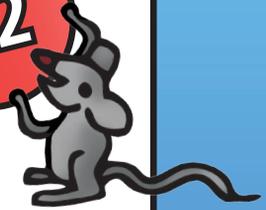


**kleine wörter**

**GROSSE WIRKUNG**

**ELEFANT 4**  
wandspiele und tischspiele  
als download

02



**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.

02

Das Download-Paket Elefant 4.02 enthält drei Wandspiele, die mit der grossen Kölner Kommunikationstafel gespielt werden:

- Spiel E4-39: Osterhase
- Spiel E4-40: Ich kann das auch
- Spiel E4-41: Urlaub II

01 04  
03

Das Download-Paket Elefant 4.01 ist zum Jahresanfang 2024 erschienen, das Download-Paket Elefant 4.02 zu Ostern 2024. Weitere Downloadpakete 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 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.

## 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. Am besten befestigen Sie die RWS-Tafeln in der Kommunikationstafel mit Klettunkten.

## Die Tischspiele

In diesem ersten Teil der Sammlung (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.

Dazu müssen Sie sowohl die A4-Tafel wie auch die Randwortschatztafeln mit Klettunkten versehen.

Die Würfelpunkte finden Sie auf der Spielanleitung.

Sie können diese ausdrucken, ausschneiden und auf einen Blankowürfel mit der Seitenlänge von 20 mm kleben.

Zusätzlich benötigtes Material:

- Für das Tischspiel «König» benötigen Sie eine Krone (selbst basteln oder vom Dreikönigskuchen).
- Für das Tischspiel «Geschenk» benötigen Sie Salzfischli, Gummibärli, Salzstangen und Smarties.

## 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, März 2024  
Gesellschaftsstrasse 11, CH-3012 Bern  
+41 31 301 86 76, [info@kleinewoerter.ch](mailto:info@kleinewoerter.ch)  
[kleinewoerter.ch](http://kleinewoerter.ch)