Zeitliche Aspekte einer Aktivität steuern	langsam, schnell, jetzt, dann, warten, machen
5	Um eine Handlung bitten oder eine Handlung steuern	kommen, gehen, geben, machen, finden, zeigen, sehen, brauchen, sagen, und, oder, zusammen, allein, mit
6	Eine Handlung beschreiben oder kommentieren	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
7	Gegenstände bemerken und darum bitten	bitte, haben, möchten, auch, mehr, alle, etwas, ein, der, die, das
8	Positionen bezeichnen oder bestimmen	an, aus, auf, zu, oben, unten, weg, da, hinter, vor, bei, in, über, unter, draußen
9	Um Informationen bitten / fragen	fragen, wer, wann, wo, warum, wie, was, wie viel
10	Befindlichkeiten oder Gefühle ausdrücken	bin, bist, ist, sind, haben, Angst, Spaß, Schmerz, Hunger, Durst, traurig, glücklich, gut, schlecht, müde, langweilig, ärgern, freuen, lecker, eklig
11	Handlungen bezeichnen oder steuern	erzählen, arbeiten, essen, fahren, hören, kaufen, kochen, lesen, schreiben, malen, schlafen, schwimmen, spielen, trinken, sitzen, stehen, gehen, tragen, können, müssen, und, oder
12	Erweiterte Zeitkonzepte ausdrücken	heute, gestern, morgen, früh, spät, Vormittag, Nachmittag, Abend, Nacht, war

WORTSCHATZERWEITERUNG DURCH ANTWORTALTERNATIVEN

Wenn es um das Vermitteln neuer Wörter geht, sind Fragen, die mit „ja“ und „nein“ beantwortet werden können, nicht besonders effektiv.

In diesem Zusammenhang ist es oft hilfreich, Fragen so zu formulieren, dass sie auf bestimmte Wörter abzielen, die gerade Gegenstand der Förderung sind. In Kombination mit dem Wort „oder“ können Zielwörter als Antwortvorschläge direkt in die Fragestellung eingebaut werden.

Beispielfragen:

Soll die Musik **an** oder **aus**?

Willst du **mehr**, oder ist es **genug**?

Ist das **toll** oder **doof**?

Möchtest du Eis **mit** Sahne oder **ohne**?

Findest du das **lecker** oder **eklig**?

War die Ampel **grün** oder **rot**?

Kommt Oma **Dienstag** oder **Donnerstag**?

Wollen wir **malen** oder **spielen**?

Formulieren Sie eigene Fragen zu diesen Antworten:

Frage:

.....

.....

.....

.....

.....

Antwort:

schnell

Mama

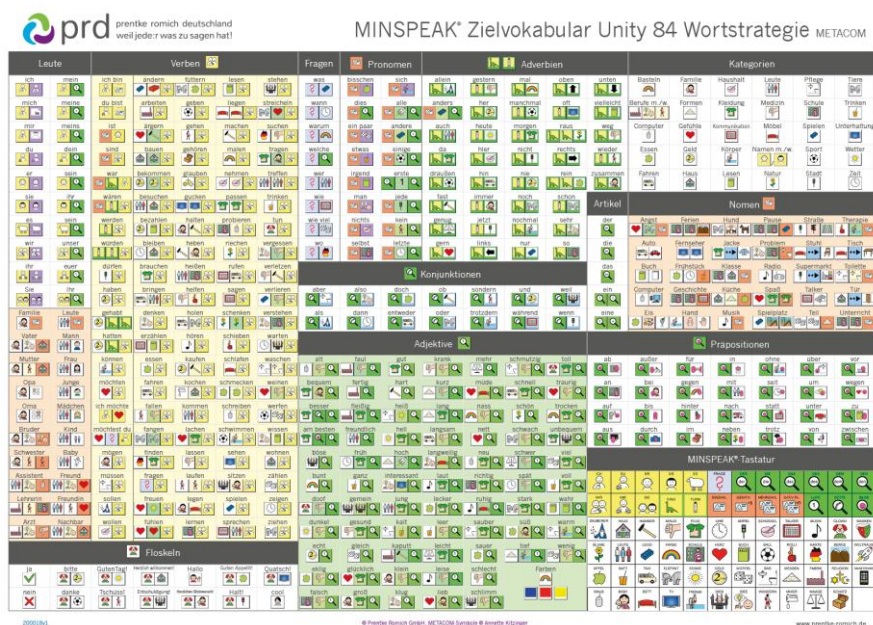
groß

zu

gehen

ERLÄUTERUNGEN ZUM ZIELVOKABULARPOSTER

Menschen, die mit Hilfe eines Talkers kommunizieren, verfügen oft eher über einen begrenzten Wortschatz. Damit sie lernen können, diesen Wortschatz flexibel und kreativ einzusetzen, sollten wir ihnen in der Förderung möglichst viele alltagsnahe Beispiele und Sprachvorbilder geben. Das Zielvokabularposter, das mit dem Talker geliefert wurde, ist Orientierungshilfe und Nachschlagewerk in einem.



Das **PRD-Zielvokabularposter** ist eine Unterrichts- und Therapienhilfe für die UK-Förderung. Die Auswahl der Wörter orientiert sich an der normalen Sprachentwicklung und am alltäglichen Sprachgebrauch von Menschen mit und ohne Behinderung. Im Mittelpunkt steht der **Kernwortschatz**. Das sind häufig verwendete, vielseitig einsetzbare Wörter, die eine selbständige und erfolgreiche Kommunikation ermöglichen.

Das Poster unterstützt Eltern, Lehrkräfte und Therapeut:innen dabei,

- ihre Fördermaßnahmen abzustimmen,
- gemeinsame Ziele zu verfolgen,
- spontane Kommunikationssituationen zu nutzen
- und Äußerungen für Schüler direkt zu modellieren.

Hinweise zur Darstellung:

Ikonensequenzen: Jedes Zielwort ist mit seiner Ikonensequenz abgebildet, damit man es schnell auf dem Talker findet.

Unterteilung nach Wortarten: In den Blöcken **Verben**, **Adjektive**, **Nomen**, **Fragen**, **Pronomen**, **Adverbien**, **Konjunktionen**, **Artikel** und **Präpositionen** sind die Wörter alphabetisch in Spalten (also von oben nach unten) sortiert.

Ikonen in den Überschriften: Je nachdem, ob die Wörter mit einem bestimmten Ikon beginnen oder enden, steht das Wortart-Ikon in der Überschrift **VOR** oder **HINTER** der Bezeichnung.

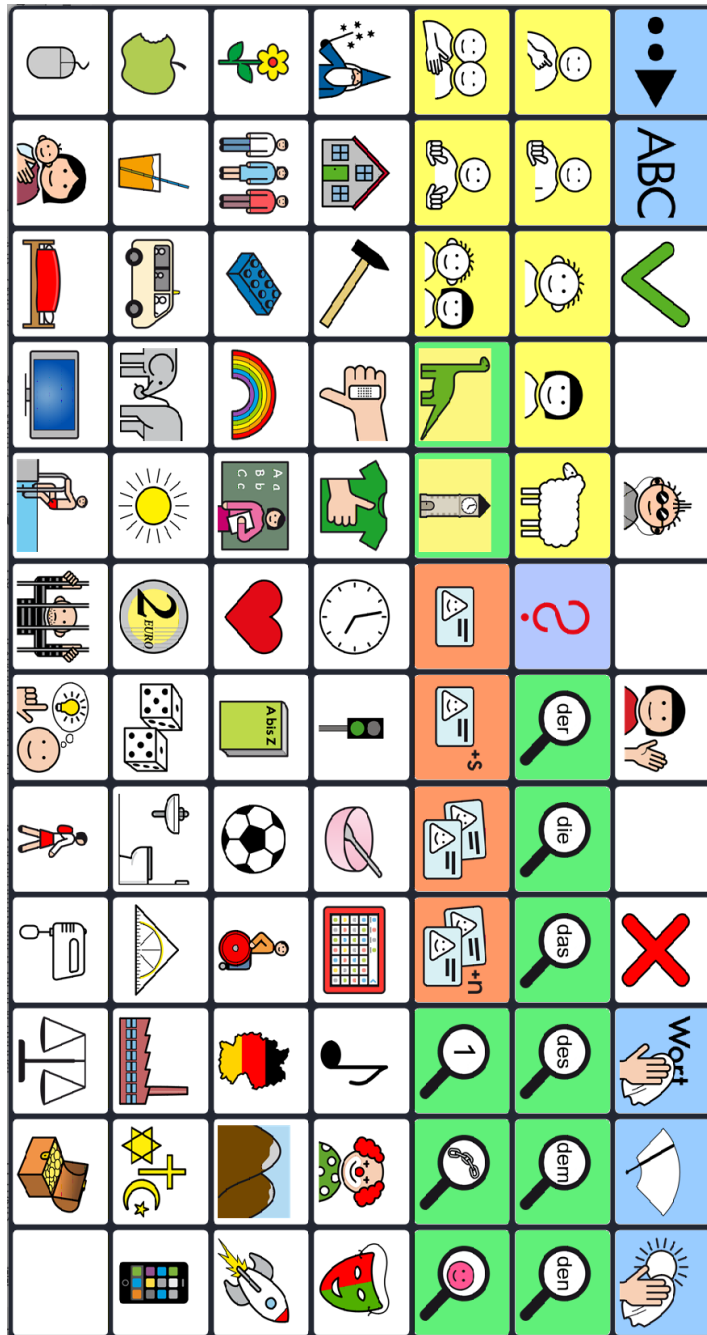
Farbkodierung: Die Hintergrundfarben der großen Blöcke Verben, Adjektive und Nomen entspricht der Farbkodierung des Wortschatzes (gelb = Verben, grün = Adjektive, orange = Nomen).

Sonderbereiche für bestimmte Wortgruppen: Die Kategorien **Leute** und **Floskeln** sind nach Sinngruppen geordnet.

Kategorien: Hier ist eine Liste der Themenbereiche.

Hilfs- und Modalverben: Im gelben Verben-Block werden diese in einer eigenen Spalte dargestellt. Die Beispiele dort geben Hinweise auf das Bilden der verschiedenen grammatischen Formen.

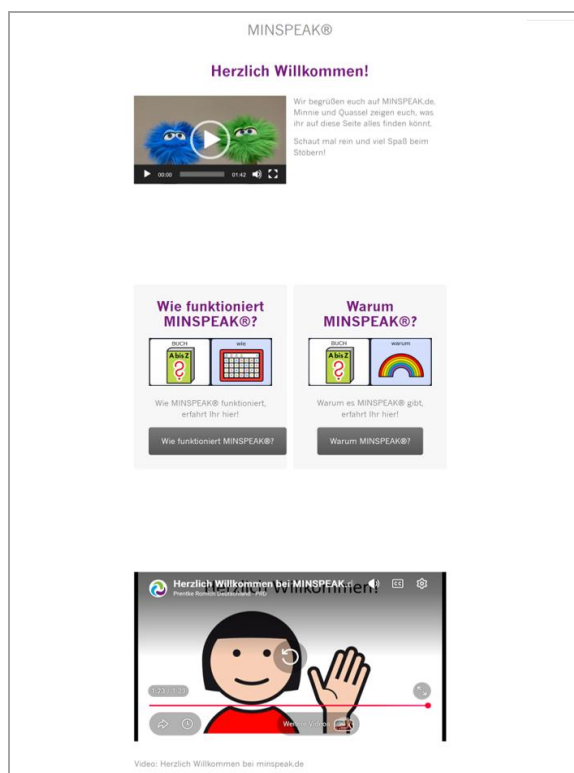
STARTTASTATUR (DIN A4)



MINSPEAK.DE

Unity 60 Wortstrategie und Unity 84 Wortstrategie sind die bewährten umfangreichen MINSPEAK®-Wortschatzprogramme von PRD. In diesem Heft haben Sie bereits viele Details kennengelernt.

Wenn Sie mehr über die MINSPEAK®-Kodierungsstrategie erfahren möchten, die MINSPEAK®-Show von Minnie & Quassel sehen wollen oder nach weiteren Tipps suchen, schauen Sie doch einfach mal auf minspeak.de vorbei.



PRD ONLINE

Stöbern Sie doch einfach mal auf unserer Homepage www.prentke-romich.de! Sie finden dort umfangreiche Informationen rund um unsere Produkte und viele nützliche Tipps und Hilfen.

PRD-IDEE

Der Newsletter *PRD-Idee* ist ein kostenloser Service von Prentke Romich. Mehrmals im Jahr stellen wir darin z.B. ein Spiel, ein Buch oder eine App vor und machen Vorschläge zum Einsatz in der Kommunikationsförderung. Alle bisher erschienenen Ideen stehen zum Download zur Verfügung und bieten Ihnen einen großen Fundus an praktischen Tipps. Melden Sie sich einfach auf unserer Homepage mit Ihrer E-Mail-Adresse an, um die Ideen zu abonnieren.

MINFO

Unser kostenloser Newsletter *Minfo* hält Sie über wichtige UK-Themen und Neuigkeiten bei PRD auf dem Laufenden. *Minfo* ist in elektronischer Form als PDF auf unserer Homepage erhältlich. Den entsprechenden Link schicken wir Ihnen, wenn Sie sich mit Ihrer E-Mail-Adresse angemeldet haben.

VIDEO-ANLEITUNGEN

In der Rubrik „Praxistipps“ finden Sie kurze Videos zu häufig gestellten Fragen bezüglich der Programmierung unserer Talker. Sehen Sie sich zum Beispiel an, wie Sie die Aussprache eines Wortes ändern oder eine Sicherungskopie anlegen können.

ONLINE-SCHULUNGEN

Zusätzlich zu unseren Präsenzveranstaltungen (Konferenzen, Seminare und Workshops) bieten wir auch Internet-basierte Fortbildungen an, an denen Sie bequem vom heimischen PC aus teilnehmen können. Die Online-Schulungen sind interaktiv, so dass es den Teilnehmenden möglich ist, Fragen zu stellen oder Kommentare zu äußern. Themen und Anmeldeoptionen finden Sie in der Rubrik „Praxistipps“.

DIDAKTISCHE MATERIALIEN

Viele didaktische Materialien zu den verschiedenen Anwendungsprogrammen stehen kostenlos zum Download zur Verfügung. Um zu den Materialien zu kommen, wählen Sie im Bereich „Praxistipps“ die Rubrik „Didaktische Materialien“ und dort das gewünschte Gerät aus.

SOCIAL MEDIA

Folgen Sie uns auf Facebook, Instagram und YouTube, um aktuelle Informationen und interessante Neuigkeiten zu entdecken.



Prentke Romich GmbH
Karthäuserstraße 3
D - 34117 Kassel
Tel. (05 61) 7 85 59-0
Fax (05 61) 7 85 59-29
E-Mail info@prentke-romich.de
Web www.prentke-romich.de