

Spickzettel erlaubt!

Komm, wir spielen ein Spiel - und dein Talker macht mit

Warum Spiele?

Spiele bieten vielfältige Kommunikationsanlässe.

Gemeinsames Spielen beinhaltet zahlreiche Aspekte, die wir für die Talkerförderung direkt nutzen können:

- zeitlich begrenzte Rahmenhandlung
- natürliche Situation
- mehrere Interaktionspartner
- wechselnde Mitspieler
- häufige Wiederholungen von Handlungen und Äußerungen
- jede Menge Anlässe für Kommentare

Warum ein Spickzettel?

Ein Spickzettel, der Wörter aus dem Talkerwortschatz abbildet, kann beim Spielen mit auf dem Tisch liegen und ist so für alle sichtbar.

Für wen ist der Spickzettel?

Unser Spickzettel ist sowohl für die Person mit dem Talker als auch für alle Mitspieler gedacht:

- Er stellt eine überschaubare Auswahl von Wörtern dar, die in Spielsituationen häufig benutzt werden können.
- Er zeigt, welche Symbolfolge gedrückt werden muss, um ein Wort abzurufen.
- Er kann dazu beitragen den Schwerpunkt auf bestimmte Wörter zu legen, z.B. indem vor dem Spiel vereinbart wird, dass jedes Mal, wenn es passt, ein Wort vom Spickzettel gesagt werden soll. Das kann sowohl mündlich als auch mit dem Talker geschehen.

Spickzettel und Fremdsprache?

Kein Problem! Unterhalb jeder Symbolfolge ist ein freies Feld, in dem die Übersetzung eingetragen werden kann. So können auch Familienmitglieder und Freunde, die eine andere Sprache sprechen, der Person mit dem Talker beim Kommentieren des Spiels helfen.

Was ist der Unterschied zwischen den beiden Spickzettel-Seiten?

Der Spickzettel besteht aus zwei Seiten, die unabhängig voneinander genutzt werden sollten.

Die Seite **KOMMENTARE** beinhaltet überwiegend kurze Sätze und interaktionssteuernde Aussagen, um das Geschehen zu kommentieren. Diese Seite ist sowohl für Einsteiger als auch für erfahrenere Tallernutzer:innen geeignet. Ein Ziel kann es sein, aus den Einzelwörtern kurze Kombinationen zu bilden:

- Beispiele: jetzt - ich du - raus Mist! - ich – verloren

prd idee

Die Seite **VERBEN** eignet sich auch für Talkernutzer:innen, die schon über etwas mehr Erfahrung verfügen, oder denen Sie gezielt Grammatikoptionen zeigen möchten. Sie lenkt das Augenmerk auf die Tätigkeitswörter.

- Beispiele: wir zeigen – ich zeige – du zeigst
 wir mogeln – ich mogele – du mogelst

Vor dem Spiel:

Spickzettel passend zum Wortschatz auf dem Talker herunterladen und ausdrucken

Spickzettel gemeinsam kennenlernen:

- Lesen Sie die Begriffe einzeln vor und lassen Sie sie vom Talker sprechen.
- Besprechen Sie ggf. die Bedeutung und finden Sie Beispiele, wie man ein Wort oder eine Aussage einsetzen kann: z.B. „Pech gehabt!“ kannst du sagen, wenn
- Schreiben Sie ggf. eine Übersetzung unter jede Symbolfolge

Während des Spiels:

Der Spickzettel liegt ausgedruckt und für alle gut lesbar auf dem Tisch.

Jeder Spieler soll möglichst oft ein Spickzettel-Wort benutzen und beim Sprechen auf dem Zettel zeigen.

Wir haben die Spickzettel für folgende Wortschatzprogramme erstellt:

LoGoFoXX 32

LoGoFoXX 60

LoGoFoXX 84

MetaTalk 5x9

MetaTalk 6x11

Quasselkiste 45 / Quasselkiste 45 METACOM

Quasselkiste 60 / Quasselkiste 60 METACOM

Wortstrategie 84 / Wortstrategie 84 METACOM

Viel Spaß beim Ausprobieren und beim Anschauen des Videos!