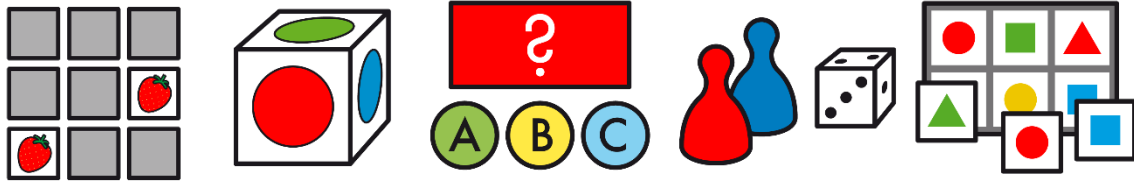


prd idee

SPIELE ABWANDELN FÜR DEN EINSATZ IN DER TALKERFÖRDERUNG



Spielideen für die Talkerförderung abwandeln

Wie die meisten gemeinsamen Aktivitäten bieten auch handelsübliche Spiele 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, Wortkombinationen bilden u.v.m.) einsetzen. In loser Folge werden wir deshalb einige Tipps und Vorschläge veröffentlichen, wie ein bekanntes handelsübliches Spiel mit wenig Aufwand im Hinblick auf die Talkernutzung abgewandelt werden kann.



DiXit – Ein Bild sagt mehr als tausend Worte!

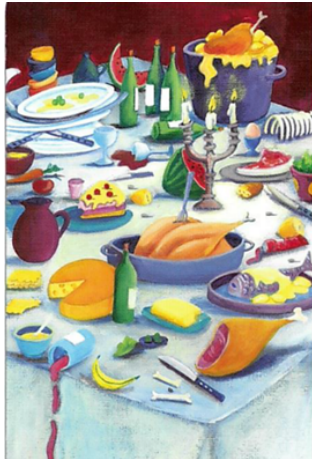
DiXit ist ein fantasievolles Gesellschaftsspiel aus dem Libellud-Verlag. Schöne und detailreich gestaltete Bilder sorgen für zahlreiche Sprechansätze.

Die ursprüngliche Spielidee erlaubt viele Freiheiten in der Umsetzung. Abgestimmt auf die kommunikativen Fähigkeiten der Mitspieler kann z.B. eine Moderatorin die Erzählführung übernehmen und das Spielgeschehen gezielt mit Blick auf die jeweiligen Förderziele lenken.

Wer DiXit nicht nach den eigentlichen Regeln spielen möchte, kann sich gerne von unseren folgenden drei Vorschlägen inspirieren lassen.

prd idee

1. Eine Bildkarte betrachten und Assoziationen dazu äußern



DiXiT-Karte ©Libellud

Was fällt Dir
dazu ein?



Die Moderatorin wählt eine Bildkarte aus und positioniert sie so, dass alle sie gut sehen können.

Mit der Frage „Was fällt dir zu diesem Bild ein?“ werden die Mitspieler zu einer Äußerung ermuntert.

Diese kann aus einem oder mehreren Wörtern oder Sätzen bestehen.

Entscheidend dabei ist, dass es auf so eine offene Frage keine falsche Antwort gibt.

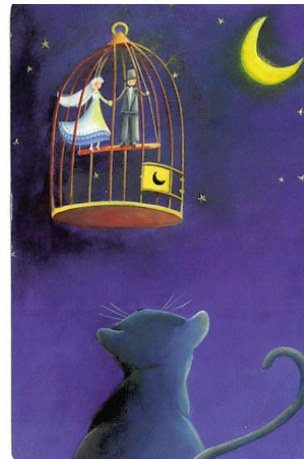
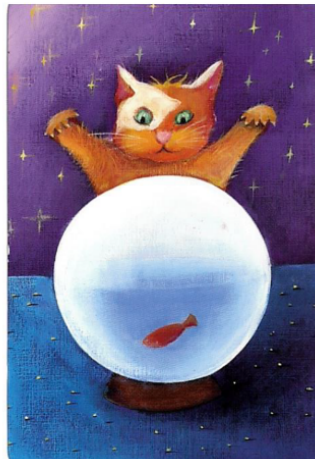
Jeder Beitrag wird angenommen und wertgeschätzt!

Bei Bedarf kann die Moderatorin durch ermunterndes Abwarten oder auch mit konkreter Hilfestellung bei der Ideenfindung unterstützen.

prd idee

2. Ich sehe was, was du nicht siehst

Ich sehe was,
was Du nicht siehst,
und das ist ...



DiXIT-Karten ©Libellud

Die Moderatorin wählt einige Karten aus und legt sie nebeneinander auf den Tisch.

Sie beginnt damit eine der Karten zu beschreiben.

Die Mitspielerinnen sollen die richtige Karte erraten.

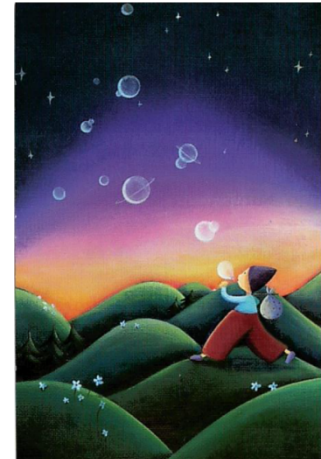
Der Schwierigkeitsgrad des Ratespiels kann nicht nur durch die Vorauswahl der DiXit-Karten variiert werden, sondern auch durch die Art der Beschreibung oder durch spezielle Hinweise.

prd idee

3. Zu einer Karte eine Geschichte erfinden



Lasst uns eine
Geschichte schreiben!



DiXIT-Karte ©Libellud

Die detailreichen Bilder auf den DiXit-Karten regen die Fantasie an und laden dazu ein, sich eigene Geschichten auszudenken.

Abgestimmt auf die kommunikativen Fähigkeiten der Teilnehmerinnen soll einzeln oder in der Gruppe ein kleiner Text entstehen.

Die erforderlichen Hilfestellungen können flexibel individuell angepasst werden.

Das Ziel ist, dass am Ende jeder die Geschichte mitnehmen und z. B. zuhause „erzählen“ kann.

Die Geschichte kann (bei Bedarf auch mit Symbolfolgen des Wortschatzprogrammes) auf Papier aufgeschrieben und zum „Vorlesen“ auf dem Talker gespeichert werden.

Eine Abbildung der Karte (ausgedruckt oder als Foto auf dem Kommunikationsgerät) sorgt dafür, dass die Zuhörer die Geschichte gut verstehen können.

Viel Spaß beim Ausprobieren!