

Doris Frieze

UK im Spiel

Spielerische Entwicklung
kommunikativer Fähigkeiten

VON LOEPER FACHBUCH
UNTERSTÜTZTE KOMMUNIKATION

JA: UK!
Die Praxisreihe

Bibliographische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Daten sind im Internet unter <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Gehen Sie uns „ins Netz“!

Besuchen Sie uns im Internet unter
www.vonLoeper.de

Gerne senden wir Ihnen kostenlos ausführliche Informationen zu unserem Verlagsprogramm zu und informieren Sie regelmäßig über wichtige Neuerscheinungen zum Thema. (Adresse siehe unten)

Wichtiger Hinweis:

Ausführliche Zusatzinformationen zu diesem Buch,
Hinweise, wichtige Links und weiteres Bonus-Material
finden Sie im Internet unter
www.vonLoeper.de

Coverfoto von Doris Friese

Wir bedanken uns bei unseren „Fotomodellen“ Mats, Mika und Pina

Zeichnungen von Doris und Christina Friese

Grafiken von Christina Friese

METACOM Symbole: © Annette Kitzinger

Nähere Informationen zu METACOM finden Sie unter www.metacom-symbole.de

Originalausgabe

1. Auflage 1T-1025-LL

© 2025 by von Loeper Literaturverlag
im Ariadne Buchdienst, Karlsruhe

Alle Teile dieses Buches dürfen ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung weder mechanisch, elektronisch oder fotografisch vervielfältigt oder in elektronischen Systemen oder Kommunikationsmitteln eingespeichert werden. Dies gilt insbesondere für Fotokopien, Auszüge für Lehrmaterialien, Nachdrucke, Speicherungen auf CD-ROM oder anderen Trägern und Speicherung oder Veröffentlichung im Internet. Die Nutzung dieser Publikation für automatisierte Verfahren des Text- und Data Mining (TDM) im Sinne von § 44b UrhG ist untersagt.

Gesamtherstellung und Vertrieb:

Ariadne Buchdienst,

Daimlerstr. 23, 76185 Karlsruhe

Tel. (0721) 464729-029

Fax (0721) 464729-099

E-Mail: Info@vonLoeper.de

Internet: www.vonLoeper.de

ISBN 978-3-86059-258-8

Inhalt

Vorwort	7
1. Einführung	8
1.1 Ressourcenorientiertes Arbeiten und Lernen	8
1.2 Kommunikationsreise	14
1.3 Zielgruppen unterstützter Kommunikation	17
2. Möglichkeiten zur Entwicklung von Kommunikation	27
2.1 Möglichkeiten der unterstützten Kommunikation	27
2.2 Mitmachgeschichten	30
2.3 Plauderpläne	31
2.4 Spiele aus recyceltem Material	32
3. Kommunikationsspiele	34
3.1 Eisenbahnspiel	34
3.2 Pinguinspiel	41
3.3 Spinnenspiel	47
3.4 Dosenspiel	54
3.5 Bärenspiel	61
3.6 Fischspiel	68
3.7 Gespensterspiel	75
3.8 Häuserspiel	82
3.9 Raumschiffspiel	89
3.10 Segelschiffspiel	97
3.11 Eckenhockerspiel	103
Quellennachweis	110

Vorwort

Hallo und willkommen in diesem Buch.

Da du diese Zeilen liest hat dich das Deckblatt angesprochen. Du bist neugierig geworden und hast die erste Seite aufgeschlagen.

- Vielleicht bist du Logopädin oder Logopäde, kennst dich mit UK aus und suchst nach Möglichkeiten den Transfer zu unterstützen.
- Vielleicht bist du Ergotherapeutin oder Ergotherapeut und möchtest die motorische Förderung mit UK verbinden.
- Vielleicht bist du Mutter oder Vater und wünschst dir mehr Ideen, wie du mit deinem nichtsprechenden Kind kommunizieren kannst.
- Vielleicht bist du Lehrerin oder Lehrer und möchtest mehr Informationen über die Situation und Hilfen für Kinder ohne ausreichende Lautsprache.

- Vielleicht bist du Erzieherin oder Erzieher und möchtest UK für alle deine Kinder in deiner Gruppe einführen.
- Vielleicht leitest du eine integrativ arbeitende Einrichtung und wünschst dir Fördermöglichkeiten, welche innerhalb des finanziellen Rahmens bleiben.
- Vielleicht bist du ein Kind, das nach Ideen sucht, um mit einem nicht verbal sprechenden Freund spielen zu können.
- Vielleicht bist du auch ein UK-Kind, das mit anderen in Kontakt treten möchte, außerhalb einer sinnfreien Übungssituation.

Egal, wie deine Motivation aussieht, dies ist ein Buch für alle, die sich für eine Alternative zur verbalen Sprache interessieren. Dieses Buch ist in der Praxis entstanden und lädt dich zu einer Kommunikationsreise ein. Packe deine Koffer und komme mit.

Doris Frieze



1. Einführung

Kinder, die (noch) nicht über ausreichend verbale Sprache verfügen, brauchen Unterstützung bei der Interaktion und Entwicklung ihrer kommunikativen Fähigkeiten. Diese Kinder können Late Talker, Menschen mit Migrationshintergrund oder UK-Nutzer sein. Die kommunikative Förderung in einer isolierten Situation ist unnatürlich und abgehoben vom kindlichen Alltag. Erst in der Interaktion wird verbale und alternative Kommunikation sinnvoll. Kinder lernen am besten von Kindern. Wenn die Kommunikationsförderung in einem kindgerechten Spiel verpackt ist, wird aus lästigem Üben Spaß. So können Kinder und Erwachsene gleichzeitig den Umgang mit UK-Hilfsmitteln ausprobieren oder üben. Wie im normalen Spracherwerb fungieren die Peers als Vorbilder und Multiplikatoren.

Das Buch unterteilt sich in zwei Bereiche. Der erste Teil vermittelt Basiswissen zur unterstützten Kommunikation. Der zweite Teil beinhaltet praktische Anwendungsmöglichkeiten, wie Bastelideen für Spiele, Plauderpläne und Mitmachgeschichten. Dafür wird fast kostenloses Material verwendet.

Die Spielideen unterteilen sich in vier verschiedene Schwierigkeitsstufen. Damit kann das Spielniveau an die jeweiligen kommunikativen Fähigkeiten angepasst werden. Im Spiel lernt das Kind sich im Rahmen sei-

ner individuellen Möglichkeiten mitzuteilen, andere zu verstehen und soziale Beziehungen einzugehen.

Die Autorin ist Fachtherapeutin für UK, Logopädin B.Sc. und Erzieherin. Sie arbeitet seit vielen Jahren mit Kindergruppen, einzelnen Kindern und deren sozialen Systemen. Viele Spiele sind in der Kindertagesstätte oder in der Schule entstanden und eignen sich hervorragend zum Nachmachen, auch für zu Hause.

1.1 Ressourcenorientiertes Arbeiten und Lernen

Ressourcenorientiertes Arbeiten ist in aller Munde und beinhaltet sowohl die materielle, persönliche, institutionelle als auch die soziale Seite des Lebens. Dies gilt für viel mehr als nur bei der Sicht auf neurodiverse Kinder. Es gilt auch für unsere (Therapie-) Einstellung, das Umfeld, das Material und die Umwelt. Jeder Mensch hat die Verantwortung für seine Ressourcen und nutzt diese in seinen Alltagsgewohnheiten. Diese persönliche Komfortzone dient dazu, dass wir uns wohlfühlen und leistungsfähig sind. Routine und gleichbleibende Abläufe geben Ruhe und Sicherheit. Sie bildet die Basis für unsere Kompetenz in der (therapeutischen) Arbeit, vor allem mit besonderen Kindern, Eltern und Kollegen. Aber Fortschritt ent-

steht nur da, wo die Komfortzone verlassen und sich um Weiterentwicklung bemüht wird. Die Forschung bringt immer neue Kenntnisse hervor, welche wir in unsere Arbeit und unser Leben einflechten müssen. Vor allem im Bereich der unterstützten Kommunikation hat sich im Laufe der letzten Jahre viel getan.

Jeder kennt die veränderte Blickrichtung vom top down zum bottom up. Wir schauen nicht mehr negativ auf die Pathogenese, also was alles nicht funktioniert oder kaputt ist. Wir blicken positiv auf die Ressourcen und diagnostizieren was machbar oder möglich ist. Was passiert, wenn wir diesen Blick auf unsere Umwelt erweitern? Wie können wir Ressourcen nutzen? Dazu machen wir eine kleine Reise in die Vergangenheit:

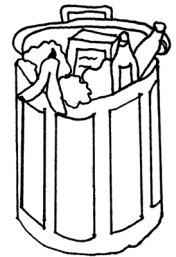


Wir reisen viele, viele Jahre zurück. Die Welt war noch in Ordnung. Die Menschen achteten auf die Ressourcen der Natur, nutzten alle Teile und ließen der Welt Zeit zur Regeneration. Abfallprodukte, wie Exkremamente oder Lebensmittelabfälle, wurden als Dünger auf den Feldern verteilt und damit wieder in den Naturkreislauf eingefügt.¹

Mit der Industrialisierung und dem Bevölkerungswachstum wurden immer mehr Ressourcen benötigt. Materialien entstanden, die nicht in den Naturkreislauf zurückgeführt werden können. Ein Recycling von

Dingen wie Kaffeecups, Alufolie, Frischhaltebeutel, Blechdosen und Kunststoffflaschen sind unmöglich und lassen den Müllberg wachsen. Unsere Welt ist durch diese Ausbeutung in Gefahr. Eine Umstellung auf natürliche Rohstoffe oder die Reduktion auf ein Minimum ist längst überfällig.

Mit gesetzlichen Vorgaben und durch Verbote sollen die Ressourcen geschont werden. Durch Trennung und Wiederaufbereitung werden neue Sekundärrohstoffe gewonnen. Jeder kann etwas gegen die Wegwerf-Mentalität unternehmen, indem wir den „Müll“ als Ressource ansehen und wiederverwerten. Anstatt teure Therapiespiele anzuschaffen, können wir Abfallprodukte zu neuem Leben erwecken. Das hat nicht nur einen preislichen Vorteil. Kinder lernen dabei Ressourcen zu nutzen und die Umwelt zu schonen. Außerdem macht es Spaß mit den Materialien zu basteln.



In diesem Buch wird beschrieben, wie vermeintlicher Abfall zu einem wertvollen und kostenlosen Bestandteil von Spielen genutzt werden kann. Die selbst angefertigten Materialien können auch schon in Form einer Therapieeinheit hergestellt und anschließend verwendet werden. Jedes Spiel hat eine Anfangsidee, die an die Fähigkeiten und Interessen des Kindes individuell angepasst wird. Die Fähigkeiten unterteilen sich in vier Gruppen, welche auf der Einteilung von Bärbel Weid-Goldschmidts Zielgruppen Unterstützter Kommunikation basieren². Die untenstehende

1 Vgl. Schaefgen, R. (2007)

2 Vgl. Weid-Goldschmidt, B. (2013), S. 31 ff.

Tabelle kann dabei helfen eine Einordnung in die jeweilige Gruppe vorzunehmen. Hierbei wird anhand von allgemeinen Voraussetzungen und den jeweiligen Kompetenzen des Menschen geschaut, wie eine Kommunikation ablaufen kann. So wird in der Gruppe 1 prä-intentional kommuniziert, in der Gruppe 2

überwiegend prä-symbolisch, in der Gruppe 3 kommunizieren die Menschen verbal-symbolisch, haben aber beträchtliche Sprachgebrauchseinschränkungen. Menschen, die kaum eine Sprachgebrauchseinschränkung vorweisen und verbal-symbolisch kommunizieren, können in die Gruppe 4 eingeteilt werden.

Einteilung	Fähigkeiten	Kommunikation
Gruppe 1 Prä-intentionale Kommunikation	Basiskompetenzen; vegetative Reaktionen, wie Schwitzen, Tonus, Atmung, unabsichtliches Lachen, Schreien	Wahrnehmung/ Sinne nutzen, Berührungen, Lautstärke, Stimmlage, Mimik/ Gestik, Geräusche
Gruppe 2 Prä-symbolische Kommunikation	Vorausläuferfähigkeiten Zeigegeste, Hinführen, Mimik, Blick, Einsatz der Stimme, Lautsprache im Ansatz	Realobjekte, Fotos, Zeichnungen, Laute: z. B. Wauwau, Heia, Symbole, sprechende Tasten
Gruppe 3 Verbal-symbolische Kommunikation	Einige kognitive Fähigkeiten vorhanden, aber nicht im Altersdurchschnitt	Lautsprache, Symbole, Gebärden, bewusste Körpersprache, individuelle Zeichen, Fingeralphabet
Gruppe 4 Altersgerechte Kommunikation, ohne verbale Sprache durch motorische Einschränkungen	Wortschatz, Syntax und Sprachverständnis vorhanden	Mit Hilfsmitteln, z. B. Talker, Sprach-PC, Schriftsprache Angepasstes Kommunikationsverhalten, z. B. durch strukturierte Fragestellung

Es ist wichtig sich bewusst zu machen, dass es kein Lebewesen gibt, das keinerlei Fähigkeiten hat. Selbst wenn das Kind beatmet wird, hat es Fähigkeiten. Denn solange das Herz schlägt kann ein Kind etwas. Auch ein vermeintlich schwer betroffenes Kind kann mehr Fähigkeiten in einem Bereich als normale Menschen haben und die Führung übernehmen.³ Wenn wir die fortschreitende Technik anschauen, wird das Internet immer wichtiger. Die digitale Vernetzung ermöglicht vielfältige Zugänge zu Informationen und Bildung. Es werden keine persönlichen Kontakte oder Menschen gebraucht, welche Wissen vermitteln. Im Internet können anonyme Möglichkeiten genutzt werden, um die Dinge zu lernen, welche die persönlichen Interessen befriedigen. Und das in einem selbstgewählten Umfang und zu einer selbstbestimmten Zeit. Direkte Interaktionen und soziale Kontakte treten in den Hintergrund. Ist Autismus dann eine Weiterentwicklung der Evolution, weil betroffene Menschen häufig Schwierigkeiten mit sozialen Kontakten außerhalb der gewohnten Umgebung haben? Die Umwelt tut sich schwer mit dieser Sichtweise, aber es ist lernbar. Da die Entwicklung der unterstützt kommunizierenden Menschen stark vom sozialen Umfeld abhängt, ist dieses extrem wichtig und stellt eine deutliche Ressource dar. Eltern, Geschwister, Erzieherinnen bzw. Erzieher, Lehrerinnen



bzw. Lehrer, Therapeutinnen bzw. Therapeuten und natürlich die betroffene Person müssen zusammen die Ziele und Spiele aussuchen und gemeinsam lernen.

Lediglich bei Kindern aus der ersten Gruppe, analysieren und deuten die Kommunikationspartner die Aktionen/Zeichen des Kindes ohne dessen Anwesenheit. Dabei sind sie sich bewusst, wie leicht Fehlinterpretationen entstehen. Deshalb sollten sich die Kommunikationspartner in einem engen Kontakt untereinander befinden. Außerdem werden andere Wahrheitskonstruktionen diskutiert und gemeinsame Ziele festgelegt. Jeder Teilnehmer und jede Teilnehmerin nimmt die Perspektive des UK Kindes ein. Die Ziele werden aus dieser Sicht und positiv formuliert, z. B. kann das Kind Gebärden zum Ausdruck von Emotionen einsetzen, um anderen Kindern seine Gefühle zu vermitteln? In der praktischen Umsetzung nutzen alle die ressourcenorientierte Blickrichtung und starten partnerschaftlich auf dem Niveau des Kindes, unter Einbeziehung von Freunden und Familie. Die Festlegung der Ziele geschieht in vier Phasen.⁴

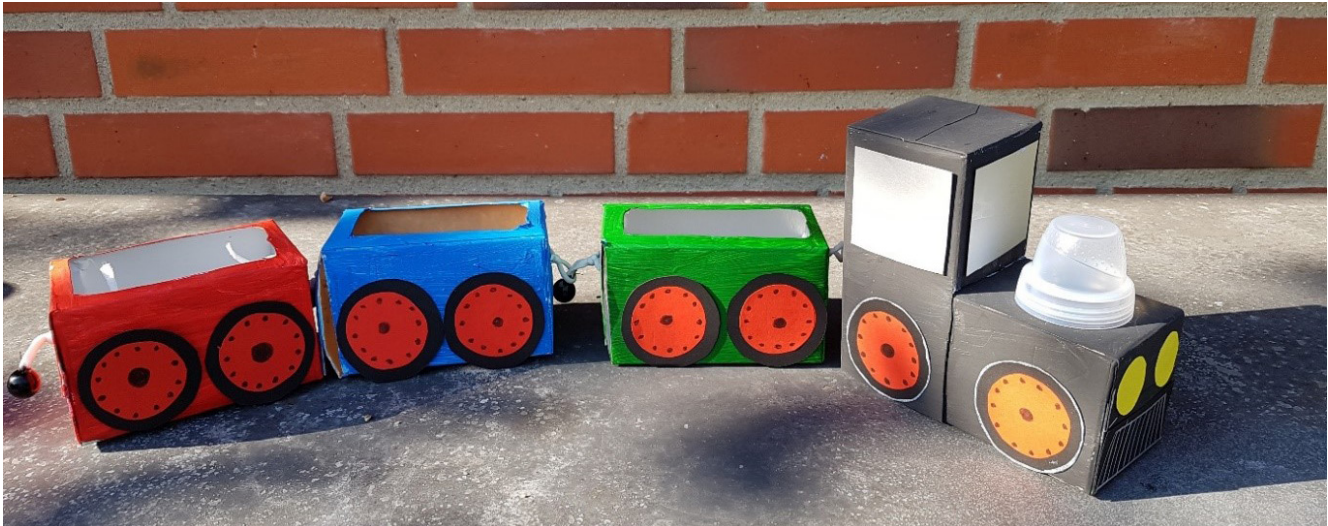
1. Phase: Sammeln von Informationen aus verschiedenen Personenkreisen
2. Phase: Festlegung des Ziels und Planung für die Intervention
3. Phase: Ausführung der Intervention
4. Phase: Evaluation, Bewertung der Intervention, nächste Schritte.

3 Vgl. Antonowsky, A. (1979)

4 Vgl. Heim, M.; Jonker, V.; Veen, M. (2005)

3. Kommunikationsspiele

3.1 Eisenbahnspiel



3.1.1 Bastelanleitung

Materialliste:

- 5 saubere Milchkartons
- Einen Deckel (z. B. vom flüssigen Waschpulver)
- 7 Gummibänder ca. 10 cm
- 4 Knöpfe
- Tonkarton in Gelb, Schwarz und Rot
- Acrylfarbe in Blau, Grün, Schwarz und Weiß
- Filzstift in Schwarz
- Schere
- Pinsel

- Kleber
- Flaschendeckel in verschiedenen Farben
- Stoffreste und Gewürzdosen für die Fahrgäste
- Stoffbeutel
- Karten mit verschiedene Wortarten



Anleitung:

Für die Waggon bei den Milchkartons die Verschlussseite abschneiden. Seitenwände etwa 10 cm einschneiden, umklappen und zusammenkleben. An der oberen Seite ein Loch schneiden, um die Waggon später befüllen zu können. Für die Lokomotive die Verschlussseiten der Verpackung abschneiden. Für das Fensterteil drei Seiten stehen lassen und in die vierte Seite ein etwa 10 cm großes Stück rausschneiden. In die Rückseite der Lok zwei Löcher bohren, Gummi durchfädeln, verknoten und einen Knopf annähen. Das Fensterteil auf das Schornsteinteil schieben und zusammenkleben. Ein Loch entsprechend des Waschmitteldeckels reinschneiden und den Schornstein einsetzen. Lok und Waggon nach Wunsch bemalen. Fenster, Räder und Scheinwerfer aus Tonkarton ausschneiden und ankleben. In jedes Maskengummi eine kleine Schlaufe machen. Zwei Löcher in jede Seite der Waggon stechen, Gummis durchziehen und verknoten, An eine Seite einen Knopf annähen. Waggon zusammen knöpfen.

Für die Passagiere kleine Hüllen aus Stoffresten nähen. Wackelaugen aufkleben. Die Hüllen sollten stramm über die Dosen gezogen werden. Dosen mit Gewürzen (riechen) oder Reis, Zucker (hören) befüllen.

3.1.2 Spielideen**Spielidee für die erste Gruppe:**

Für die Fahrgäste die Dosen mit verschiedenen Materialien füllen, um Sinneserfahrungen und Verknüpfungen zu ermöglichen. Die Gäste dem Kind präsentieren und in die Bahn setzen. Mit kurzen Kommentaren begleiten. Eventuell kann ein passendes Lied dazu gesun-

gen werden. Viele Wiederholungen anbieten. Dadurch erweitert das Kind seine Möglichkeiten und baut Vorausläuferfähigkeiten auf.

Sehen → Die Eisenbahn und den Spielpartner ins Blickfeld führen

Riechen → Dosen/Flaschen befüllen mit Kaffee, Zimt, Zitrone, Knoblauch

Schmecken → Dosen/Flaschen mit Flüssigkeiten befüllen und Proben auf die Lippen auftragen

Hören → Dosen/ Hüllen von Ü-Eiern befüllen z.B. mit Zucker, Steinen, Glöckchen

Fühlen → Dinge an die Haut/Hände führen z. B. nasse/ trockene Waschlappen, Pinsel,

Motorik → Die Bahn von einer Seite zur anderen schieben. Augen-, Kopf- und Körperbewegung provozieren.

Grundspielidee für die Gruppen zwei, drei und vier:

Die Eisenbahn steht auf dem Tisch und lädt Material ein. Dazu die Deckel bzw. Karten für die vierte Gruppe bereitlegen. Die Farben der Waggon benennen lassen. Es wird verbal, mit Symbolen, Hilfsmitteln oder Gebärden kommuniziert. Waggon ankoppeln. Die Deckel in einem Säckchen oder Stoffbeutel verstecken. Die Karten können auch auf den Tisch gelegt werden. Mit einem Abzählreim den ersten Spieler bestimmen. Der Reim kann verbal, mit dem Talker oder Step-by-Step gesagt werden. Z. B.: „Ene mene muh. Und dran bist du.“

Spielidee für die zweite Gruppe:

Die Eisenbahn vor das ausgewählte Kind stellen. Es werden nur die Deckel in den Beutel gelegt, die mit der Farbe eines Wagens zusammenpassen. Das Kind darf in den Beutel greifen und sich einen Deckel herausnehmen. Es lernt Objektpermanenz, weil die Deckel da sind, ohne dass das Kind sie sieht. Es macht Erfahrung mit taktilen Reizen und lernt zu selektieren. Das Kind schult seine Feinmotorik, indem es mit dem Oppositionsgriff einen Deckel herausziehen darf. Der Deckel wird in den Waggon mit der passenden Farbe befördert. Das Kind lernt zielgenaues Ansteuern und Loslassen. Es lernt Kategorien, indem es Farben erkennen und zuordnen soll.

Spielidee für die dritte Gruppe:

Die Eisenbahn vor das ausgewählte Kind stellen. Den Beutel mit Deckeln füllen, welche farblich zu den Waggonen passen. Mehrere größere Deckel mit abweichender Farbe mit METACOM-Symbolen von Tieren versehen. Das Kind darf in den Beutel greifen und sich einen oder mehrere Deckel herausnehmen. Haben alle Deckel eine Farbe dürfen sie in den entsprechenden Waggon sortiert werden. Greift das Kind mehrere Deckel und sie haben verschiedene Farben müssen alle Deckel zurück in den Beutel und das nächste Kind ist dran. Es macht also Sinn nur einen oder wenige Deckel herauszunehmen. Greift das Kind einen größeren Deckel schaut es sich das Symbol an, drückt die Talkertaste, zeigt auf die Kommunikationstafel oder/und macht die Gebärde oder das Tiergeräusch. Da die Deckel größer sind, schult das Kind seine taktiler Wahrnehmung und kann selbst entscheiden, ob es sich erweitert am Spiel beteiligen möchte. Alternativ kann das Kind auch einen Stellvertreter bestimmen, der die

erweiterte Aktion machen soll. Diese Aktionsdeckel kommen zurück in den Beutel oder werden beiseitegelegt. Es wird solange gespielt bis keine Deckel mehr im Beutel sind.

Spielidee für die vierte Gruppe:

Vorbereitung: Karten mit Begriffen aus den unterschiedlichen Wortarten beschreiben. Von der Größe sollten sie in die Waggonen passen. Die Waggonen nach Wortarten unterteilen. Rot für Verben, Blau für Adjektive, Grün für Präpositionen und Schwarz für Nomen/Namen. Die Karten liegen verdeckt auf dem Tisch. Die Bahn steht in der Mitte. Die Kinder spielen in Teams. Jedes UK-Kind hat einen Partner ohne motorische Einschränkungen. Die Spieler können das Lesen üben und Grammatik lernen. Sind die Partner aus Gruppe 2 oder 3 können sie sich ergänzen. Das Kind aus Gruppe 4 kann die Erfahrung machen, dass es etwas besser kann.

Reihum wird eine Karte aufgedeckt und gelesen. Dann entscheiden die Teams multimodal in welchen Waggon die Karte gehört. Das UK-Kind kann auch auf dem Hilfsmittel die Farbe anzeigen oder die Wortart schreiben. Es kommt nicht auf Schnelligkeit an. Das Kind ohne motorische Einschränkung legt die Karte in den passenden Waggon.

Je nach Entwicklungsstand Zusatzaufgaben ausdenken und Satzkonstruktionen erwarten. Z. B. aus zwei oder drei Wörtern einen Satz bilden. Es kann auch über zusammengesetzte Wörter diskutiert werden, z. B. „Fußball“ oder „Ballfuß“. Gibt es diese oder sind sie Quatsch? Gerne sollen die Kinder auch Sprach-Unsinn machen oder Witze erzählen. Im aktiven Aus-

tausch wird das UK-Kind als Kommunikationspartner bestätigt. Es lernt seine Strategien vermehrt einzusetzen.

Eisenbahnwitz 1:

Arzt zum Patienten: „Diese Medizin müssen Sie in einem Zug einnehmen.“

Patient: „Das trifft sich gut, ich arbeite bei der Bahn.“³⁰

Eisenbahnwitz 2:

Gestern fiel ich aus dem Zug. Ich kam aber sanft auf. Ich fiel nämlich auf eine Weiche!³¹

Sehr gut geeignet sind auch die Geschichten von Annette Kitzinger mit METACOM-Symbolen. Sie können kostenlos aus dem Internet heruntergeladen werden. Kinder der Gruppe drei und vier können den Umgang mit dem Talker trainieren, lesen üben und anderen Personen Geschichten erzählen.

Wie immer gilt, dass es nur eine Anfangsidee ist. Gerne darf der Spielablauf an die Bedürfnisse der Mitspieler und Spielleiter angepasst werden.

3.1.3 Mitmachgeschichte

Therapieschwerpunkte:

Erste Gruppe: Abbau von Reflexen, Förderung der Sinnesfunktionen, sensorischen Integration, motorische Steuerung und Kontakt zur Außenwelt

Zweite Gruppe: Sensorische Integration, Ausdruck von Emotionen durch körpereigene Geräusche und Stimmeinsatz, Wahrnehmung der Sprachmelodie bei Fragen oder dem Trochäus

Dritte Gruppe: Multimodaler Einsatz von Kommunikationsmöglichkeiten, Reihenfolgen und Abläufe in Textform, Ausdauer und Konzentration, Wortschatzausbau

Vierte Gruppe: Hilfsmitteltraining, Schutz vor Isolation, Spaß an der Interaktion, Übernahme von Aktionen, Erfahrungen als gleichberechtigter Partner

Für einen multimodalen Input empfiehlt es sich die DGS-Gebärden herauszusuchen und vorher zu üben. Und die Tasten eines elektronischen Hilfsgerätes entsprechend zu bespielen.

Material:

- Eisenbahn
- Dunkles Tuch
- Taschenlampe
- Fön, evtl. mit PowerLink und Taster
- Pappwindmühle oder Ventilator mit PowerLink und Taster
- Kerze und Feuerzeug
- Gäste in der Bahn: Knoblauch, Kaffee, Zitrone, Rasierwasser, Eukalyptus, Käse

30 www.spick.ch/dein-spick/witze

31 Ebd.