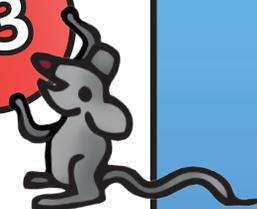


kleine wörter

GROSSE WIRKUNG

ELEFANT 4
wandspiel-klassiker
als download E4.03

03



kernwortschatz im spiel entdecken

SPIELSAMMLUNG

VON ANA HOLENSTEIN-WYRSCH

GESTALTET VON RES BRANDENBERGER



we integrate. active

Schweiz: Active
Communication AG
Sumpfstrasse 28
6312 Steinhausen

fbzuk

Deutschland:
fbz gGmbH
Habsburgerring 1
50674 Köln



SPIELESAMMLUNG «ELEFANT 4»

Download der Spiele «kleine Wörter – grosse Wirkung»

Unter dem Titel «Elefant 4» stellt Ana Holenstein Spiele zum Entdecken und Üben von Kernwortschatz als freie Downloads zur Verfügung. Die Download-Plattform wird nach und nach erweitert.



Das Download-Paket Elefant 4.03 enthält sieben Wandspiel-Klassiker, die mit der grossen Kölner Kommunikati-onstafel gespielt werden. Es sind einerseits 2 Spiele mit der Thematik Geschenke, andererseits 5 Königsspiele:

- Spiel E4 Klassiker 03: Geschenke
- Spiel E4 Klassiker 33: Geschenke Sürprise
- Spiel E4 Klassiker 23: König I
- Spiel E4 Klassiker 24: König II
- Spiel E4 Klassiker 25: König III
- Spiel E4 Klassiker 26: König IV Erzählen
- Spiel E4 Klassiker 11: König Plus



Die Download-Pakete Elefant 4.01 und Elefant 4.02 sind in der ersten Jahreshälfte 2024 erschienen, das Download-Paket Elefant 4.03 Ende Sommer 2024. Weitere Download-pakete werden in den nächsten beiden Jahren folgen.

Kernwortschatz

Kernwortschatz (KWS) bzw. Kernvokabular ist der deutsche Ausdruck für «core vocabulary» und bezeichnet die am häufigsten verwendeten Wörter einer Sprache. Zu den sogenannt kleinen Wörtern zählen etwa «ich», «du», «noch-mals», «fertig», «auch», «weg», «mehr», «haben», «können» etc.

200 bis 300 kleine Wörter machen 80% des Gesprochenen aus, unabhängig von der Situation, vom Gesprächsthema und dem Alter des Sprechers. Die restlichen 20% der gesprochenen Sprache werden mit Wörtern aus dem Rand-wortschatz gebildet, d.h. mit themenspezifischen Inhaltswörtern wie «Tisch», «Hund», «spazieren» etc. (Sachse/Boenisch, 2007).

Die Bedeutung des KWS zeigt sich an dessen umfassender Verwendung. Er liegt den meisten Gesprächen zugrunde. «Wir gehen heute weg. Willst du auch mit? Ich weiss noch nicht.»

Der KWS spielt in der mündlichen, schriftlichen und Unterstützten Kommuni-kation (UK) eine zentrale Rolle. («Mit UK werden alle pädagogischen und the-rapeutischen Hilfen bezeichnet, die Personen ohne oder mit erheblich einge-schränkter Lautsprache zur Verständigung angeboten werden.» Wilken, 3, 2002)

Nur mit KWS kann sich die Sprache voll und regelgerecht entwickeln! Der KWS macht die Wirkung der Sprache auf eindrückliche Weise erfahrbar!



Anwendung

In der Therapie sollten folglich Fördersettings gestaltet werden, welche die bewusste Nutzung von KWS zum Ziel haben.

«Weitere Ideen und ergänzende methodische Konzepte sind notwendig, um den Paradigmenwechsel von einer inhaltswörterfokussierten zu einer kernvokabularorientierten Sprachförderung unterstützt kommunizierender Menschen weiter voranzutreiben.» (Boenisch, 2014, 2)

Da viele Wörter des KWS nicht bildhaft darstellbar sind, muss ihr Sinn in der konkreten Anwendung, so etwa in Spielen, erfahren und entdeckt werden. Die vorliegenden Spiele wollen dazu beitragen.

Sprechen und zeigen

Die Spielleiterin ist das Modell: Sie zeigt auf die Symbole und spricht dazu. Die Kinder machen dasselbe. Falls Sprechen nicht möglich ist, spricht die Spielleiterin für das Kind.

Die Wandspiele

Diese Spiele sind für die grosse Kölner Kommunikationstafel im Format A1 konzipiert (A1 Kommunikationstafel©Sachse/Boenisch, fbz Universität Köln).

Die für die Spiele benötigten Randwortschatztafeln können Sie mit der Metacom-Desktop-Lizenz (siehe Seite 4) ausdrucken. Dann müssen Sie die Tafeln zuschneiden und laminieren, damit sie in die freie Fläche in der Mitte der grossen Kommunikationstafel passen.

Spezielle Randwortschatztafeln im Download-Paket E4.03

- Bei den Spielen 3, 23 und 25 braucht es eine Randwortschatztafel, auf der alle Mitspielenden aufgeführt sind. Dafür können entweder die Schriftbilder der Namen aufgeführt werden oder Fotos, ergänzt mit den Schriftbildern der Namen (siehe als Beispiel die beiliegende Metadf-Datei). Ich traue allen Kindern zu, dass sie ihren eigenen Namen als Schriftbild erkennen und fast allen, dass sie mit der Zeit auch andere Schriftbilder erkennen lernen!
- Bei den Spielen 3 und 33 braucht man sogenannte verdeckte Randwortschatztafeln. Diese Tafeln werden beidseitig bedruckt, dann zu Kärtchen zerschnitten und auf eine leere Grundtafel geklettet. Das ist aufwendig, doch das Spiel wird spannender, weil es überraschend ist, was aufgedeckt wird. Diese Variante kann man auch bei allen Königs-Wandspielen anwenden.

Zusätzlich benötigtes Material zum Download-Paket E4.03:

- Für alle Königs-Spiele benötigen Sie eine Krone (selbst basteln oder vom Dreikönigskuchen).
- Für die beiden Geschenk-Spiele benötigen Sie Salzfischli, Gummibärli, Salzstangen und Smarties.
- Weiteres Material ist jeweils direkt bei den einzelnen Spielen aufgeführt.

Die Tischspiele

Im ersten Download-Paket (E4.01) gibt es drei Spiele, welche mit der kleinen, von mir angepassten Kölner Kommunikationstafel©Sachse/Boenisch im Format A4 konzipiert sind und auf dem Tisch gespielt werden. Bei zwei Tischspielen kommt ein Würfel zum Einsatz.

Die A4-Tafel und die entsprechenden Randwortschatztafeln können Sie mit der Metacom-Desktop-Lizenz (siehe Seite 4) ausdrucken und die Tafeln anschließend laminieren.

Die einzelnen Randwortschatztafeln passen in die freie Fläche in der Mitte der A4-Kommunikationstafel.

Dateiformate

Die Spiel-Anleitungen stehen Ihnen als A5-Karten im Format PDF zur freien Verfügung.

Die den einzelnen Spielen zugehörigen Spieltafeln sind im Format METADF angelegt. Um sie zu verwenden, benötigen Sie eine Metacom-Desktop-Lizenz. Der Grund liegt darin, dass Metcom-Symbole von Annette Kitzinger einem Copyright unterliegen, das mit dieser Lizenz erworben wird.

Bezugsquellen Metacom Desktop

Schweiz: Active Communication
active-shop.ch

Deutschland: Annette Kitzinger
<https://metacom-symbole.de>

Bezugsquellen Kölner Kommunikationstafel

Schweiz: Active Communication
active-shop.ch

Deutschland: fbz, Forschungs- und Beratungszentrum für
Unterstützte Kommunikation der Universität zu Köln
shop.fbz-koeln.de

Impressum

Ana Holenstein-Wyrsh, März 2024
Gesellschaftsstrasse 11, CH-3012 Bern
+41 31 301 86 76, info@kleinewoerter.ch
kleinewoerter.ch