



Kommunikationsfunktion: Spezifische Tätigkeiten bezeichnen oder steuern

Titel

KÖNIG II

Material

Dieses Spiel wird ohne Kommunikationstafel gespielt: Man sitzt im Kreis, in der Mitte sind farbige Becher am Boden. Dazu braucht man einen Würfel mit Farbpunkten entsprechend den Becherfarben. Unter den Bechern versteckt: Ein König (Plastikfigur oder kleine Krone), Smarties, Kärtchen mit Symbolen von folgenden Aktivitäten: rennen, springen, liegen. Zusätzlich: nochmals, warten (Vorlage als Metadf-Datei beiliegend).

Zielwörter

können, müssen (als Gebärden)

Spiel

Man würfelt mit dem Farbwürfel. Bei rot darf man den roten Becher heben und die darunter liegende Aktivität machen: «Ich **muss** hüpfen.», «Ich **kann** nochmals.», «Ich **muss** warten.» (= aussetzen), «Ich **kann** Smarties essen.» etc.

Sieger ist das Kind, das den König erwischt.

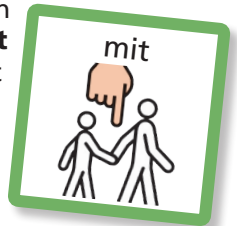
IDEEN FÜRS MODELLING DER ZIELWÖRTER IM ALLTAG

Und

Das Wort **und** kommt sehr häufig vor, wird aber von Menschen mit Sprachproblemen häufig unterschlagen. Also modellieren wir bei Erzählungen «Mama **und** ich ...», Fotoalben «mein Bruder **und** meine Schwester ...» und Bilderbüchern «Baloo **und** Bagheera ...» immer dieses Wort.

Rätsel

Um das Wort **mit** einzuprägen, können wir im Alltag Rätsel stellen: «Womit schlägst du Sahne?» oder «Womit malst du?» Wenn wir eine Antwortauswahl geben, haben wir noch das Wort **oder** dabei: «**Mit** dem Mixer **oder mit** dem Toaster?» und «**Mit** dem Hammer **oder mit** dem Pinsel?»



Turnen

Im Turnunterricht können wir oder ein Kind befehlen: «Simon **muss** hüpfen!», «Julia **muss** rennen!» und «Timo **muss** kriechen!», die Kinder müssen dies so lange tun, bis der oder die Befehlende ruft: «**Fertig!**»