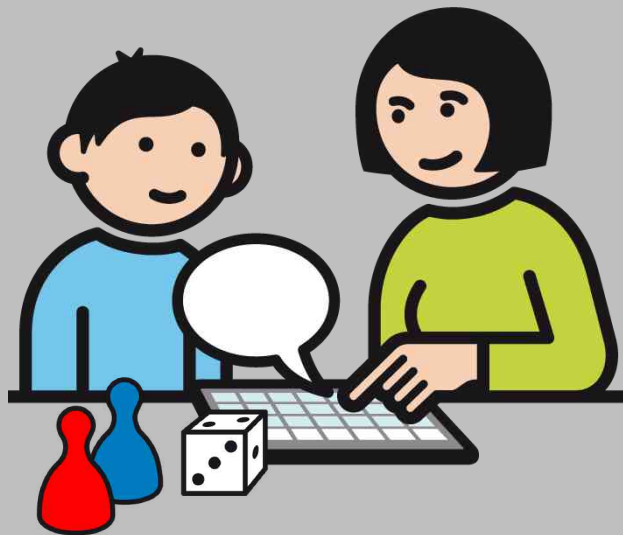


# UK in der Förderung junger Kinder





Worum geht's bei UK?



Worum geht's beim Spielen?



Entwicklung von Kommunikation und Spiel

Modelling

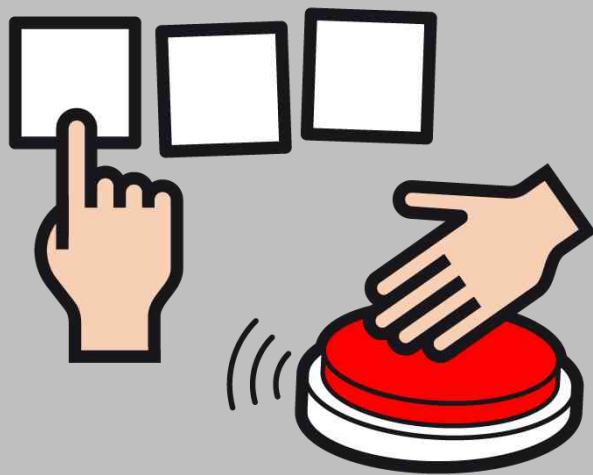


Ideensammlung zum Spielen mit UK



Abschluss: Fragen und Austausch





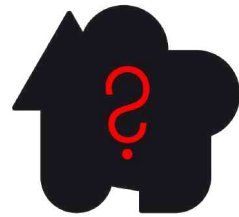
Worum geht's  
bei UK?

# Worum geht's bei UK?

um Kommunikation!

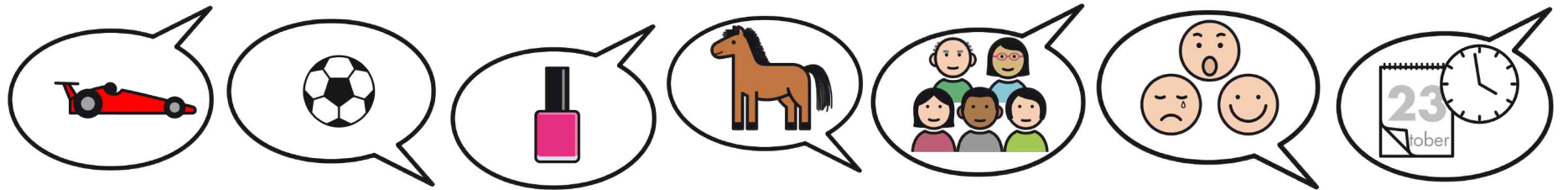


# Worum geht's bei UK?



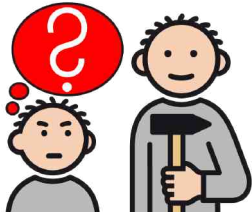
Über WAS kommunizieren wir?

Über viele verschiedene Inhalte!  
Die Inhalte sind abhängig von unserem Interesse  
und dem unseres Kommunikationspartners.



Und dafür brauchen wir Wörter.

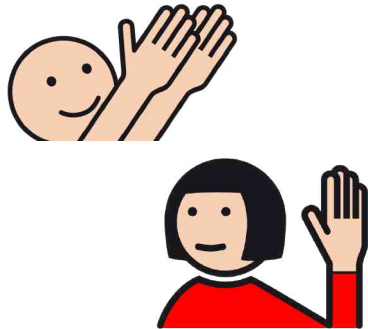
# Worum geht's bei UK?



WOZU kommunizieren wir?

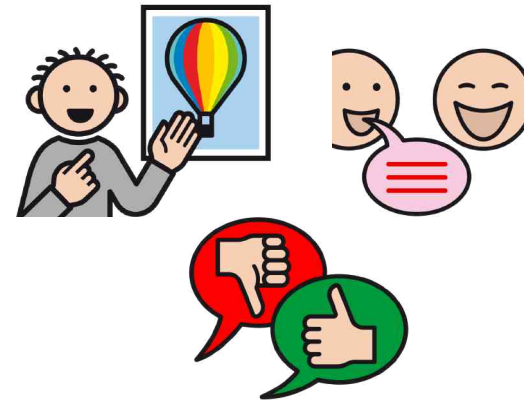
Kommunikation hat viele verschiedene Funktionen!

Wir FORDERN oder LEHNEN AB.



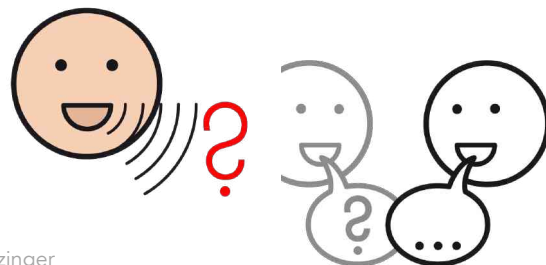
- Aufmerksamkeit
- Dinge
- Handlungen

Wir TEILEN etwas, indem wir ...



- ... Erlebnisse berichten.
- ... Geschichten erzählen.
- ... Witze machen.
- ... etwas kommentieren.
- ... Meinungen äußern.
- ... Gefühle äußern.

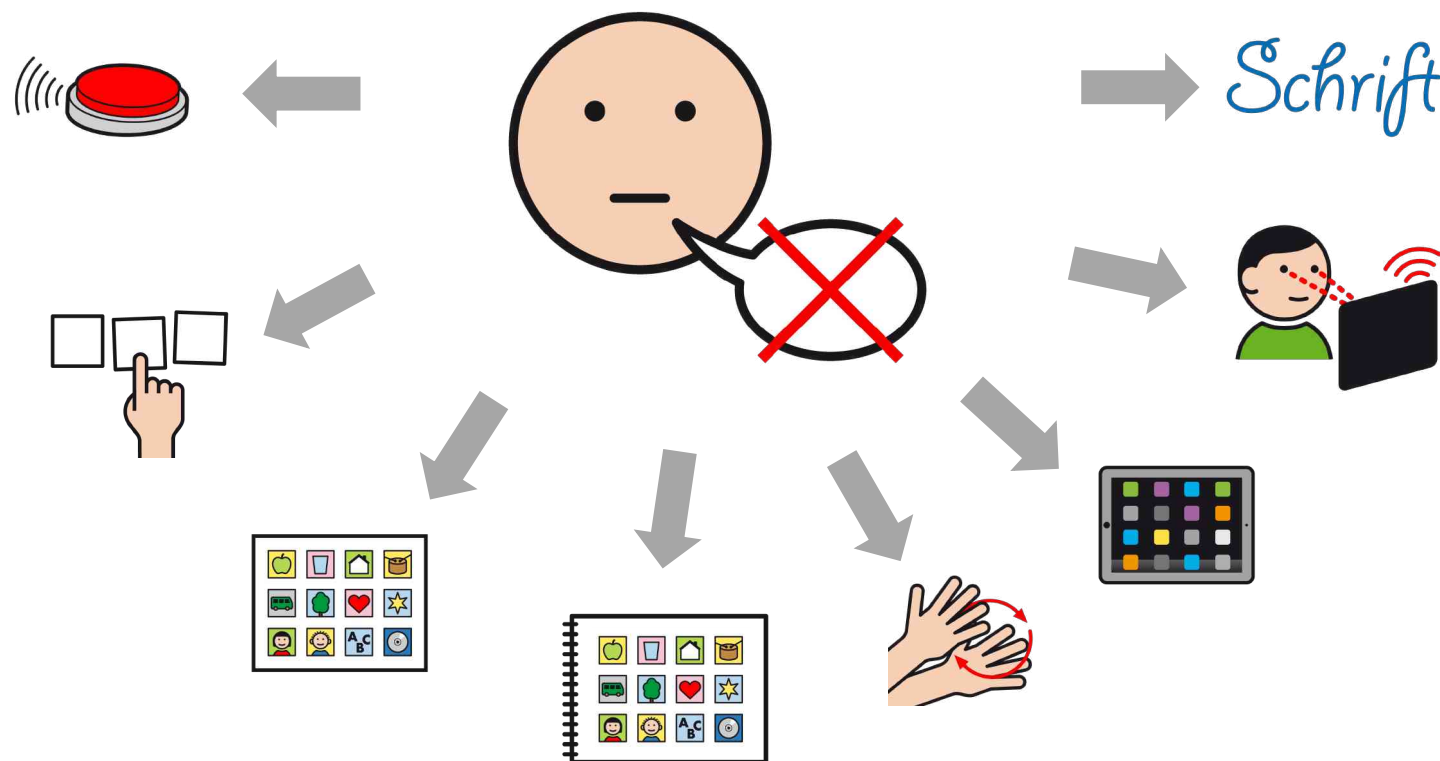
Wir INFORMIEREN, indem wir ...

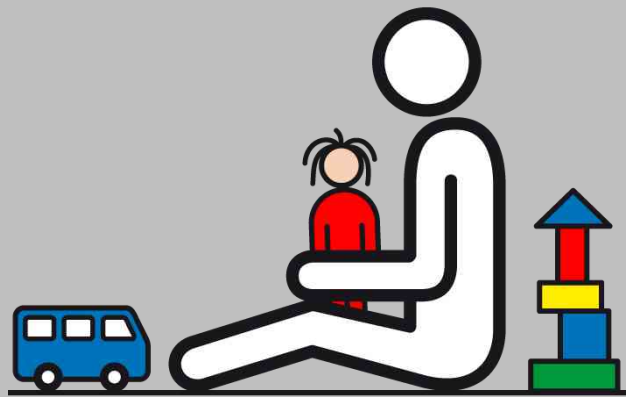


- ... andere auf etwas hinweisen.
- ... Fragen stellen.
- ... Fragen beantworten.

# Worum geht's bei UK?

Es ist einfach nur eine andere FORM als Lautsprache:





# Worum geht's beim Spielen?



# Worum geht's beim Spielen?

Spielen ist unglaublich wichtig für kindliche Entwicklung:

- beim Spielen probieren Kinder sich aus
- sie lernen nach und nach neue Fähigkeiten
- und üben sie im Spiel
- und verändern dann die Spiele
- damit sie neue Fähigkeiten lernen können...

Vor allem aber haben sie Spaß!

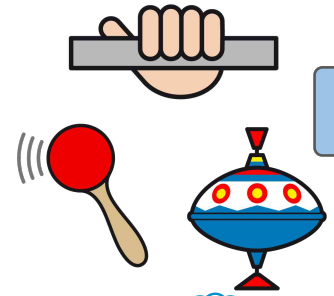
# Entwicklung von Kommunikation und Spiel





# Kinder lernen Kommunizieren

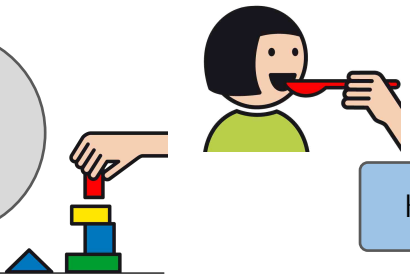
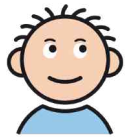
Stufe 1:  
ICH



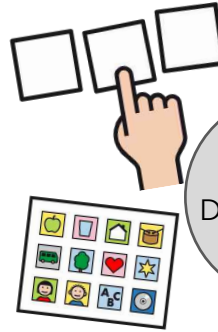
Stufe 2:  
ICH + DU



Stufe 3:  
ICH, DU  
und ein  
DING



Stufe 4:  
ICH, DU,  
DING und ein  
SYMBOL



Stufe 5:  
Explosion des  
Vokabulares



# Kinder lernen Spielen

Funktionsspiel mit dem Körper

Funktionsspiel mit Gegenständen

Interaktionsspiel

Symbolspiel

Konstruktionsspiel

Rollenspiel

Regelspiel

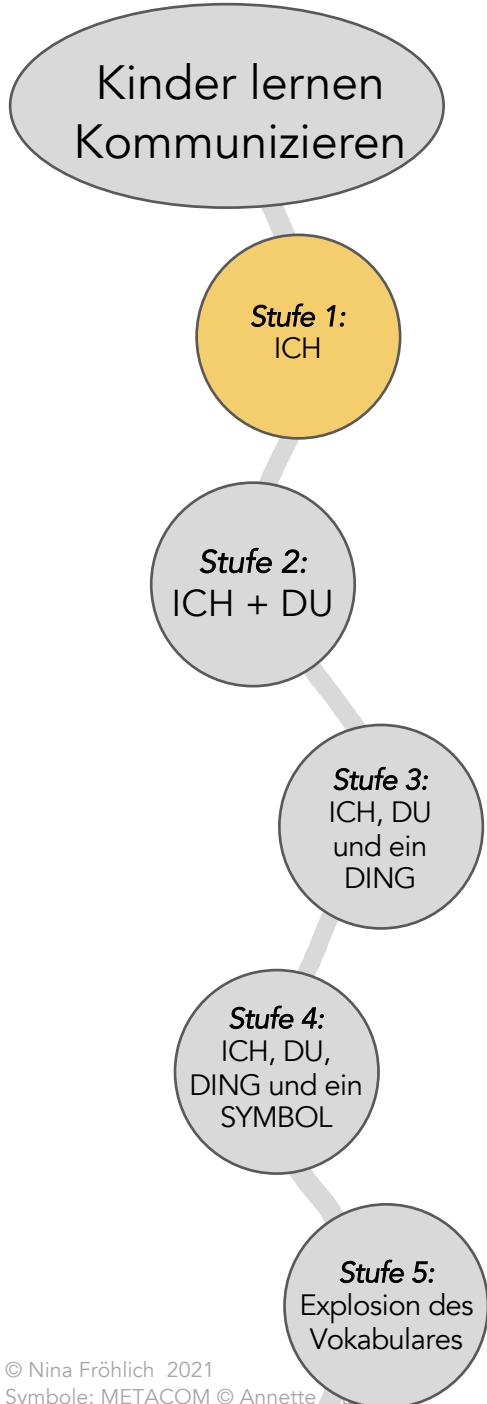
# Kommunikationsentwicklung nach Irene Leber: Kommunikation einschätzen und unterstützen



16.- Bezug: z.B. Ariadne

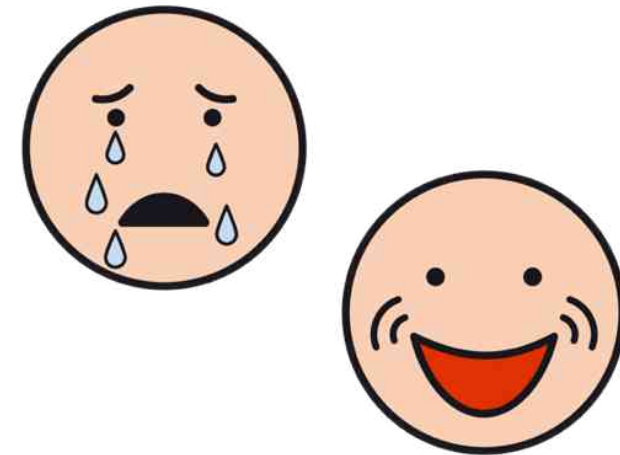
<https://inklusive-shop.ariadne.de/themenwelten/diagnostik/8030/irene-leber-kommunikation-einschaetzen-und-unterstuetzen-n/000-201/>





# Stufe 1: ICH

→ nicht intentional, nicht symbolisch

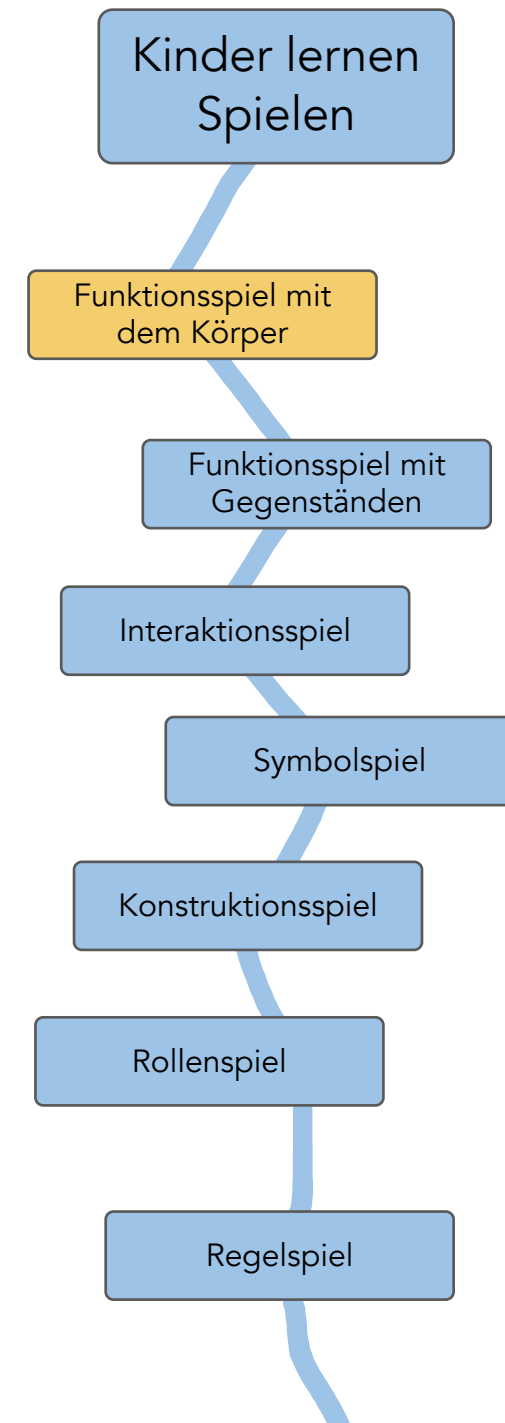
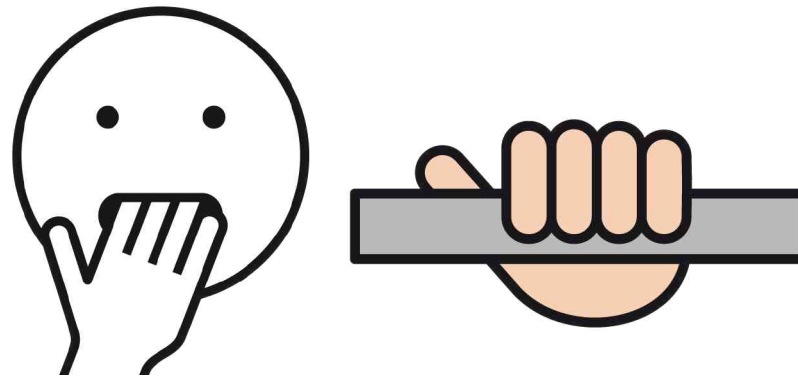


Verhalten ohne Absicht  
(kein Ursache-Wirkungsverständnis)

Unbewusste Spuren, die wir lesen können.

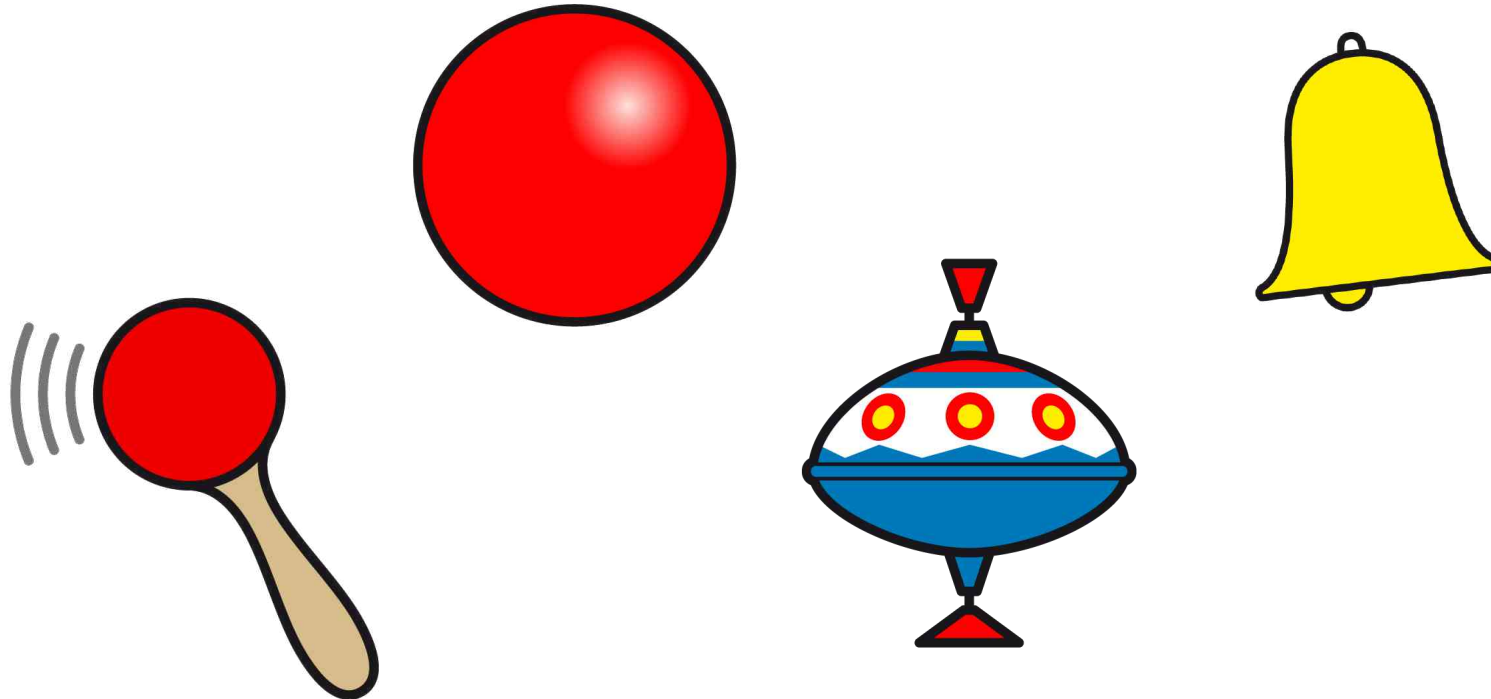
# Funktionsspiel mit dem Körper

- erste Form des Spielens
- Motivation ist die Funktionslust und das Wiederholungsprinzip (Üben von neuen Fähigkeiten)
- Bewegungen zum Erforschen des Körpers
- ungesteuerte Bewegungen werden zunehmend zielgerichteter  
(z. B. Finger in den Mund stecken, greifen, festhalten)



# Funktionsspiel mit Gegenständen

- nach Gegenständen greifen und Effekte auslösen



Kinder lernen  
Spielen

Funktionsspiel mit  
dem Körper

Funktionsspiel mit  
Gegenständen

Interaktionsspiel

Symbolspiel

Konstruktionsspiel

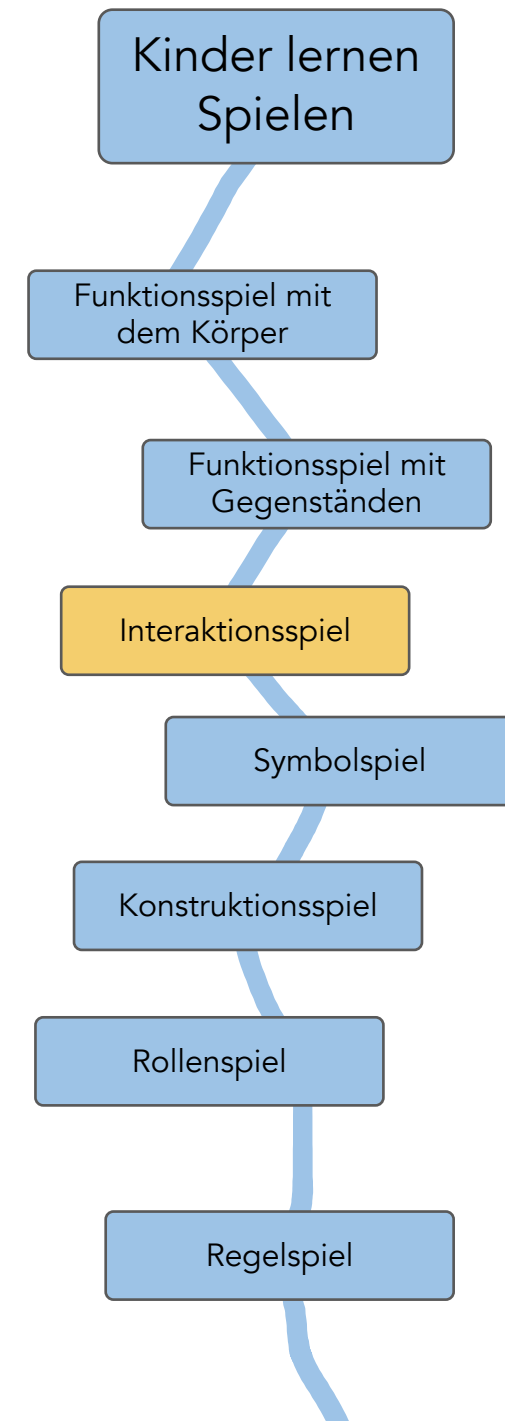
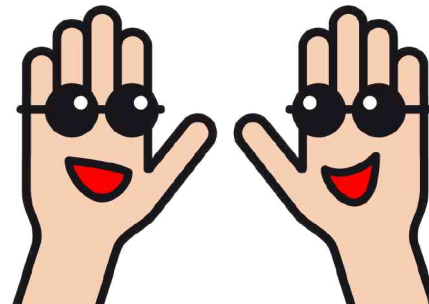
Rollenspiel

Regelspiel

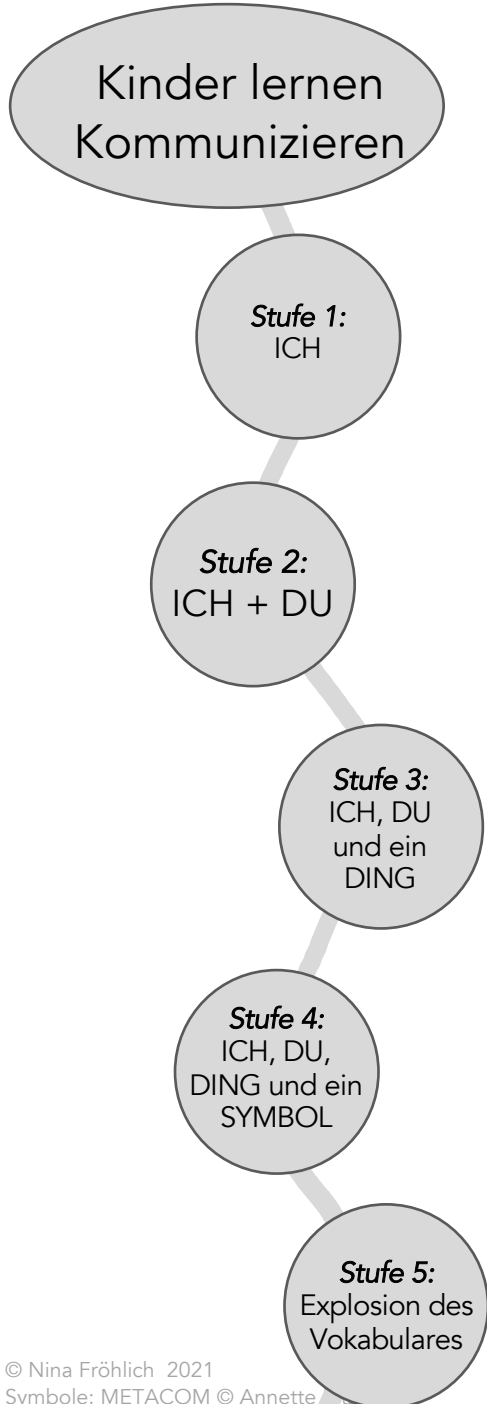


# erste Interaktionsspiele

- den Partner mit Blicken steuern und Effekte auslösen





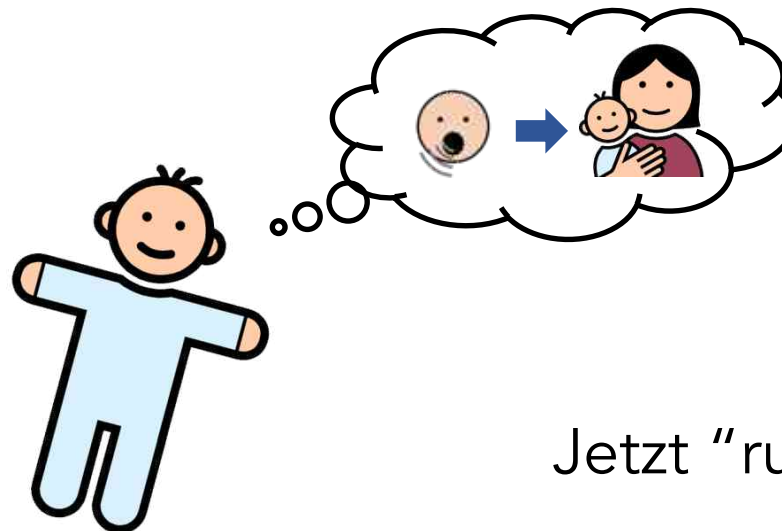


# Stufe 2: ICH und DU

→ intentional, nicht symbolisch

→ Verhalten mit Absicht, Ursache-Wirkungsverständnis

Verhalten ohne Absicht hat 1000 mal die gleiche Wirkung.  
Das Kind lernt: Mama kommt, wenn ich schreie.



Jetzt "ruft" das Kind die Mama.

Kinder lernen  
Kommunizieren

Stufe 1:  
ICH

Stufe 2:  
ICH + DU

Stufe 3:  
ICH, DU  
und ein  
DING

Stufe 4:  
ICH, DU,  
DING und ein  
SYMBOL

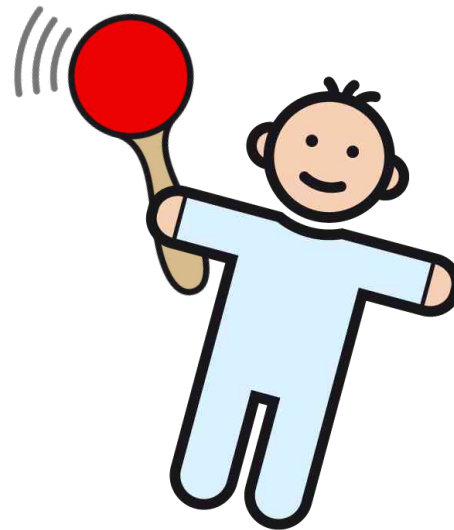
Stufe 5:  
Explosion des  
Vokabulares

# Stufe 2: ICH und DU

→ intentional, nicht symbolisch

→ Verhalten mit Absicht, Ursache-Wirkungsverständnis

1000 mal ist das Kind zufällig an  
die Rassel gestoßen und immer  
hatte das die gleiche Wirkung:  
ein schönes Geräusch!



Jetzt "rasselt" das Kind.

Kinder lernen  
Kommunizieren

Stufe 1:  
ICH

Stufe 2:  
ICH + DU

Stufe 3:  
ICH, DU  
und ein  
DING

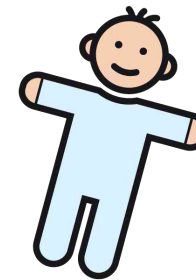
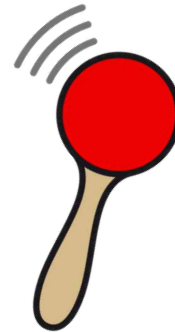
Stufe 4:  
ICH, DU,  
DING und ein  
SYMBOL

Stufe 5:  
Explosion des  
Vokabulares

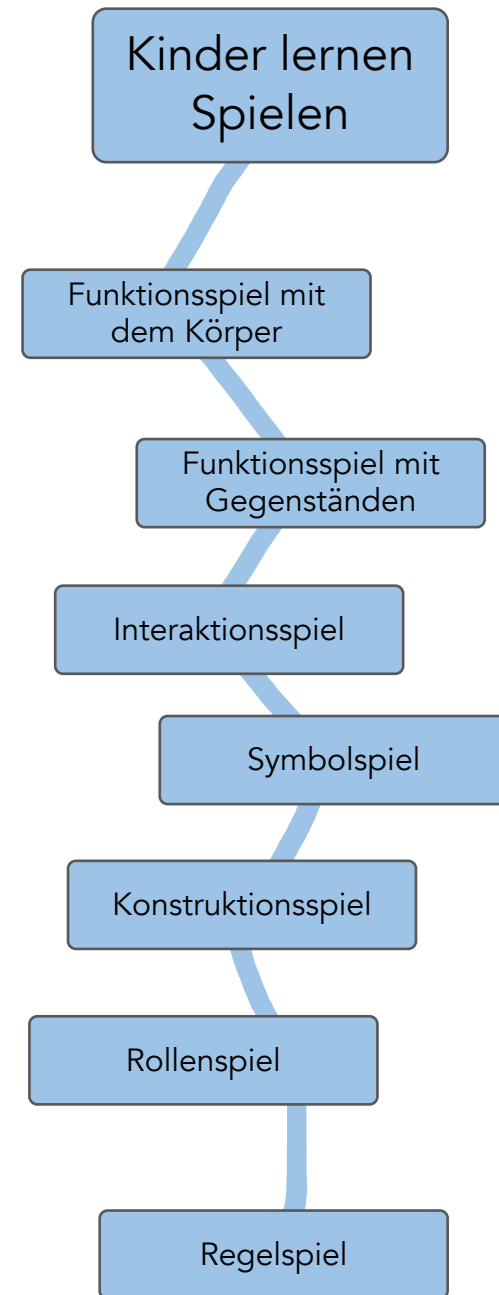
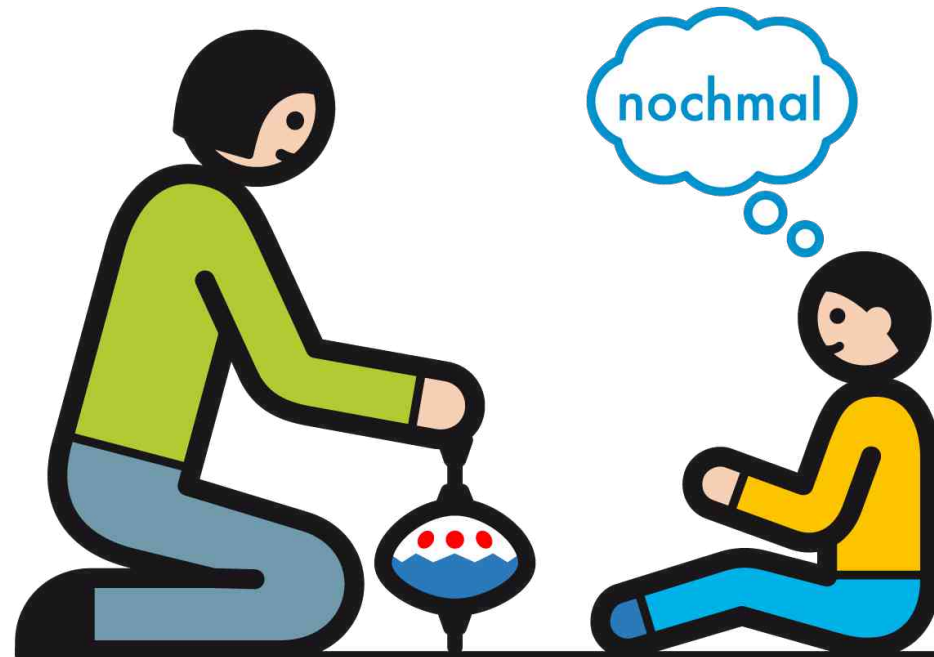
# Stufe 2: ICH und DU

→ intentional, nicht symbolisch

→ Verhalten mit Absicht, Ursache-Wirkungsverständnis



# Interaktionsspiele mit Gegenständen



Kinder lernen  
Kommunizieren

Stufe 1:  
ICH

Stufe 2:  
ICH + DU

Stufe 3:  
ICH, DU  
und ein  
DING

Stufe 4:  
ICH, DU,  
DING und ein  
SYMBOL

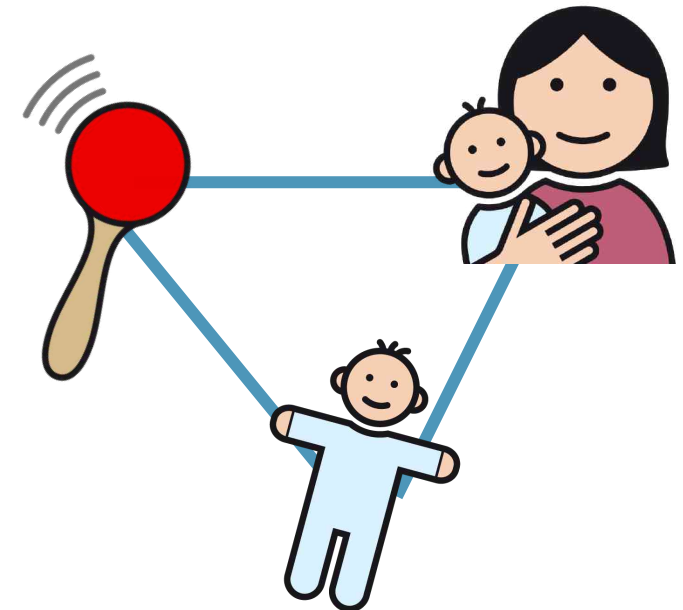
Stufe 5:  
Explosion des  
Vokabulares

# Stufe 3: ICH und DU und ein DING

→ intentional, nicht symbolisch

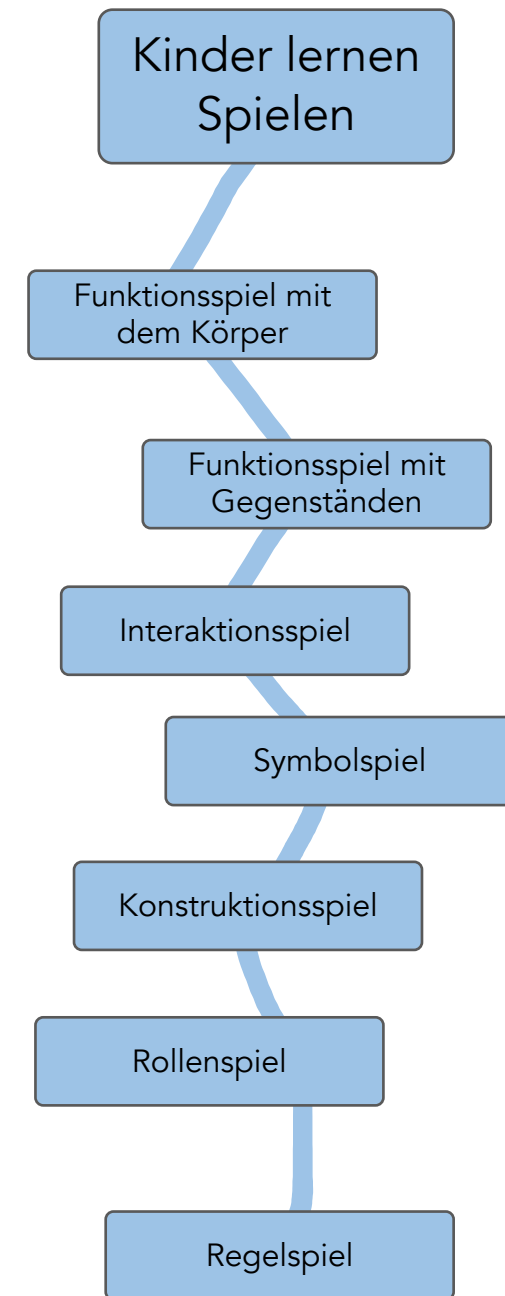
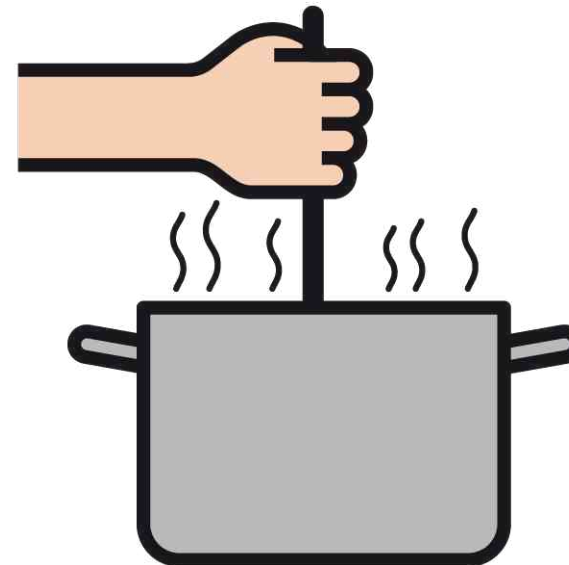
→ Verhalten mit Absicht UND Bezug zum Partner

→ geteilte Aufmerksamkeit, „Joint Attention“



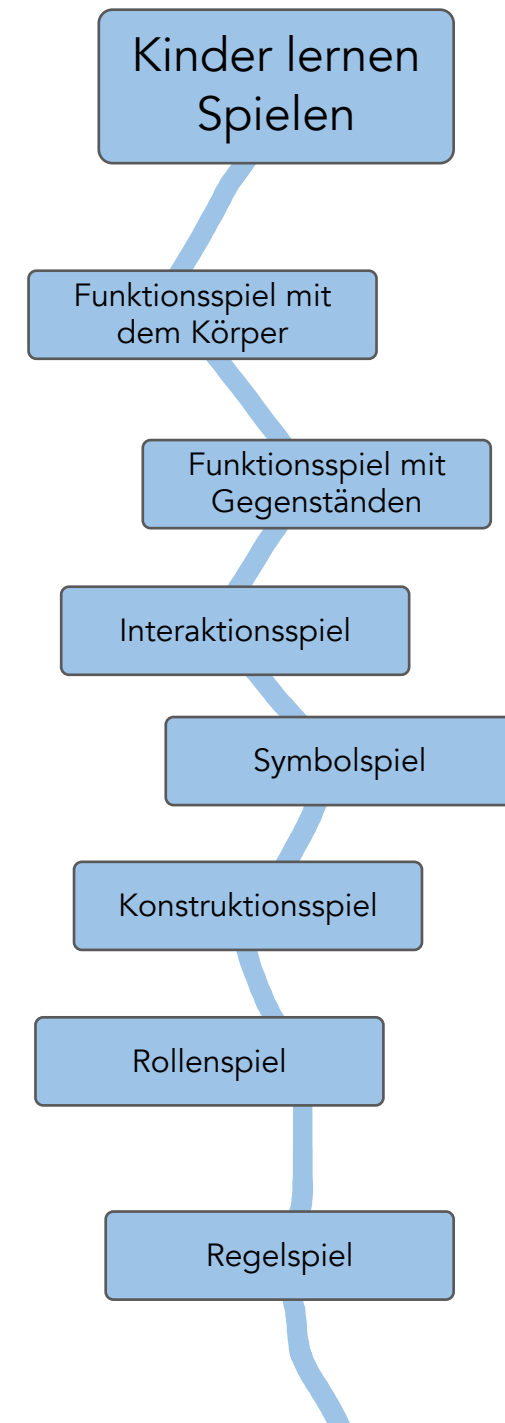
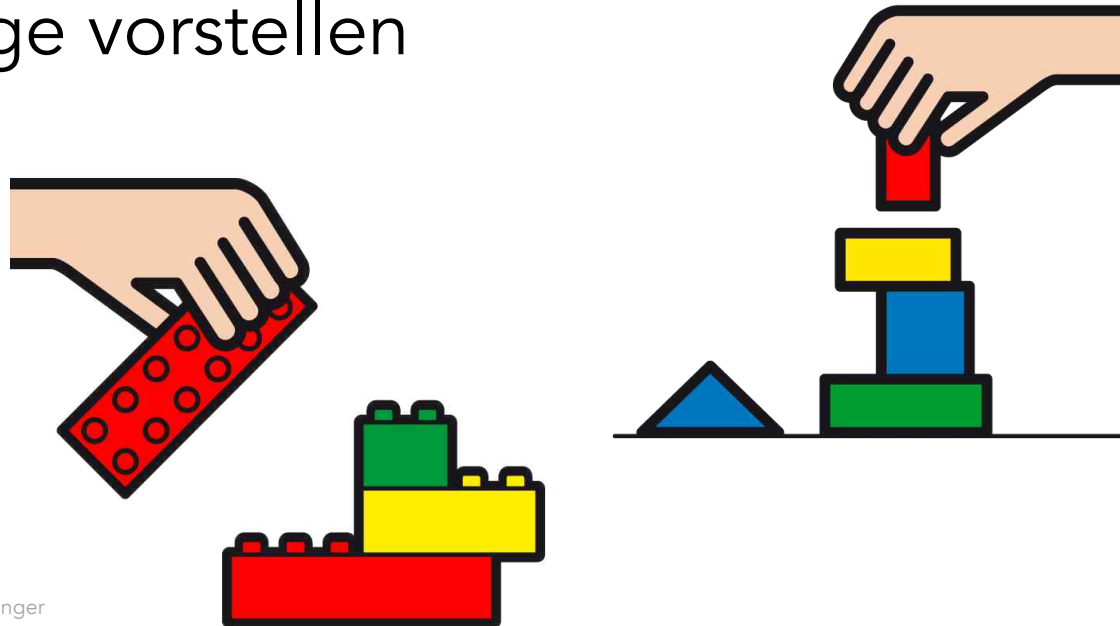
# Symbolspiel/ „So tun als ob-Spiel“

- beobachtet und versucht die Handlung nachzuspielen
- Objektpermanenz !!

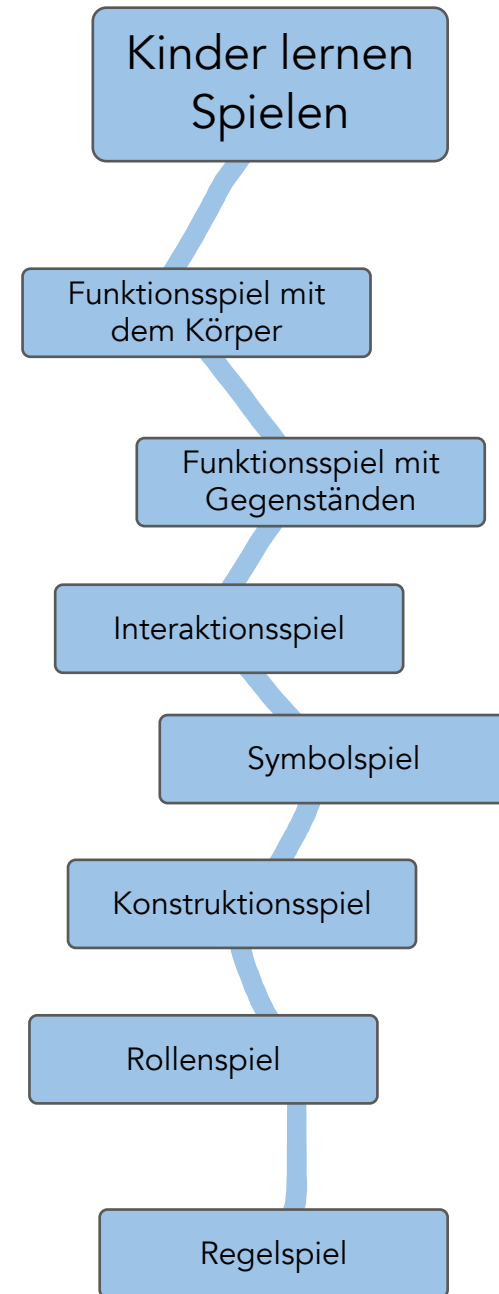


# Konstruktionsspiel

- durch eigenes Tun wird ein Ziel erreicht (z. B. "Ich baue ein Haus").
- aktives Experimentieren
- Handeln planen
- sich Dinge vorstellen

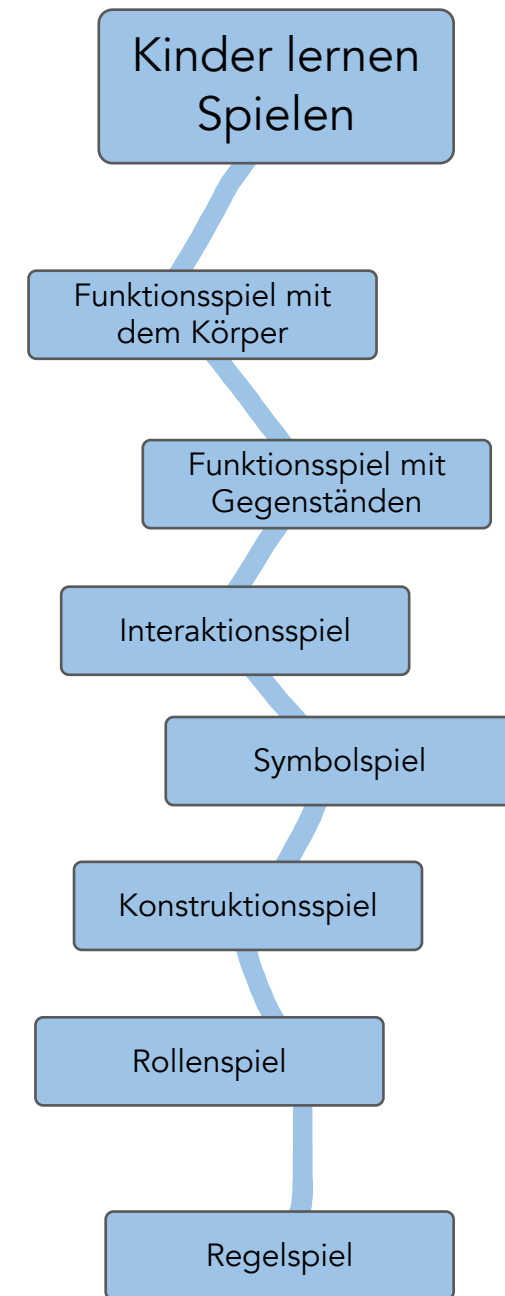
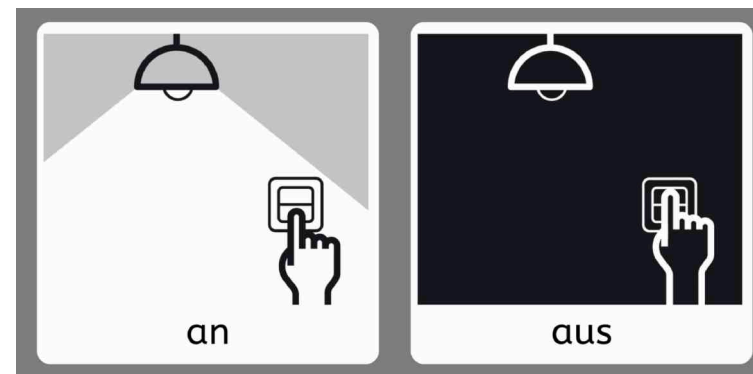
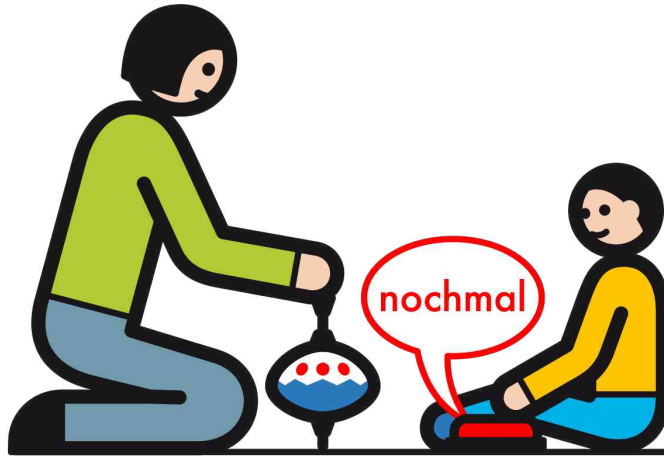


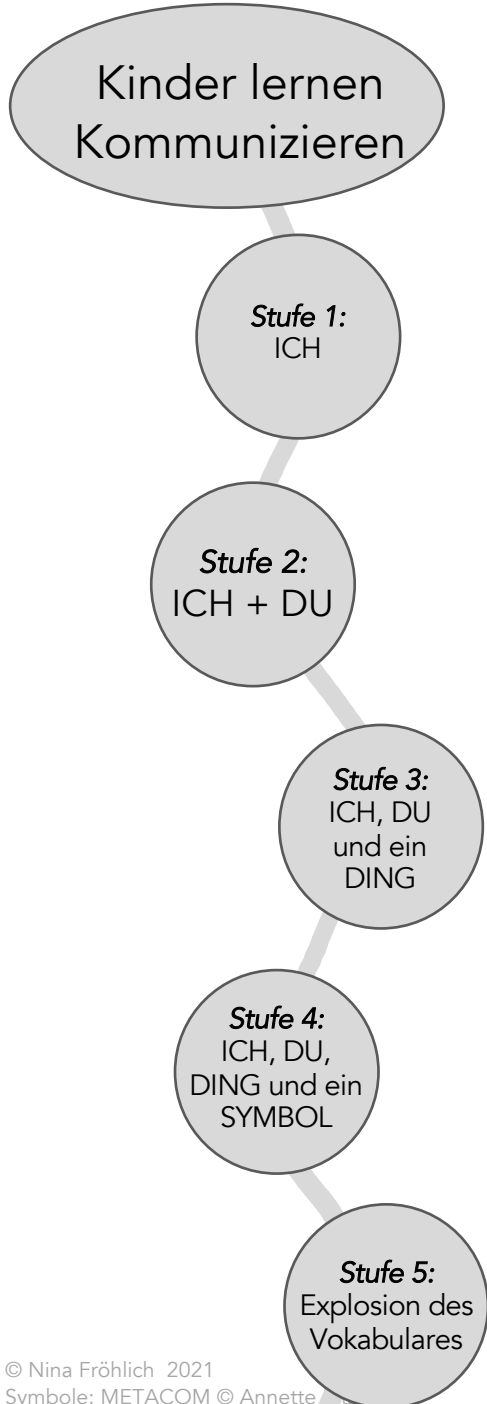
# Interaktionsspiele mit Symbolen





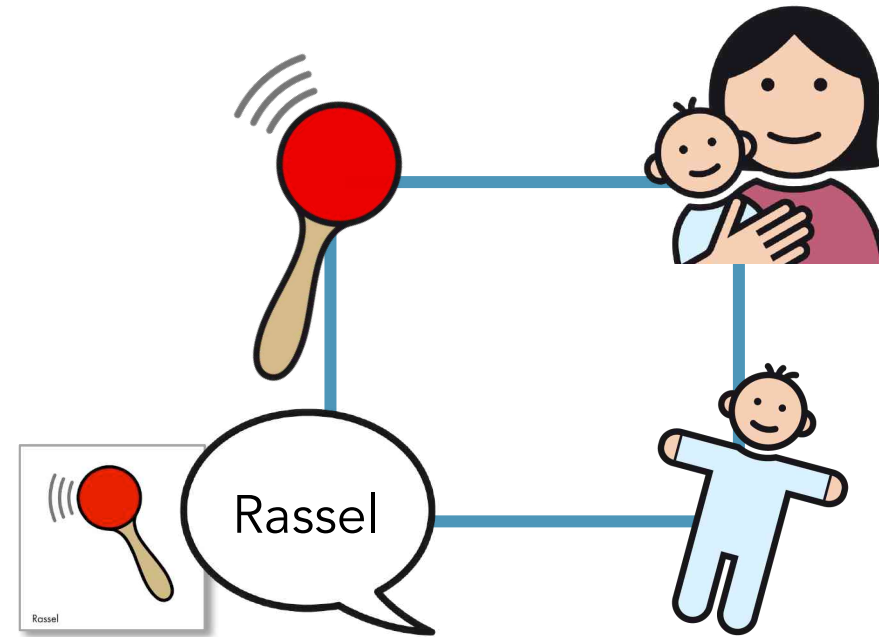
# Interaktionsspiele mit Symbolen





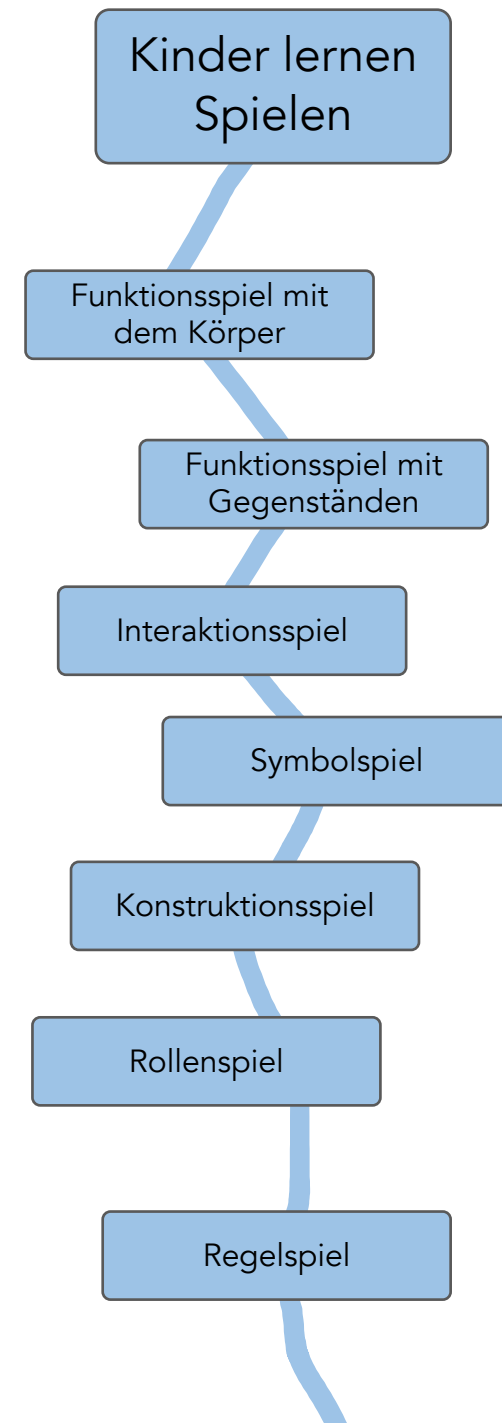
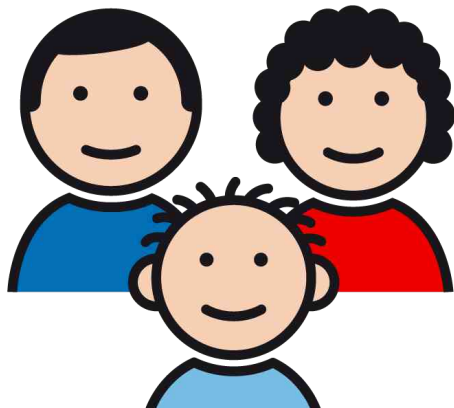
# Stufe 4: ICH und DU und ein DING und ein SYMBOL

→ Verhalten mit Absicht und Bezug zum Partner und erste symbolische Zeichen



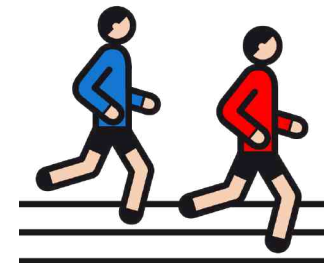
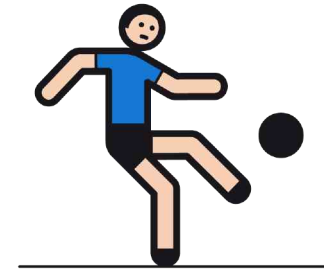
# Rollenspiel

- Kind nimmt soziale Rollen ein, meist ahmt es Erwachsene nach
- lernt soziale Verhaltensregeln kennen
- verarbeitet Erfahrungen im Rollenspiel
- probiert verschiedene Konfliktlösestrategien



# Regelspiel

- Regelspiele haben eine vorgegebene Struktur
- z.T. hohe Anforderungen an Feinmotorik (würfeln, setzen, Karten halten)
- z.T. hohe Anforderungen an Ausdauer (Spielen bis das Spiel zu Ende ist)
- lernen, sich an Abmachungen zu halten (Spielregeln einhalten)
- gewinnen und verlieren (emotionale Entwicklung, Frustrationstoleranz!)



Kinder lernen  
Spielen

Funktionsspiel mit  
dem Körper

Funktionsspiel mit  
Gegenständen

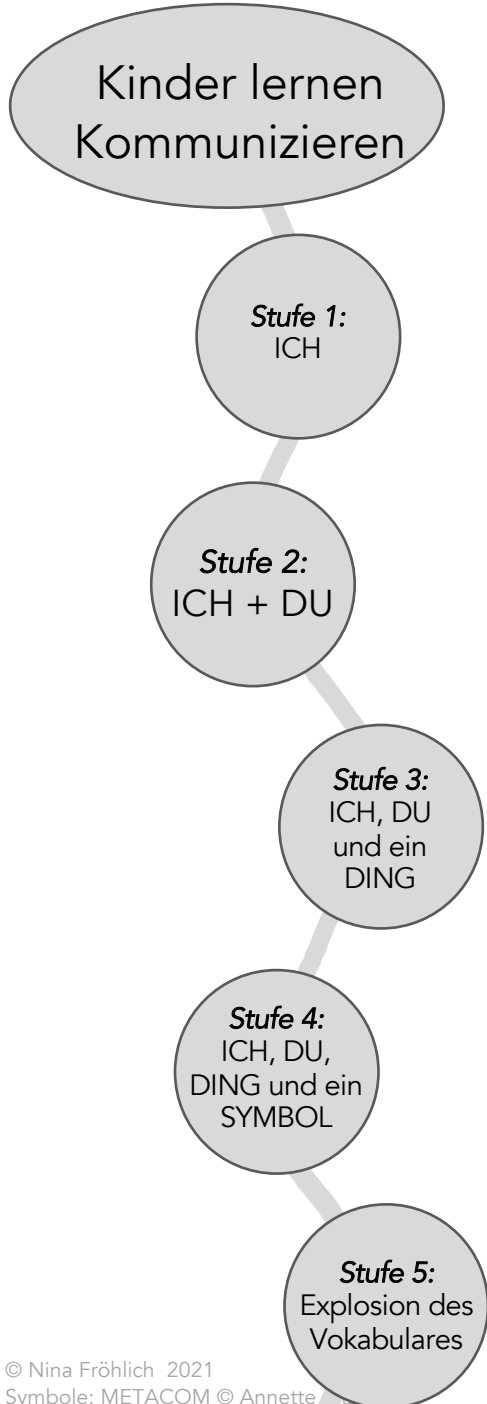
Interaktionsspiel

Symbolspiel

Konstruktionsspiel

Rollenspiel

Regelspiel



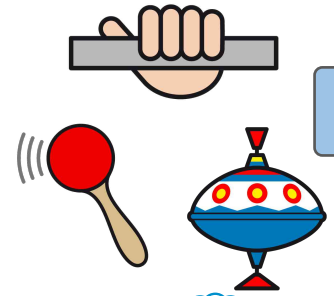
# Stufe 5: Explosion des Vokabulares

- viele symbolische Zeichen
- erste Kombinationen
- Grammatik, Syntax



# Kinder lernen Kommunizieren

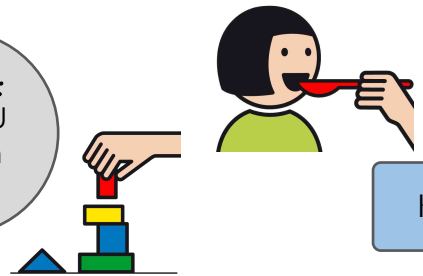
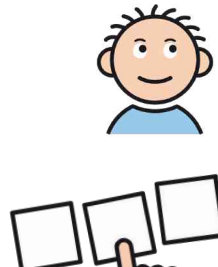
Stufe 1:  
ICH



Stufe 2:  
ICH + DU



Stufe 3:  
ICH, DU  
und ein  
DING



Stufe 4:  
ICH, DU,  
DING und ein  
SYMBOL



Stufe 5:  
Explosion des  
Vokabulares



# Kinder lernen Spielen

Funktionsspiel mit dem Körper

Funktionsspiel mit Gegenständen

Interaktionsspiel

Symbolspiel

Konstruktionsspiel

Rollenspiel

Regelspiel



# Modelling beim Spielen



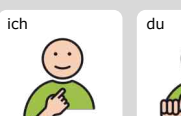
# „Nochmal“ bei Interaktionsspielen

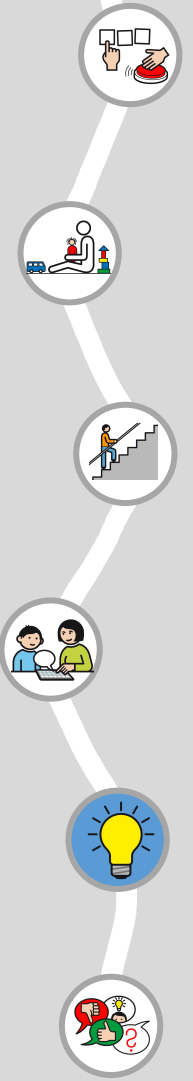


MetaTALKDE Seite  
GTN Seite  
Foto Flip buch

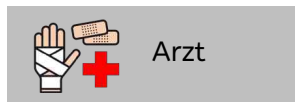


# Symbol- und Konstruktionsspiele

Ich 	du 	wer 	dran 	Zug spielen 					
fahren 	anhalten 	einsteigen 	aussteigen 	Hallo! 	Tschüs! 				
schnell 	langsam 	Bahnhof 	Unfall 	ich 	du 	Auto 	Zug 	Fahrzeuge 	
Mann 	Frau 	Kind 	Hund 	schnell 	langsam 	fahren 	anhalten 	1 	2 
Fahrkarte 	bezahlen 	nochmal 	fertig 	da ist 	Garage 	Unfall 	nicht 	3 	4 
				Hupen 	Zisch <b>sch</b> 	Knarz 	Boing! 	5 	
				los 	weiter 	nochmal 	fertig 	lustig 	blöd 



# Symbol- und Konstruktionsspiele



Arzt



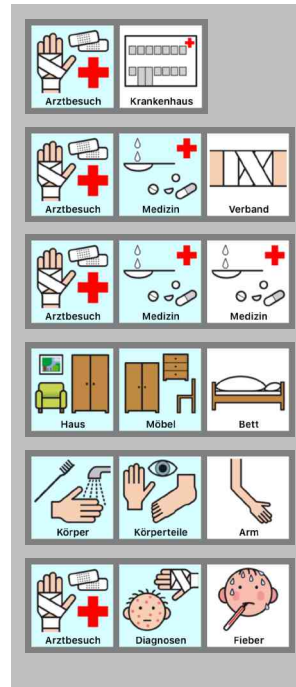
Material:

- Arztkoffer
- Pflaster
- Verband
- weißer Kittel

Rollenspiel „Arzt“:

Kind verarztet uns, wir versprachlichen, was das Kind macht und geben weitere Anregungen.

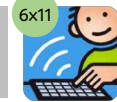
passendes Vokabular:



© Nina Fröhlich 2018



Küche



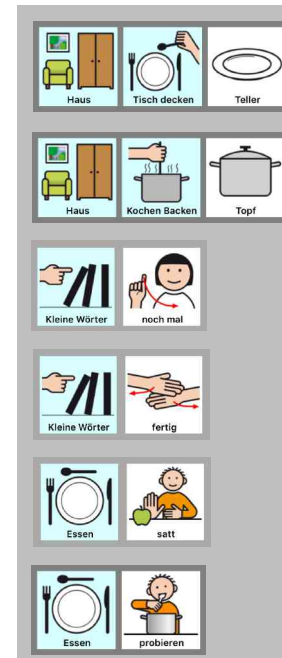
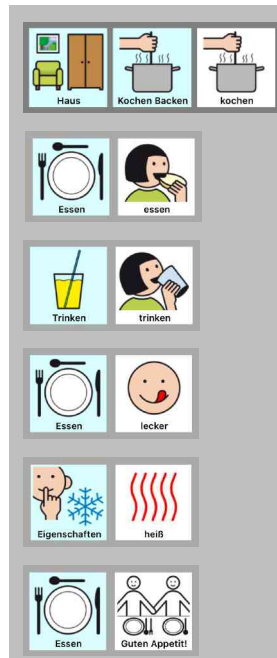
Material:

- Herd (genäht)
- Tischdecke
- Servietten
- Teller
- Besteck
- Gläser
- Kanne
- Topf

Rollenspiel "Küche":

Kind spielt, wir versprachlichen, was das Kind tut, geben Anregungen, was man noch machen könnte.

passendes Vokabular:




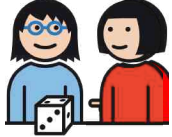



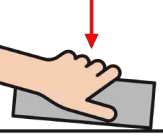





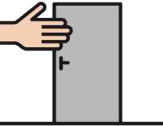
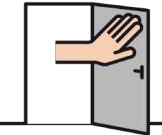













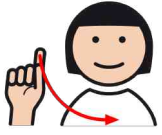






© Nina Fröhlich 2018











# Kommunikationstafeln für Gesellschaftsspiele

ich 	du 	wer? 	dran 	gelb 	Nanu? Ich denk da liegt der Schuh ... 	
Karte 	auslegen 	merken 	vergessen 	orange 		gewonnen 
Deckel 	zu 	auf 	würfeln 	rot 	Glück gehabt 	Pech gehabt 
Was ist das? 	raten 	behalten 	aussuchen 	blau 	Juhu! 	Mist! 
los 	weiter 	nochmal 	fertig 	Joker 	richtig 	falsch 






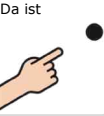


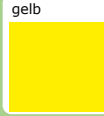


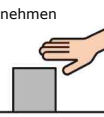


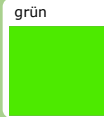





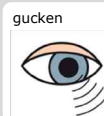
















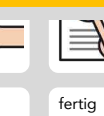


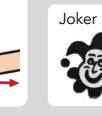


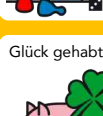
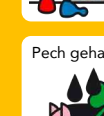

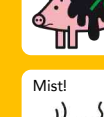







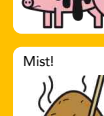


© Nina Fröhlich 2018, Symbole: METACOM © Annette Kitzinger

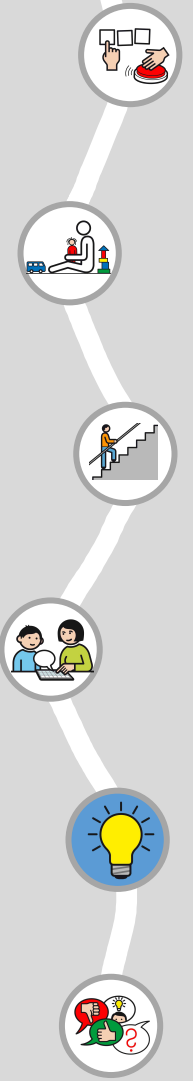


# Kommunikationstafeln für Gesellschaftsspiele



ich 	du 	wer? 	dran 	gelb 	Nanu? 	Katze 	Schwimmring 	Luftballon 	Kirsche 	Baum 	Tasse 
Karte 	auslegen 	merken 	vergessen 	orange 	Fisch 	Trommel 	Schiff 	Geschenk 	Puppe 	Schuhe 	
Deckel 	zu 	auf 	würfeln 	rot 	Drachen 	Teddy 	Fußball 	Flugzeug 	Apfel 	Frosch 	
Was ist das? 	raten 	behalten 	aussuchen 	blau 	Fahrrad 	Elefant 	Schlange 	Papagei 	Inliner 	Kuh 	
los 	weiter 	nochmal 	fertig 	grün 	Joker 						

# Kommunikationstafeln für Gesellschaftsspiele

ich 	du 	wer 	dran 	Affenbande 	
Da ist 	Wo ist? 	rot 	gelb 	1	gewonnen  verloren 
nehmen 	Sack 	blau 	grün 	2	Glück gehabt  Pech gehabt 
Affe 	setzen 	warten 	gucken 	3	gewonnen  verloren 
los 	weiter 	nochmal 	fertig 	4	Glück gehabt  Pech gehabt 
				5	Juhu!  Mist! 
					richtig  falsch 
					gewonnen  verloren 
					Glück gehabt  Pech gehabt 
					Juhu!  Mist! 
					richtig  falsch 
					gewonnen  verloren 
					Glück gehabt  Pech gehabt 
					Juhu!  Mist! 
					richtig  falsch 
					gewonnen  verloren 
					Glück gehabt  Pech gehabt 
					Juhu!  Mist! 
					schnell  langsam 



# Modelling-Spickzettel für Gesellschaftsspiele

**Nanu?**  
Ich denk da liegt der Schuh ...  6x11 

**Spielen** **Spiel** **Ich bin dran.** **Spielen** **Spiel** **Du bist dran.** **Fragen** **wer**

**Spielen** **Spiel** **Karte** **Verben** **weiter** **legen** **Schule** **lernen** **merken**

**Kleine Wörter** **auf** **Kleine Wörter** **zu**

**Spielen** **Spiel** **würfeln** **Farben/Formen** **gelb** **abc** **U** **überlegen**

**Fragen** **was** **ist das?**

**Sport** **Sport 2** **los** **Kleine Wörter** **noch mal** **Kleine Wörter** **fertig**

**Spielen** **Spiel** **gewinnen** **gewonnen** **ge-**

**Spielen** **Sprüche** **Glück** **Lob** **Eigenschaften** **Lob**

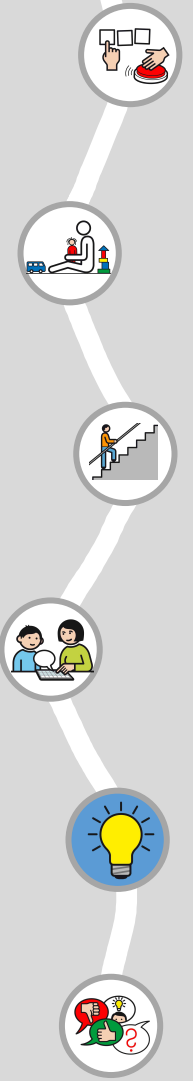


**Katze** **Schwimming** **Luftballon** **Kirsche** **Baum** **Tasse** 6x11 

**Fisch** **Trommel** **Schiff** **Geschenk** **Puppe** **Schuhe**

**Drachen** **Teddy** **Fußball** **Flugzeug** **Apfel** **Frosch**

**Fahrrad** **Elefant** **Schlange** **Papagei** **Inliner** **Kuh**





# Modelling-Spickzettel für Gesellschaftsspiele

## Quasselkiste 60

The image displays a collection of communication cards for social games, organized into several sections:

- Top Left:** A grid of cards with icons and text: 'ich bin', 'du bist', 'wer', 'Karte', 'an', 'gucken', 'gucken', 'SPIELEN', 'Würfel', '1', 'brauchen', 'da', 'BAUERNHOF', 'Kuh', 'Schaf', 'Katze', 'Huhn', 'Schwein', 'Hund', 'nochmal', 'fertig/schaffen', 'fertig', 'anderes', 'es'.
- Top Right:** A card for 'Kuh und Co.' featuring a cow icon and the PRD logo.
- Middle Right:** A card for 'Halli Galli' featuring a hand icon and the PRD logo.
- Bottom Right:** A card for 'Quasselkiste 60' featuring a hand icon and the PRD logo.
- Bottom:** A row of cards with icons and text: 'nochmal', 'fertig/schaffen', 'fertig', 'anderes', 'es'.

© Nina Fröhlich 2019, Wortpläne © Prentke Romich, Symbole: METACOM © Annette Kitzinger



# Modelling-Spickzettel für Gesellschaftsspiele

## LoGoFoXX 60

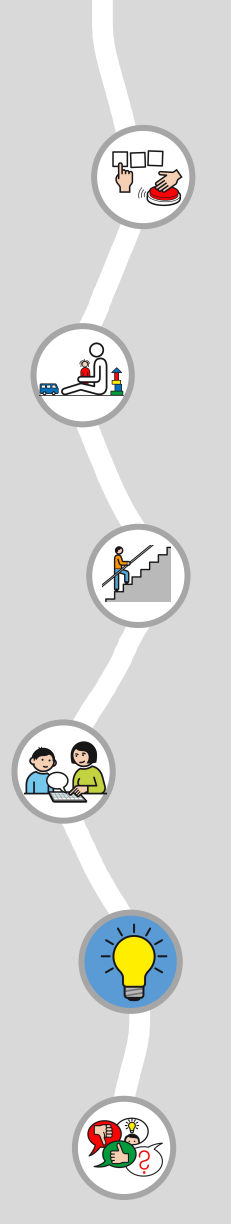
ich	ich bin	du	du bist	Fragen	wer	
Spielen	Würfel	Hinzufügen:		Sport	laufen	
Tiere	Haus	Hase	Hinzufügen:		Sport	springen
Adverbien	rein	Verben	Verben	3	fallen	
Fahren	verkehr	Brücke	Adjektive	kaputt		
Tiere	Wald	Maulwurf	Essen	Gemüse	Möhre	
Adverbien	anders					
Adverbien	los	nochmal	Adjektive	fertig		

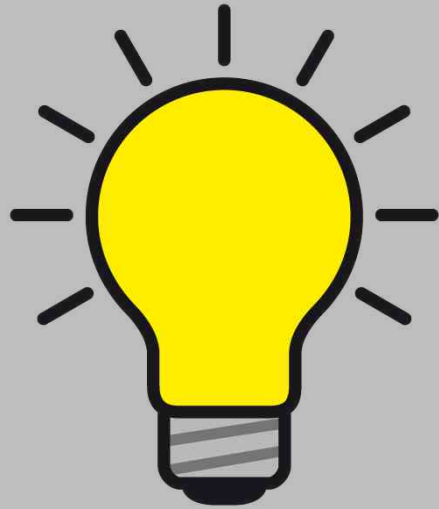
**Lotti Karotti** LF  
60

**Hinzufügen:**

Spielen	Gewonnen!	
<b>Hinzufügen:</b>		
Spielen	Verloren!	
<b>Hinzufügen:</b>		
Floskeln	Glück gehabt	
<b>Hinzufügen:</b>		
Floskeln	Pech gehabt	
<b>Hinzufügen:</b>		
toll	Floskeln	Mist
<b>Hinzufügen:</b>		
Adjektive	richtig	
<b>Hinzufügen:</b>		
Adjektive	falsch	

Vorlage: Nina Fröhlich, Symbole: META.COM © Annette Kitzinger  
© Kristin Borchers, Marie Just

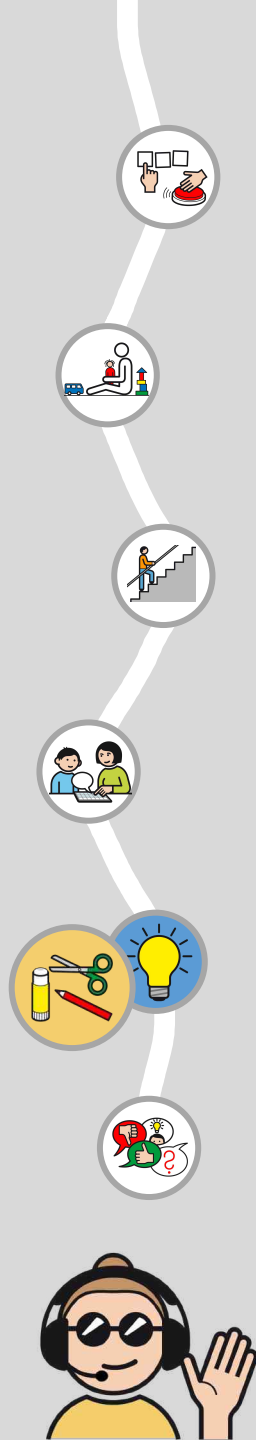




# Ideensammlung zum Spielen mit UK



# interessante Gegenstände für Interaktionsspiele



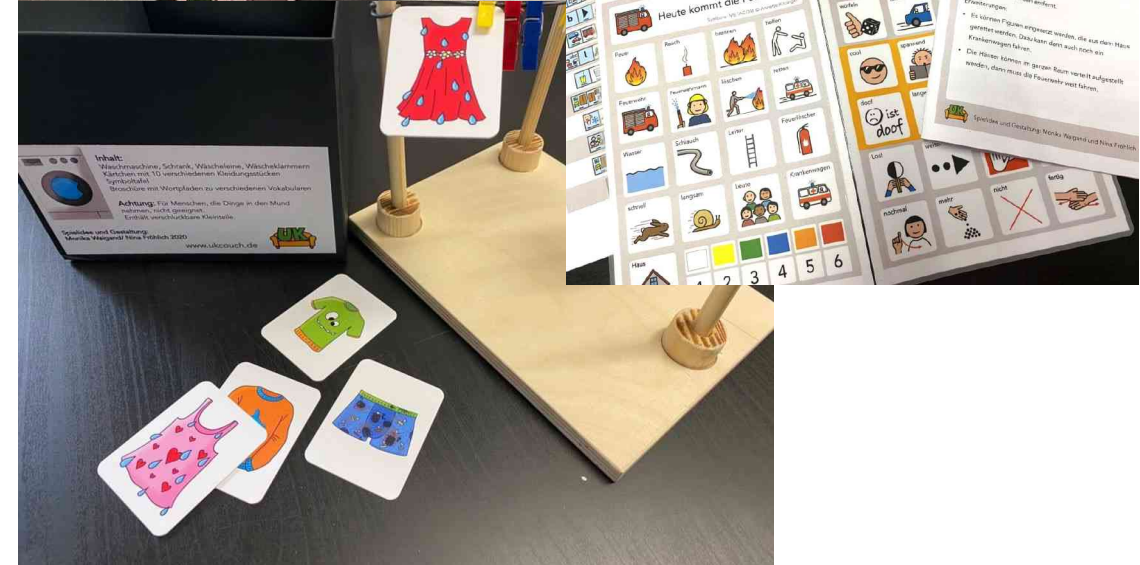
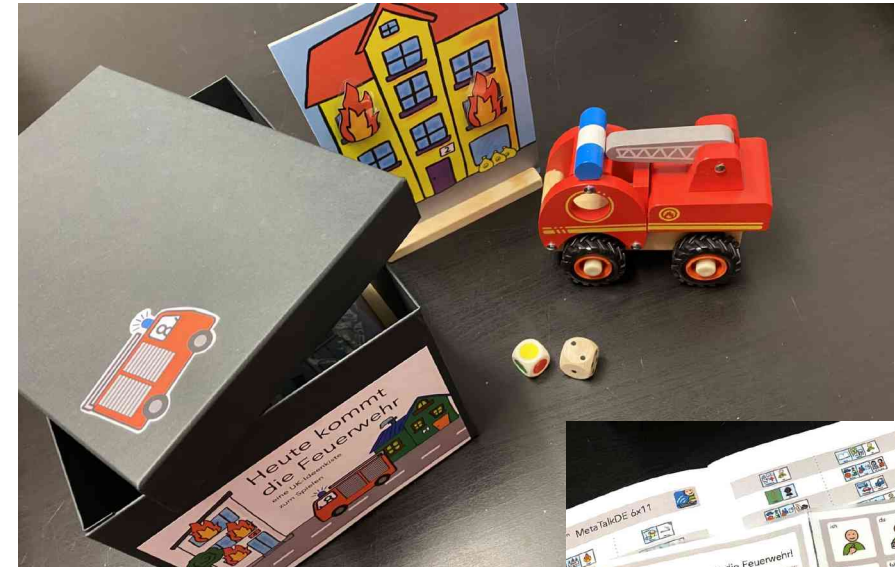




# Figuren/ Symbolspiele mit Modelling



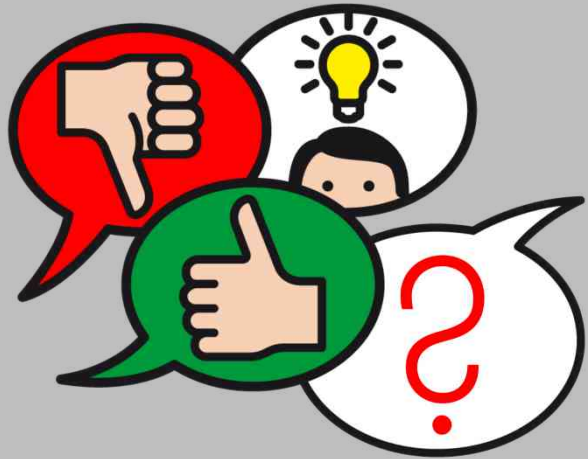
# einfache Gesellschaftsspiele mit UK





# Gesellschaftsspiele mit Modelling





# Abschluss: Austausch und Fragen





# Ideensammlung:



<https://www.metacom-symbole.de>

<https://www.die-uk-kiste.de>

<https://www.logopaedie-besondere-kinder.de>

<https://uk-couch.de>

www.die-uk-kiste.de

→ Themen → UK → Modelling

uk-couch.de

Noch ein Tipp: €

www.logopaedie-besondere-kinder.de

+ www.metacom.de

Danke für die Aufmerksamkeit!  
Viel Spaß beim Spielen mit UK!

