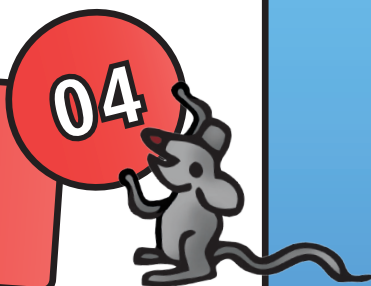


# kleine wörter

## GROSSE WIRKUNG

**ELEFANT 4**  
kartenspiele  
als download E4.04



kernwortschatz im spiel entdecken

SPIELESAMMLUNG  
VON ANA HOLENSTEIN-WYRSCH  
GESTALTET VON RES BRANDENBERGER



Schweiz: Active  
Communication AG  
Sumpfstrasse 28  
6312 Steinhausen

fbz**uk**

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 4.04 enthält vier Spiele, die mit Karten gespielt werden. Das Paket setzt sich zusammen aus einem Klassiker sowie drei neuen Spielen:

- Spiel E4 19 Klassiker: Katze und Maus
- Spiel E4 42: Bauernhof
- Spiel E4 43: Glücksfee
- Spiel E4 44: Schere, Stein, Papier



Die Download-Pakete Elefant 4.01, Elefant 4.02 und Elefant 4.03 sind im Jahr 2024 erschienen, das Download-Paket Elefant 4.04 Anfang Sommer 2025. Weitere Downloadpakete werden in den nächsten 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 sogenannten kleinen Wörtern zählen etwa «ich», «du», «nochmals», «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 Randwortschatz 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 Kommunikation (UK) eine zentrale Rolle. («Mit UK werden alle pädagogischen und therapeutischen Hilfen bezeichnet, die Personen ohne oder mit erheblich eingeschränkter 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 Kartenspiele

Im vierten Downloadpaket (E4.04) gibt es vier Kartenspiele.

Diese sind geeignet für Gruppen ab drei Mitspieler\*innen und können ohne grosse Kommunikationstafel gespielt werden.

## Die Wandspiele

Im zweiten und dritten Download-Paket (E4.02 und E4.03) gibt es Spiele, die für die grosse Kölner Kommunikationstafel im Format A1 konzipiert sind (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.

## 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](http://shop.fbz-koeln.de)

Impressum

Ana Holenstein-Wyrsh, Mai 2025  
Gesellschaftsstrasse 11, CH-3012 Bern  
+41 31 301 86 76, [info@kleinewoerter.ch](mailto:info@kleinewoerter.ch)  
[kleinewoerter.ch](http://kleinewoerter.ch)