MED EL

Lesson Kits

08 GESICHTER UND HÄNDE

Einführung in die Lektionspläne

Lektionsplan
Level 1, Level 2, Level 3

1. Ein Gesicht zeichnen
Therapieunterlagen, Materialien

2. 5 Sinne
Therapieunterlagen, Materialien

3. Gefühle zuordnen & Gefühlsspiel
Therapieunterlagen, Materialien

4. Wer ist es?
Therapieunterlagen, Materialien

Wir wollen, dass die Lesson Kits so vielen Menschen wie möglich helfen. Deshalb dürfen diese zur fairen Benutzung geteilt werden. Alle Rechte am Material verbleiben bei MED-EL, weshalb der Inhalt nicht umgeändert, umfirmiert oder kommerziell verwendet werden darf.

© Copyright by MED-EL 2020

Einführung in die Lektionspläne

Zeigt Hörziele

Zeigt Sprechziele

Zeigt Kognitions- und Theory of Mind-Ziele

Welches Level?

Level 1	Das Kind lernt zuzuhören und lenkt seine Aufmerksamkeit auf *eine Informationseinheit*. Ihm wird gesprochene Sprache in einfachen, kurzen Sätzen präsentiert. Akustische Highlights helfen dem Kind, auf neue Informationen zu achten.	Das Kind verwendet *einzelne Wörter*. Es hat ein Vokabular von bis zu 200 Wörtern und beginnt, diese zu 2-Wort-Kombinationen zu verbinden.	Kognition bezieht sich darauf, wie wir lernen und unsere (Um-)Welt wahrnehmen und verstehen. Theory of Mind (*ToM*) bezeichnet die Denkfähigkeit, die wir im Laufe der Zeit entwickeln, um unser Verhalten und das unserer Mitmenschen zu erklären und vorherzusagen. Einige kognitive und ToM-Fähigkeiten werden entwickelt, während das Kind heranwächst. Doch der Zusammenhang zwischen vielen kognitiven, ToM- und Sprachkompetenzen ist sehr komplex. In den frühen Lebensjahren des Kindes beeinflusst jede Fähigkeit die anderen beiden in unterschiedlichem Maße. Ein älteres Kind auf Level 1 hat möglicherweise schon weiter entwickelte kognitive und ToM-Fähigkeiten und braucht weiter fortgeschrittene Sprachkompetenzen, um sich auszudrücken. Umgekehrt hat ein jüngeres Kind auf Level 3 entwicklungstechnisch einige Theory of Mind-Ziele vielleicht noch nicht erreicht.
Level 2	Das Kind lernt, auf *zwei Informationseinheiten* zu achten. Gesprochene Sprache wird in längeren Sätzen präsentiert. Akustische Highlights sollen das Kind ermutigen, auf neue Informationen im Satz zu achten.	Das Kind hat ein Vokabular von 200 bis 2000 Wörtern, die es zu Kombinationen von *zwei bis drei Wörtern* zusammenfügt. Es beginnt, einige grammatische Strukturen zu verwenden.	
Level 3	Das Kind ist ein geübter Zuhörer und lernt, auf *drei Informationseinheiten* zu achten. Es hört gesprochene Sprache in einer Vielzahl von komplexen/ zusammengesetzten Sätzen. Akustische Highlights ermutigen das Kind, auf die grammatischen Strukturen im Satz zu achten.	Das Kind spricht in *4- bis 5-Wort-Sätzen und -Fragen,* hat ein Vokabular von mehr als 2000 Wörtern und verwendet bereits eine Vielzahl von grammatischen Strukturen.	

Thema: Level

***Themen** sind als ein übergeordnetes Thema (allgemeines Thema, z.B. Mein Haus) gefolgt von einem untergeordneten Thema (engeres, verwandtes Thema) aufgebaut. Das hilft dem Kind, einen Zusammenhang zwischen Wörtern herzustellen, wodurch es sich das Vokabular leichter merkt.*

Dokumentieren Sie die Reaktionen oder Nachahmungen des Kindes.

Jeder Lektionsplan besteht aus vier Aktivitäten.

Zu jeder Aktivität gibt es Materialien, die heruntergeladen und ausgedruckt oder am Computer/Tablet gespeichert werden können.

Die Materialien können leicht am Dateinamen erkannt werden:
Thema Level (L) Aktivität (A)
Z.B. Mein Haus L1 L2 L3 A1
= die benötigten Materialien für das Thema „Mein Haus" für Level 1, 2 und 3 Aktivität 1.

MEIN HAUS: LEVEL 1 LEKTIONSPLAN

MED-EL

Datum: .....

Name: ..... Alter: ..... Hörsystem: .....

AKTIVITÄT	ZIELE						
6 Laute:	links	aah	uuu	iih	sch	sss	mmm
	rechts	aah	uuu	iih	sch	sss	mmm

WIR BAUEN EIN HAUS MATERIALIEN • Mein Haus L1 L2 L3 A1	• Erkennt einen Teil des Hauses • Versteht einige Präpositionen: vor, hinter	• Benennt Teile des Hauses • Verwendet Verben: schneiden, kleben, falten	• Versteht, dass man aus verschiedenen Perspektiven unterschiedliche Dinge sieht
WER IST ZU HAUSE? MATERIALIEN • Mein Haus L1 L2 L3 A2	• Achtet auf eine Sache: · Person · Ort · Verb	• Benennt oder wiederholt ein Wort: · Person · Ort · Verb	• Versteht „gleich" und „nicht gleich"
WO GEHÖRT ES HIN? MATERIALIEN • Mein Haus L1 L2 L3 A3	• Erkennt eine Sache: · Gegenstand · Ort	• Festigt Vokabular innerhalb von Kategorien: Dinge/Orte im Haus	• Versteht den Zusammenhang zwischen einem Gegenstand und einem Ort
MEIN HAUS MATERIALIEN • Mein Haus L1 L2 L3 A4	• Achtet auf Verben: schneiden, falten, halten, drücken, zählen • Konzentriert sich auf das Buch	• Versucht ein Wort pro Seite zu wiederholen	• Beteiligt sich am Gespräch über das eigene Haus

© Copyright by MED-EL 2020

Thema: Level

Name/Titel der Aktivität

Was Sie für die Stunde vorbereiten müssen

Schritt für Schritt durch die Aktivität

Ziel aus Lektionsplan: Beispiel für Fertigkeit

Schlüsselstrategie oder Methode, um dem Kind zu helfen, sein Hörziel zu erreichen

MED EL

AKTIVITÄT

1. Wir bauen ein Haus

MATERIALIEN
- Kartonschachtel
- Mein Haus L1 L2 L3 A1
- Klebstoff
- Schere

VORBEREITUNG

Drucken Sie die Materialien auf dickem Papier aus.

Sie basteln ein Haus aus der Kartonschachtel.

1. Schneiden Sie die Fenster, Vorhänge, Türen und den Schornstein aus (Ermutigen Sie das Kind, mitzuhelfen wo es geht).
2. Entscheiden Sie, welche Seite der Schachtel vorne sein soll.
3. Entscheiden Sie, ob die gelbe oder die blaue Tür vorne sein soll und kleben Sie sie auf.
4. Kleben Sie die andere Tür auf die Rückseite.
5. Schneiden Sie mit der Schere an drei Seiten der Türen entlang, sodass sich diese öffnen lassen.
6. Kleben Sie auf jede Seite ein Fenster.
7. Schneiden Sie mit der Schere entlang der Mitte-, Ober- und Unterseite jedes Fensters, sodass diese sich öffnen lassen.
8. Kleben Sie die Vorhänge hinter die Fenster.
9. Basteln Sie den Schornstein, indem Sie entlang der Linien falten und die Rückseite zusammenkleben.
10. Kleben Sie den Schornstein oben auf die Schachtel.

ERWARTETE ERGEBNISSE
- Erkennt einen Teil des Hauses (z.B. Tür, Fenster, Vorhang, Schornstein)
- Versteht einige Präpositionen: vor, hinter

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

SPRECHEN, SPRECHEN, SPRECHEN: Sprechen Sie über die Teile des Hauses, während Sie diese gemeinsam ausschneiden. Entscheiden Sie, mit welchem Teil Sie beginnen und bewundern Sie zum Schluss das fertige Haus.

AKUSTISCHE HIGHLIGHTS: Heben Sie eine Information besonders hervor, wenn Sie mit dem Kind auf Level 1 sprechen. Sagen Sie die Information etwas lauter oder machen Sie eine kurze Pause, bevor Sie es sagen. *Hmm... Wir könnten die blaue Tür... **vorne** hinkleben. Oder wir könnten die blaue Tür... **hinten** hinkleben.*

ERWARTETE ERGEBNISSE
- Verwendet Verben (z.B. schneiden, kleben, falten)
- Benennt Teile des Hauses (z.B. Tür, Fenster, Vorhang, Schornstein)

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

GEDANKEN IN WORTE FASSEN: Ermutigen Sie das Kind, mitzubasteln. Heben Sie die Verben dabei akustisch hervor. Wenn möglich, stellen Sie das Verb an das Satzende, um die Aufmerksamkeit des Kindes darauf zu lenken und es für das Kind einfacher zu machen, das Wort zu wiederholen. *Hier, entlang dieser Linie musst du **schneiden**. Verwende den Klebstoff, um es **aufzukleben**.*

EINE AUSWAHL VORGEBEN: Lassen Sie dem Kind die Wahl zwischen Teilen des Hauses. Geben Sie dem Kind ein Sprachbeispiel, bevor es versucht die Wörter zu wiederholen. Das ist einfacher als unbekannte Wörter zu wiederholen. *Sollen wir ein **Fenster** oder eine **Tür** ankleben?*

ERWARTETE ERGEBNISSE
- Versteht, dass man aus verschiedenen Perspektiven unterschiedliche Dinge sieht

SCHLÜSSELSTRATEGIE

SABOTAGE: Halten Sie die Schachtel so, dass die Bezugsperson nicht sehen kann, was Sie aufgeklebt haben. Fordern Sie die Bezugsperson auf, zu sagen, was er/sie nicht sehen kann. Dadurch lernt das Kind zu verstehen, dass nicht alle dieselben Informationen haben. *Oh, ich kann das Fenster nicht sehen. Ich möchte das Fenster sehen. Kannst du mir das Fenster zeigen? Drehe die Schachtel zu mir, damit ich es sehen kann.*

© Copyright by MED-EL 2020

GESICHTER UND HÄNDE: LEVEL 1 LEKTIONSPLAN

MED-EL

Datum: .....

Name: ..... Alter: ..... Hörsystem: .....

AKTIVITÄT	ZIELE						
6 Laute:	links	aah	uuu	iih	sch	sss	mmm
	rechts	aah	uuu	iih	sch	sss	mmm

ZEICHNE EIN GESICHT **MATERIALIEN** • Gesichter und Hände L1 L2 L3 A1	• Erkennt einen Gegenstand: · Gesichtsteile • Befolgt eine Anweisung im Kontext	• Ordnet Gesichtsteile zu • Verwendet Verben: zeichnen, ziehen	• Erkennt typische Merkmale für ein Mädchen/einen Jungen
5 SINNE **MATERIALIEN** • Gesichter und Hände L1 L2 L3 A2 • Gesichter und Hände L1 L2 L3 A2 Drehscheibe	• Versteht Verben, die sich auf die 5 Sinne beziehen: · sehen, hören, riechen, tasten, schmecken	• Verwendet Verben: sehen, hören, riechen, tasten, schmecken	• Kann Wörter zuordnen: Sinnesverben und Gegenstände
GEFÜHLE ZUORDNEN & GEFÜHLE-SPIEL **MATERIALIEN** • Gesichter und Hände L1 A3	• Versteht einige Wörter zum Ausdruck von Gefühlen: · glücklich, traurig, usw.	• Benutzt Wörter, die Gefühle ausdrücken	• Erkennt Gefühle am Gesichtsausdruck von anderen Menschen
SUCHE DAS PASSENDE GESICHT **MATERIALIEN** • Gesichter und Hände L1 A4	• Versteht einige Wörter, die das Aussehen beschreiben • Reagiert auf das Wort „Los!"	• Kann mit einigen Wörtern eine Person beschreiben	• Spricht über eigene Merkmale und über Merkmale vertrauter Personen, die sie mit anderen gemeinsam haben

© Copyright by MED-EL 2020

GESICHTER UND HÄNDE: LEVEL 2 LEKTIONSPLAN

MED EL

Datum: .....

Name: ..... Alter: ..... Hörsystem: .....

AKTIVITÄT	ZIELE						
6 Laute:	links	aah	uuu	iih	sch	sss	mmm
	rechts	aah	uuu	iih	sch	sss	mmm

ZEICHNE EIN GESICHT **MATERIALIEN** • Gesichter und Hände L1 L2 L3 A1	• Erkennt zwei Gegenstände: · Gesichtsteile • Befolgt zwei aufeinanderfolgende Anweisungen	• Verbindet zwei Gesichtsteile mit „und" • Verwendet das Verb „zeichnen" + Substantiv (Gesichtsteil)	• Spricht über die Merkmale von Jungen/ Mädchen
5 SINNE **MATERIALIEN** • Gesichter und Hände L1 L2 L3 A2 • Gesichter und Hände L1 L2 L3 A2 Drehscheibe	• Versteht Verben, die sich auf die 5 Sinne beziehen · sehen, hören, riechen, tasten, schmecken • Versteht Verb + Objekt	• Verwendet Kombinationen aus Sinnesverben + Objekt • Verwendet den unbestimmten Artikel „ein(e)"	• Kann Wortzusammenhänge verwenden: Sinnesverben und Gegenstände
GEFÜHLE ZUORDNEN & GEFÜHLE-SPIEL **MATERIALIEN** • Gesichter und Hände L2 L3 A3 • Gesichter und Hände L2 L3 A3 Würfel	• Befolgt einfache Spielregeln • Versteht zwei Informationseinheiten: Gefühl und Verhalten	• Verwendet Worte, die Gefühle ausdrücken • Verwendet das Verb „sein" • Drückt Gefühle mit Wortkombinationen aus • Kann bis sechs zählen	• Erkennt Gefühle am Gesichtsausdruck und versteht die Auslöser
SUCHE DASSELBE GESICHT **MATERIALIEN** • Gesichter und Hände L2 A4 • Gesichter und Hände L2 L3 A4 Kreuze	• Versteht Beschreibung des Aussehens • Versteht „nein"	• Beschreibt Personen mit einfachen Sätzen	• Spricht über eigene Merkmale und über Merkmale vertrauter Personen, die sie mit anderen gemeinsam haben

© Copyright by MED-EL 2020

GESICHTER UND HÄNDE: LEVEL 3 LEKTIONSPLAN

MED EL

Datum: .....

Name: ..... Alter: ..... Hörsystem: .....

AKTIVITÄT	ZIELE						
6 Laute:	links	aah	uuu	iih	sch	sss	mmm
	rechts	aah	uuu	iih	sch	sss	mmm

ZEICHNE EIN GESICHT **MATERIALIEN** • Gesichter und Hände L1 L2 L3 A1	• Kann drei Gesichtsteile aufzählen • Befolgt drei aufeinanderfolgende Anweisungen	• Verbindet Anweisungen mit „und dann" • Verwendet die Vergangenheitsform des Verbs „zeichnen"	• Spricht über die Merkmale von Jungen/ Mädchen
5 SINNE **MATERIALIEN** • Gesichter und Hände L1 L2 L3 A2 • Gesichter und Hände L1 L2 L3 A2 Drehscheibe	• Wiederholt ein Verb + zwei Objekte • Versteht Verben, die sich auf die 5 Sinne beziehen: · sehen, hören, riechen, tasten, schmecken	• Zählt Gegenstände auf, die mit Sinnesverben zu tun haben • Verwendet das Modalverb „können"	• Spricht darüber, was es mag und nicht mag • Fragt andere, was sie mögen und nicht mögen
GEFÜHLE ZUORDNEN & GEFÜHLE-SPIEL **MATERIALIEN** • Gesichter und Hände L2 L3 A3	• Befolgt und erklärt Spielregeln • Versteht einen Satz über Gefühle und eine Erklärung	• Verwendet Worte, die Gefühle ausdrücken • Drückt Gefühle in einem Satz aus • Verwendet das Wort „weil"	• Erkennt Gefühle am Gesichtsausdruck und versteht die Auslöser
SUCHE DAS GESICHT **MATERIALIEN** • Gesichter und Hände L2 L3 A4 • Gesichter und Hände L2 L3 A4 Kreuze	• Versteht, wenn das Aussehen beschrieben wird • Versteht „nein"	• Beschreibt Personen mit zusammengesetzten Sätzen	• Spricht über eigene Merkmale und über Merkmale vertrauter Personen, die sie mit anderen gemeinsam haben

© Copyright by MED-EL 2020

AKTIVITÄT

1. Ein Gesicht zeichnen

VORBEREITUNG

Drucken Sie die Materialien aus und falten Sie jede Seite der Länge nach in der Mitte, so dass nur eine Farbe erkennbar ist.

MATERIALIEN

- Gesichter und Hände L1 L2 L3 A1
- Schere
- Papier und Stifte

Sie lernen, wie man zusammen unterschiedliche Gesichter zeichnet.

1. Geben Sie dem Kind ein Blatt Papier.
2. Geben Sie ihm noch ein Blatt Papier und bitten Sie es, dies der Bezugsperson zu geben.
3. Geben Sie dem Kind zwei Stifte und bitten Sie es, einen der Bezugsperson zu geben.
4. Erklären Sie, dass Sie jetzt ein Gesicht zeichnen werden.
5. Wählen Sie eines und sehen Sie sich das letzte Bild an.
6. Zeigen Sie auf das Bild auf Position 1 und erklären Sie dem Kind, dass es hier anfangen soll.
7. Ermutigen Sie das Kind oder leiten Sie es mit einfachen Anweisungen an, das Bild nachzuzeichnen.
8. Ermutigen Sie es, Sie nachzuahmen und die Bezugsperson/den Therapeuten mit Ihren Anweisungen anzuleiten.
9. Vervollständigen Sie das Bild mit den Schritten 2, 3 und 4.
10. Verfahren Sie mit den übrigen Aufgaben ebenso.

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Erkennt eine Information: Gesichtsteile (z.B. **Haare**, **Ohren**)
- Befolgt Anweisungen im Kontext (z.B. *Lass uns zeichnen.*)

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

SPRECHEN, SPRECHEN, SPRECHEN: Geben Sie Ihre Anweisungen in einfachen, kurzen Sätzen und stellen Sie wichtige Wörter an das Satzende, um sie somit akustisch hervorzuheben. *Lass uns zeichnen. Erst muss man eine Linie ziehen. Eine Linie nach unten ziehen. Dann einen Bogen. Eine Linie zur Seite ziehen. Dann einen Bogen nach oben. Linie hochziehen. Großartig. So beginnt man mit dem Gesicht.*

GEDANKEN IN WORTE FASSEN: Wenn Sie dem Kind beim Zeichnen helfen, stellen Sie sicher, dass Sie beim Sprachmodell den gleichen Gedanken nachgehen wie das Kind. Wenn es etwas Anderes zeichnen möchte, passen Sie Ihr Sprachmodell den Gedanken des Kindes an oder lenken Sie seine Aufmerksamkeit zurück zu den Gesichts-Bildern. *Oh, ich glaube, das ist ein Ball. Vielleicht können wir Papa sagen, dass er einen Ball zeichnen soll.*

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Ordnet Gesichtsteile zu (z.B. **Augen**, **Ohren**, **Nase**)
- Verwendet Verben: zeichnen, ziehen

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

SABOTAGE: Generieren Sie ein Problem, so dass das Kind einen Grund hat, sich sprachlich auszudrücken. Die Bezugsperson kann zum Beispiel ihren Stift fallen lassen und dann danach suchen, oder der Stift ist möglicherweise kaputt. Sobald das Kind das Problem erkannt hat, ermutigen Sie es, über die Lösung zu sprechen (wenn nötig, sprechen Sie ihm etwas vor) und warten Sie mit der Lösung, bis es anfängt, zu sprechen. *Schau! Auf den Boden. Da liegt Papas Stift. Sag Papa: „Schau!"*

MEINE STIMME IST WICHTIG: Sobald das Kind begonnen hat, zu sprechen, kann das Problem gelöst werden. Formulieren Sie Anweisungen und lassen Sie sie das Kind wiederholen. Die Bezugsperson kann mit dem Zeichnen beginnen, sobald das Kind anfängt, zu sprechen. Dadurch kann das Kind die Kraft der eigenen Stimme erfahren.

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Erkennt typische Merkmale für ein Mädchen/einen Jungen

SCHLÜSSELSTRATEGIE

EINE AUSWAHL VORGEBEN: Sprechen Sie darüber, warum Sie glauben, dass es ein Jungen- oder Mädchengesicht ist. Fragen Sie die Bezugsperson, ob sie das Bild für ein Mädchen oder einen Jungen hält. Vielleicht gibt sie eine andere Antwort. Wenn man die Antwort erklärt, wird es dem Kind helfen, die Merkmale zu erkennen, anhand derer man Jungen und Mädchen unterscheiden kann.

© Copyright by MED-EL 2020

AKTIVITÄT

1. Ein Gesicht zeichnen

VORBEREITUNG

Drucken Sie die Materialien aus und falten Sie jede Seite der Länge nach in der Mitte, so dass nur eine Farbe erkennbar ist.

MATERIALIEN

- Gesichter und Hände L1 L2 L3 A1
- Schere
- Papier und Stifte

Sie lernen, wie man zusammen unterschiedliche Gesichter zeichnet.

1. Geben Sie dem Kind ein Blatt Papier.
2. Geben Sie ihm noch ein Blatt Papier und bitten Sie es, dies der Bezugsperson zu geben.
3. Geben Sie dem Kind zwei Stifte und bitten Sie es, einen der Bezugsperson zu geben.
4. Erklären Sie, dass Sie jetzt ein Gesicht zeichnen werden.
5. Wählen Sie eines und sehen Sie sich das letzte Bild an.
6. Zeigen Sie auf das Bild auf Position 1 und erklären Sie dem Kind, dass es hier anfangen soll.
7. Ermutigen Sie das Kind oder leiten Sie es mit einfachen Anweisungen an, das Bild nachzuzeichnen.
8. Ermutigen Sie es, Sie nachzuahmen und die Bezugsperson mit Ihren Anweisungen anzuleiten.
9. Vervollständigen Sie das Bild mit den Schritten 2, 3 und 4.
10. Verfahren Sie mit den übrigen Aufgaben ebenso.

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Erkennt zwei Gegenstände: Gesichtsteile (z.B. **Haare** und **Ohren**)
- Befolgt zwei aufeinanderfolgende Anweisungen

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

SPRECHEN, SPRECHEN, SPRECHEN: Verwenden Sie bei der Anleitung, wie man ein Gesicht zeichnet, Sätze mit zwei Informationseinheiten. Wenn das Kind neu auf Level 2 ist, machen Sie eine kurze Pause nach der ersten Information, um sie somit akustisch hervorzuheben, *Jetzt zeichnen wir die **Augen** ... und die Nase.*

GEDANKEN IN WORTE FASSEN: Wenn Sie dem Kind beim Zeichnen helfen, stellen Sie sicher, dass Sie beim Sprachmodell den gleichen Gedanken nachgehen wie das Kind. Wenn es etwas Anderes zeichnen möchte, passen Sie Ihr Sprachmodell den Gedanken des Kindes an oder lenken Sie seine Aufmerksamkeit zurück zu den Gesichts-Bildern. *Oh, ich glaube, das ist ein Ball. Vielleicht können wir Papa sagen, dass er einen Ball zeichnen soll.*

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Verbindet zwei Gesichtsteile mit „und“ (z.B. Haare **und** Augen)
- Verwendet das Verb „zeichnen“ + Substativ (Gesichtsteil) (z.B. **Zeichne** die **Ohren**.)

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

AUDITIVE FEEDBACKSCHLEIFE: Geben Sie dem Kind ein Sprachmodell, das es wiederholen kann und damit in die Rolle des Lehrers für die Bezugsperson schlüpfen kann. *Sag Papa, er soll das **Gesicht zeichnen**. Jetzt die **Augen** und die **Nase**.*

WARTEN & GEZIELTE PAUSEN: Die Bezugsperson soll warten, bis das Kind die Anweisung bestmöglich wiederholt hat, bevor sie zu zeichnen beginnt.

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Spricht über die Merkmale von Jungen/Mädchen

SCHLÜSSELSTRATEGIE

EINE AUSWAHL VORGEBEN: Sprechen Sie darüber, warum Sie glauben, dass es ein Jungen- oder Mädchengesicht ist und begründen Sie Ihre Entscheidung. Fragen Sie die Bezugsperson, ob sie das Bild für ein Mädchen oder einen Jungen hält. Vielleicht gibt die Bezugsperson eine andere Antwort. Wenn man die Antwort erklärt, wird es dem Kind helfen, die Merkmale zu erkennen, anhand derer man Jungen und Mädchen unterscheiden kann. Lassen Sie das Kind raten und Erklärungen formulieren.

© Copyright by MED-EL 2020

AKTIVITÄT

1. Ein Gesicht zeichnen

VORBEREITUNG

Drucken Sie die Materialien aus und falten Sie jede Seite der Länge nach in der Mitte, so dass nur eine Farbe erkennbar ist.

MATERIALIEN

- Gesichter und Hände L1 L2 L3 A1
- Schere
- Papier und Stifte

Sie lernen, wie man zusammen unterschiedliche Gesichter zeichnet.

1. Geben Sie jedem ein Blatt Papier und einen Stift.
2. Erklären Sie, dass Sie jetzt ein Gesicht zeichnen werden und jeder abwechselnd den Lehrer spielt.
3. Wählen Sie ein Gesicht aus, mit dem Sie beginnen möchten und geben Sie dem Kind Anweisungen mit drei Informationseinheiten.
4. Ermutigen Sie das Kind, das Bild nach Ihren Anweisungen zu zeichnen.
5. Das Kind soll Ihre Anweisungen wiederholen und die Bezugsperson damit instruieren.
6. Verfahren Sie mit den übrigen Gesichtsteilen ebenso, wobei jeder abwechselnd einmal der Lehrer ist.

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Kann drei Gesichtsteile aufzählen (z.B. **Augen**, **Nase** und **Mund**)
- Befolgt drei aufeinanderfolgende Anweisungen (z.B. Zeichne einen Halbkreis und dann ein langes, gerades Haar auf beiden Seiten.)

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

SPRECHEN, SPRECHEN, SPRECHEN: Verwenden Sie bei der Anleitung, wie man ein Gesicht zeichnet, Sätze mit drei Informationseinheiten. Wenn das Kind neu auf Level 3 ist, machen Sie ein kurze Pause nach der ersten Information, um sie somit akustisch hervorzuheben. *Jetzt zeichnen wir die **Augen** ... und den Mund und die Nase.*

GEDANKEN IN WORTE FASSEN: Wenn Sie dem Kind beim Zeichnen helfen, stellen Sie sicher, dass Sie beim Sprachmodell den gleichen Gedanken nachgehen wie das Kind. Wenn es etwas Anderes zeichnen möchte, passen Sie Ihr Sprachmodell den Gedanken des Kindes an oder lenken Sie seine Aufmerksamkeit zurück zu den Gesichts-Bildern. *Oh, dein Gesicht sieht anders aus. Du musst Mama zeigen, wie man deines zeichnet. Wie kannst du dein Gesicht beschreiben ... ? Vielleicht, dass es kurzes, abstehendes Haar hat?*

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Verbindet Anweisungen mit „und dann" (z.B. Augen, Nase **und dann** der Mund.)
- Verwendet die Vergangenheitsform des Verbs „zeichnen" (z.B. Schau was wir **gezeichnet** haben.)

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

WARTEN & GEZIELTE PAUSEN: Wenn das Kind an der Reihe ist, den Lehrer zu spielen, sollten die anderen Beteiligten warten, bis das Kind seine Anweisungen bestmöglich gegeben hat, bevor sie zu zeichnen beginnen.

AUFGREIFEN & ERWEITERN: Sobald das Kind einen Versuch unternommen hat, Anweisungen zu erteilen, wenden Sie ein erweitertes Sprachmodell an, das akustische Highlights auf grammatische Elemente legt, die das Kind ausgelassen hat. Wenn Sie fertig sind, sprechen Sie über das großartige Gesicht, das gezeichnet wurde.

ERWARTETE ERGEBNISSE

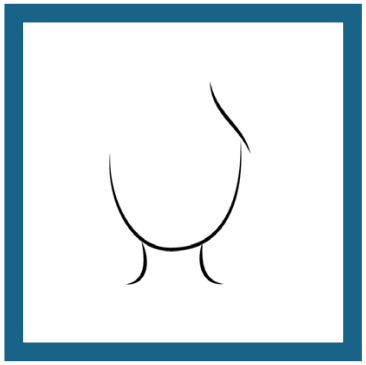
- Spricht über die Merkmale von Jungen/Mädchen

SCHLÜSSELSTRATEGIE

EINE AUSWAHL VORGEBEN: Sprechen Sie darüber, warum Sie glauben, dass es ein Jungen- oder Mädchengesicht ist und begründen Sie Ihre Entscheidung. Fragen Sie die Bezugsperson, ob sie das Bild für ein Mädchen oder einen Jungen hält. Vielleicht gibt sie eine andere Antwort. Wenn man die Antwort erklärt, wird es dem Kind helfen, die Merkmale zu erkennen, anhand derer man Jungen und Mädchen unterscheiden kann. Lassen Sie das Kind raten und seine Vermutung erklären.

© Copyright by MED-EL 2020

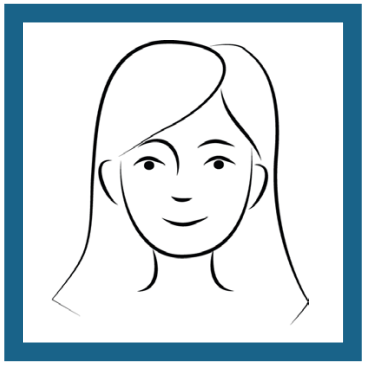
1. Ein Gesicht zeichnen



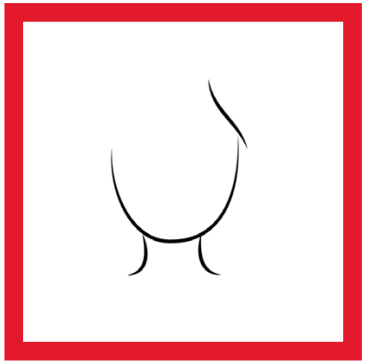
1.

2.

3.



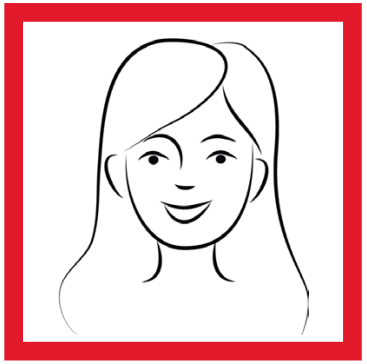
4.



1.

2.

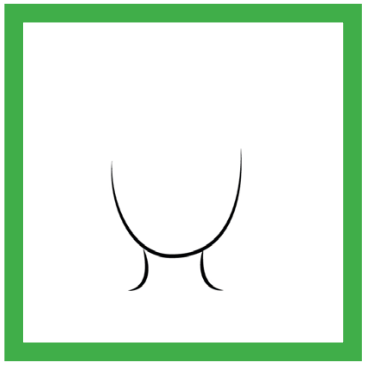
3.



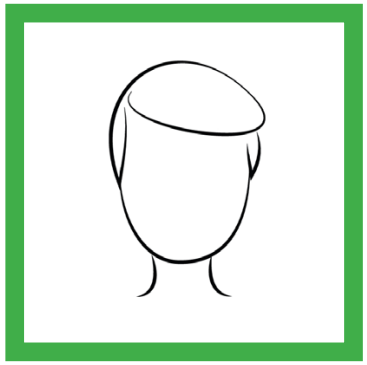
4.

© Copyright by MED-EL 2020

1. Ein Gesicht zeichnen

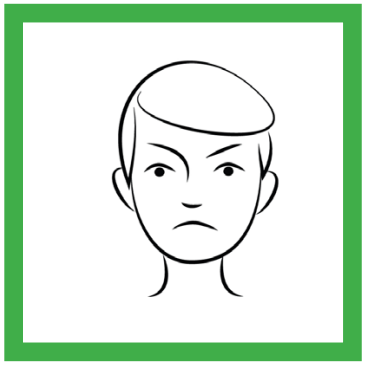


1.

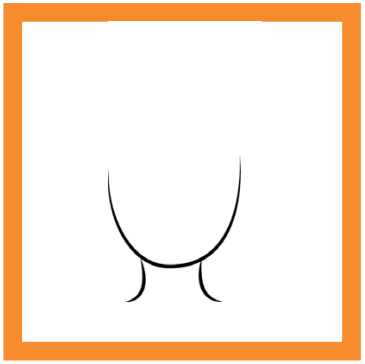


2.

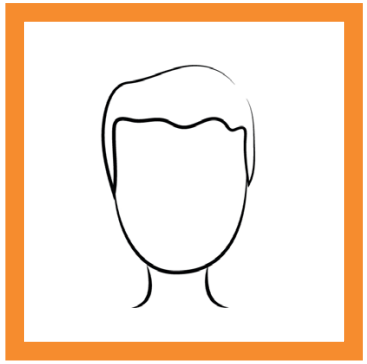
3.



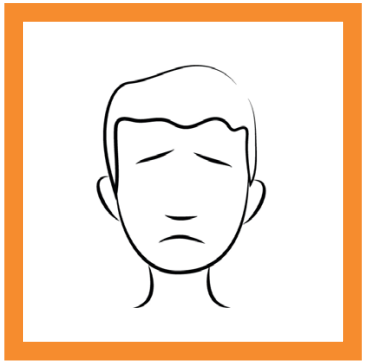
4.



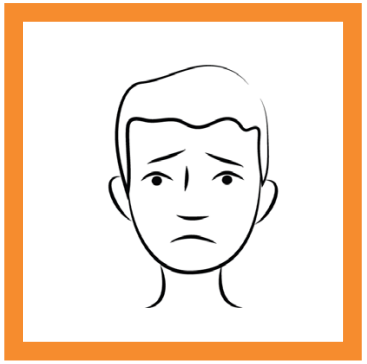
1.



2.



3.



4.

© Copyright by MED-EL 2020

AKTIVITÄT

2. 5 Sinne

VORBEREITUNG

Drucken Sie die Materialien auf dickem Papier aus. Jeder Spieler muss ein Spielfeld haben. Schneiden sie die Drehscheibe und den Pfeil an der gestrichelten Linie aus. Bauen Sie die Drehscheibe zusammen, indem die Klammer durch das Loch des Pfeils und die Mitte der Drehscheibe geführt wird und auf der Rückseite die beiden Schenkel der Klammer flach gedrückt werden. Schneiden Sie die 5-Sinne-Bildkarten in einzelne Reihen.

MATERIALIEN

- Gesichter und Hände L1 L2 L3 A2
- Gesichter und Hände L1 L2 L3 A2 Drehscheibe
- Gesichter und Hände L1 L2 L3 Spielfeld
- Schere und eine Musterbeutelklammer

Die Bildkarten werden der 5-Sinne-Drehscheibe zugeordnet und vervollständigen das Spielfeld.

1. Drehen Sie den Pfeil auf der Drehscheibe.
2. Sprechen Sie darüber, wo der Pfeil stehen bleibt und über den gezeigten Sinn.
3. Wählen Sie das Bild von der Bilderreihe, welches am besten passt und schneiden Sie es aus.
4. Legen Sie die Bildkarte auf dem Spielfeld über dem passenden Sinne-Bild ab.
5. Wechseln Sie sich beim Drehen und Auswählen mit dem Kind und der Bezugsperson ab.
6. Wer beim Drehen auf einem Sinn landet, der auf seinem Spielfeld schon besetzt ist, darf keine neue Karte wählen.
7. Der erste, der das Spielfeld komplett hat, gewinnt das Spiel.

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Versteht Verben, die sich auf die 5 Sinne (sehen, hören, riechen, tasten, schmecken) beziehen

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

GEDANKEN IN WORTE FASSEN: Das Kind wird sich für die Drehscheibe und ihre Funktion interessieren. Sprechen Sie in einfachen Worten aus, was das Kind Ihrer Meinung nach gerade denkt. *Schau, wie ich den Pfeil drehe. Schau, wie ich den Pfeil anstoße. Er dreht sich rund herum. Dann bleibt er stehen.*

SEHEN, HÖREN, SEHEN: Benennen Sie das passende Verb zu dem Bild, auf dem der Pfeil stehen bleibt. Das Kind soll erst zuhören, dann erleichtern Sie ihm das Verstehen, indem Sie seine Aufmerksamkeit auf eine Geste oder Mimik zu diesem Verb ziehen. Wiederholen Sie das Verb anschließend ohne visuellen Input.

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Verwendet Verben: sehen, hören, riechen, tasten, schmecken

SCHLÜSSELSTRATEGIE

AKUSTISCHE HIGHLIGHTS: Helfen Sie dem Kind durch akustische Hervorhebung des Verbs, der Bezugsperson Anweisungen zu geben. Bilden Sie einen kurzen Satz mit dem Verb am Ende und bitten Sie die Bezugsperson, erst zu handeln, wenn es das Kind ausgesprochen hat. *Sag Mama, sie soll **den Pfeil drehen**. Schau, wo er stoppt. Mama muss etwas suchen, das man **hören kann**. Sag Mama: „Suche etwas, das man **hören kann**."*

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Kann Wörter zuordnen: Sinnesverben und Gegestände

SCHLÜSSELSTRATEGIE

SPRECHEN, SPRECHEN, SPRECHEN: Wenn man Kindern hilft, Wortzusammenhänge zu verstehen, haben sie es leichter, das Gesprochene im Gedächtnis zu behalten. *Ich wähle die Blume. Suche etwas, das man riechen kann. Hmmm. Blumen riechen gut. Zum Riechen brauchen wir unsere Nase.*

© Copyright by MED-EL 2020

AKTIVITÄT

2. 5 Sinne

VORBEREITUNG

Drucken Sie die Materialien auf dickem Papier aus. Jeder Spieler muss ein Spielfeld haben. Schneiden sie die Drehscheibe und den Pfeil an der gestrichelten Linie aus. Bauen Sie die Drehscheibe zusammen, indem die Klammer durch das Loch des Pfeils und die Mitte der Drehscheibe geführt wird und auf der Rückseite die beiden Schenkel der Klammer flach gedrückt werden. Schneiden Sie die 5-Sinne-Bildkarten in einzelne Reihen.

MATERIALIEN

- Gesichter und Hände L1 L2 L3 A2
- Gesichter und Hände L1 L2 L3 A2 Drehscheibe
- Gesichter und Hände L1 L2 L3 Spielfeld
- Schere und eine Musterbeutelklammer

Die Bildkarten werden der 5-Sinne-Drehscheibe zugeordnet und vervollständigen das Spielfeld.

1. Drehen Sie den Pfeil auf der Drehscheibe.
2. Sprechen Sie darüber, wo der Pfeil stehen bleibt und über den gezeigten Sinn.
3. Wählen Sie das Bild von der Bilderreihe, welches am besten passt und schneiden Sie es aus.
4. Legen Sie die Bildkarte auf dem Spielfeld über dem passenden Sinne-Bild ab.
5. Wechseln Sie sich beim Drehen und Auswählen mit dem Kind und der Bezugsperson ab.
6. Wer beim Drehen auf einem Sinn landet, der auf seinem Spielfeld schon besetzt ist, darf keine neue Karte wählen.
7. Der erste, der das Spielfeld komplett hat, gewinnt das Spiel.

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Verwendet Kombinationen aus Sinnesverben + Objekt (z.B. eine **Blume riechen**)
- Versteht Verb + Objekt (z.B. die **Vögel hören**)

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

GEDANKEN IN WORTE FASSEN: Das Kind wird sich für die Drehscheibe und ihre Funktion interessieren. Sprechen Sie in einfachen Worten aus, was das Kind Ihrer Meinung nach gerade denkt. *Du musst den Pfeil anstoßen. Dann dreht er sich und bleibt stehen. Du bist nach mir dran. Schau mal, wie ich den Pfeil anstoße und er herumwirbelt.*

ZUERST ZUHÖREN: Wenn der Pfeil stehen bleibt, wird das Kind höchstwahrscheinlich versuchen, das Substantiv zu benennen. Verwenden Sie die Strategien zuerst zuhören und akustische Highlights, um die Aufmerksamkeit auf das Verb, auf dem der Pfeile stoppt, zu lenken. *Ja, das ist eine Nase. Wir **riechen** mit unserer Nase. Suche etwas aus, das man **riechen** kann.*

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Verwendet Kombinationen aus Sinnesverben + Objekt (z.B. eine **Blume riechen**)
- Verwendet den unbestimmten Artikel „ein(e)“ (z.B. **ein** Teddybär)

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

AKUSTISCHE HIGHLIGHTS: Helfen Sie dem Kind durch akustische Hervorhebung des Verbs und eines Objekts, der Bezugsperson Anweisungen zu geben. Ermutigen Sie die Bezugsperson zu warten, bis das Kind die Anweisung vollständig gegeben hat. *Sag Mama, sie soll **den Pfeil drehen**. Schau, wo er stoppt. Mama muss etwas suchen, das man **hören kann**.*

EINE AUSWAHL VORGEBEN: Helfen Sie dem Kind bei der Entscheidung und bieten Sie Wortkombinationen an, in denen das Verb zweimal zur Auswahl zweimal vorkommt. *Was wirst du wählen? **Probierst du** die Eiscreme oder **probierst du** die Banane?*

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Kann Wörter zuordnen: Sinnesverben und Gegestände

SCHLÜSSELSTRATEGIE

SPRECHEN, SPRECHEN, SPRECHEN: Wenn man Kindern hilft, Wortzusammenhänge zu verstehen, haben sie es leichter, das Gesprochene im Gedächtnis zu behalten. *Ich wähle die Blume. Suche etwas, das man riechen kann. Hmmm. Blumen riechen gut. Zum Riechen brauchen wir unsere Nase.*

© Copyright by MED-EL 2020

AKTIVITÄT

2. 5 Sinne

VORBEREITUNG

Drucken Sie die Materialien auf dickem Papier aus. Jeder Spieler muss ein Spielfeld haben. Schneiden sie die Drehscheibe und den Pfeil an der gestrichelten Linie aus. Bauen Sie die Drehscheibe zusammen, indem die Klammer durch das Loch des Pfeils und die Mitte der Drehscheibe geführt wird und auf der Rückseite die beiden Schenkel der Klammer flach gedrückt werden. Schneiden Sie die 5-Sinne-Bildkarten in einzelne Reihen.

MATERIALIEN

- Gesichter und Hände L1 L2 L3 A2
- Gesichter und Hände L1 L2 L3 A2 Drehscheibe
- Gesichter und Hände L1 L2 L3 Spielfeld
- Schere und eine Musterbeutelklammer

Die Bildkarten werden der 5-Sinne-Drehscheibe zugeordnet und vervollständigen das Spielfeld.

1. Geben Sie dem Kind und der Bezugsperson je ein Spielfeld.
2. Zeigen Sie, wie man den Pfeil auf der 5-Sinne-Scheibe dreht.
3. Sprechen Sie darüber, wo der Pfeil stehen bleibt und über den gezeigten Sinn.
4. Wählen Sie das Bild von der Bilderreihe, welches am besten passt und lassen Sie das Kind zwei Bilder auswählen.
5. Nun soll es die beiden gewünschten Bilder mit der Schere ausschneiden und die übrigen in der Reihe lassen.
6. Legen Sie die Bildkarte auf dem Spielfeld über dem passenden Sinne-Bild ab.
7. Als nächstes ist die Bezugsperson mit Drehen und Wählen an der Reihe.
8. Die Spieler drehen und wählen immer abwechselnd. Wer beim Drehen auf einem Sinn landet, der auf seinem Spielfeld schon besetzt ist, darf keine neue Karte wählen.
9. Der erste, der das Spielfeld komplett hat, gewinnt das Spiel.

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Versteht Verben, die sich auf die 5 Sinne (sehen, hören, riechen, tasten, schmecken) beziehen
- Wiederholt ein Verb + zwei Objekte

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

GEDANKEN IN WORTE FASSEN: Das Kind wird sich für die Drehscheibe und ihre Funktion interessieren. Sprechen Sie in einfachen Worten aus, was das Kind Ihrer Meinung nach gerade denkt. *Dieser Klammer hält den Pfeil auf der Drehplatte. Ich habe ihn durch die Mitte gestochen. Dreh die Scheibe um und sieh dir die Rückseite an. Schau, ich habe diese Teile zurückgebogen, so daß sie jetzt flach sind. Der Pfeil kann herumwirbeln. Da, wo er stehen bleibt, musst du Bilder finden, die mit diesem Sinn zu tun haben.*

AUDITIVES GEDÄCHTNIS: Durch Befolgen und Erklären einfacher Spielregeln wird das Kind motiviert, sein auditives Gedächtnis zu entwickeln. Das Kind soll der Bezugsperson die Spielregeln erklären. So stellen Sie sicher, dass es die Regeln versteht.

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Zählt Gegenstände auf, die mit Sinnesverben zu tun haben (z.B. Musik und Vögel hören)
- Verwendet das Modalverb „können" (z.B. Ich kann ein Feuer und Kaffee riechen.)

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

AKUSTISCHE HIGHLIGHTS: Helfen Sie dem Kind, der Bezugsperson Anweisungen zu geben, indem Sie Elemente der Anweisungen akustisch hervorheben. *Sag Mama, sie soll **den Pfeil drehen**. Und sie soll **aufpassen**, wo er **stoppt**. Dann soll sie **zwei Bilder auswählen**, die zu dem gezeigten Sinn **passen**.*

EINE AUSWAHL VORGEBEN: Helfen Sie dem Kind bei der Entscheidung und bieten Sie Wortkombinationen an, in denen das Verb zweimal zur Auswahl vorkommt. *Was wirst du wählen? **Probierst du** die Eiscreme und die Banane oder **probierst du** die Eiscreme und den Keks?*

ERWARTETE ERGEBNISSE

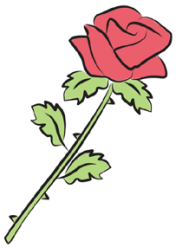
- Spricht darüber, was es mag und nicht mag

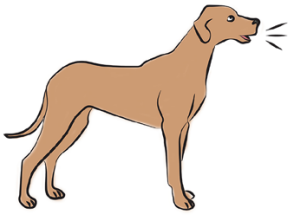
SCHLÜSSELSTRATEGIE

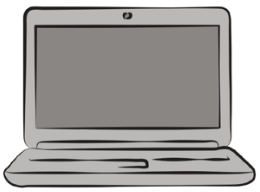
SPRECHEN, SPRECHEN, SPRECHEN: Hilft dem Kind zu verstehen, dass verschiedene Menschen unterschiedliche Vorlieben und Abneigungen haben. *Ich glaube, du hast dir dein Lieblingsessen ausgesucht. Ich mag keinen Saft, aber Eiscreme und Bananen schmecken mir gut. Was würde Mama wohl wählen? Frag sie doch!*

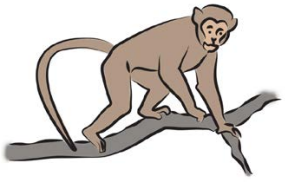
© Copyright by MED-EL 2020

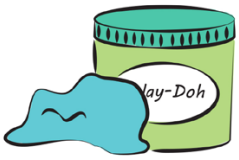
2. 5 Sinne

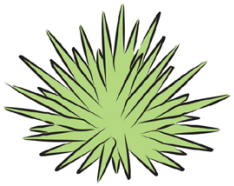


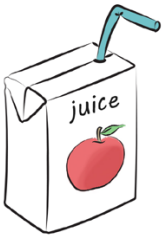


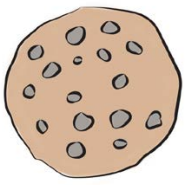


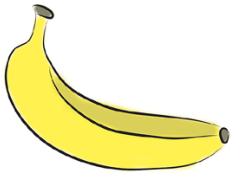






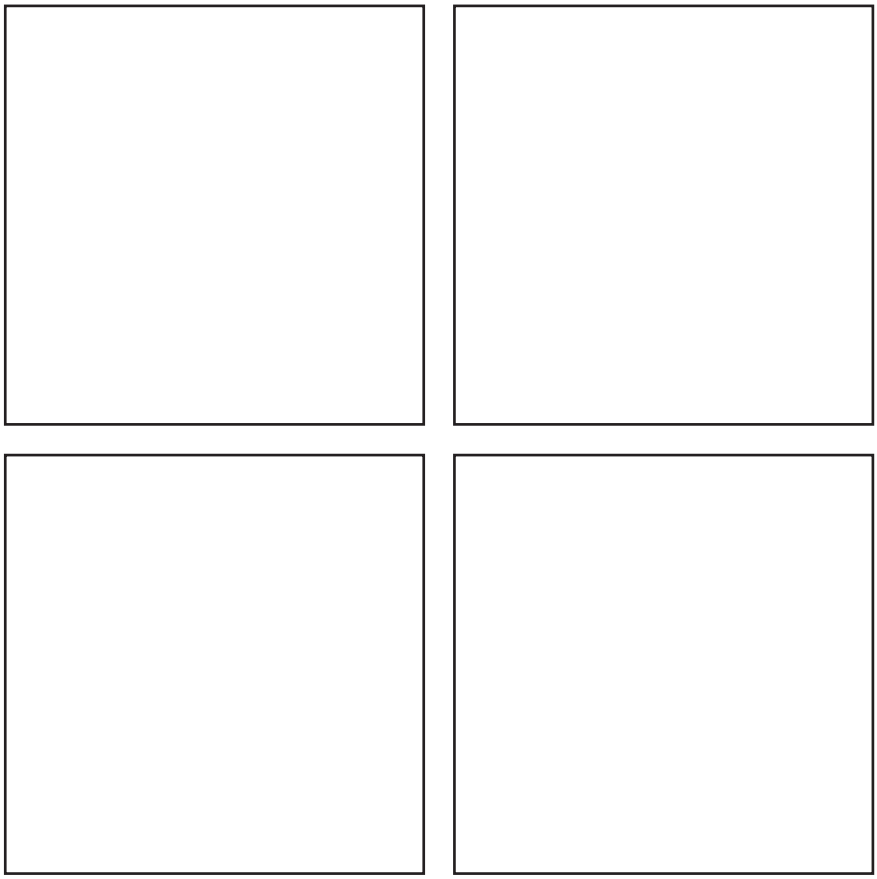






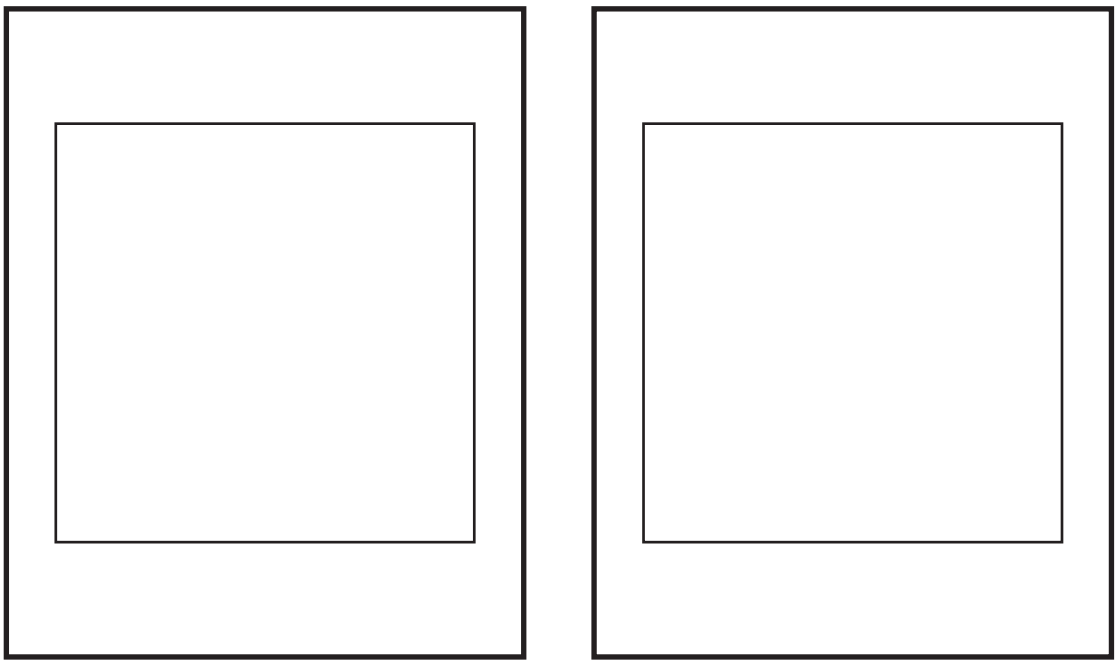
© Copyright by MED-EL 2020

2. 5 Sinne



© Copyright by MED-EL 2020

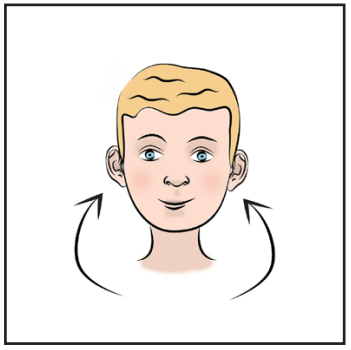
2. 5 Sinne

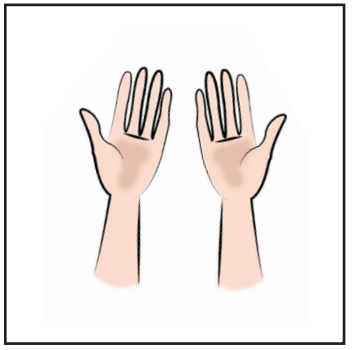


© Copyright by MED-EL 2020

2. 5 Sinne

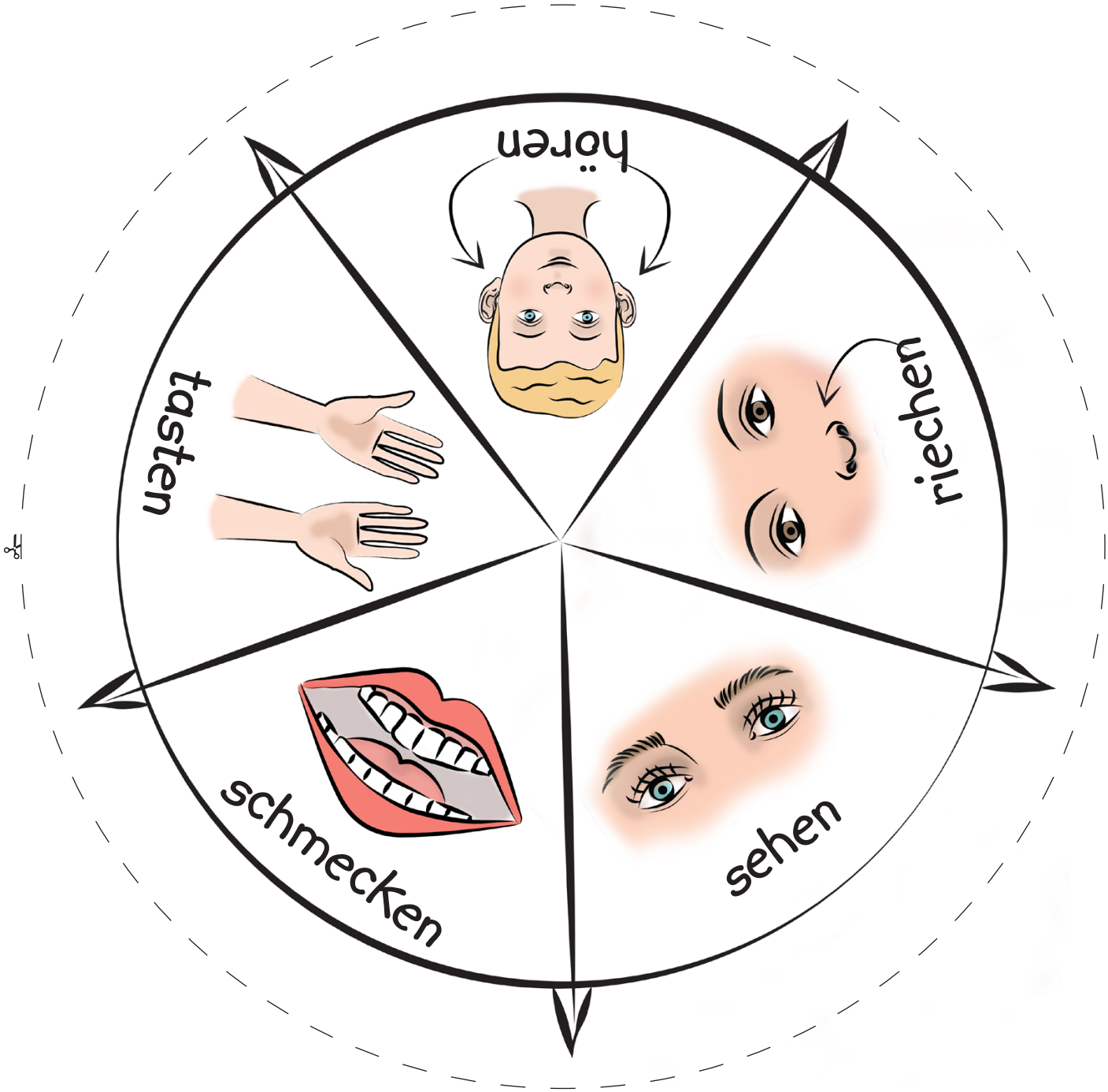
Falten

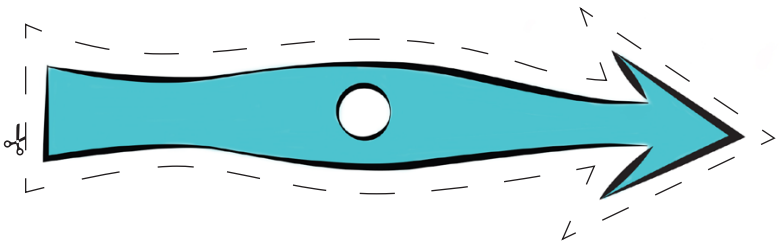




© Copyright by MED-EL 2020

2. 5 Sinne





© Copyright by MED-EL 2020

AKTIVITÄT

3. Gefühle zuordnen & Gefühlsspiel

VORBEREITUNG

Drucken Sie die Materialien auf dickem Papier aus.
Schneiden Sie die Karten aus und sortieren Sie sie nach Farben in Stapel.

MATERIALIEN

- Gesichter und Hände L1 A3
- Schere

Sie werden ein Memoryspiel basteln.

1. Legen Sie die grünen Karten verdeckt in zwei Reihen auf den Tisch.
2. Mischen Sie die gelben Karten und legen Sie sie verdeckt auf einen Stapel.
3. Nehmen Sie eine Karte aus dem Stapel und sprechen Sie darüber.
4. Erklären Sie, dass Sie die gleiche Karte unter den Karten auf dem Tisch suchen und drehen Sie eine grüne Karte um.
5. Wenn die gelbe und die grüne Karte übereinstimmen, dürfen Sie das Paar behalten.
6. Wenn sie nicht gleich sind, drehen Sie die grüne Karte wieder um und geben Sie die gelbe dem Kind.
7. Nun wählt das Kind eine grüne Karte und dreht sie um. Wenn die Karten übereinstimmen, darf es das Paar behalten, andernfalls wird die grüne Karte wieder umgedreht und die gelbe bekommt der nächste Spieler.
8. Der nächste Spieler, der an der Reihe ist, nimmt sich die nächste Karte vom Stapel.
9. So weitermachen, bis alle Karten aufgebraucht sind.

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Versteht einige Wörter zum Ausdruck von Gefühlen (z.B. glücklich, traurig)

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

ZUERST ZUHÖREN: Sprechen Sie über das Gefühl, welches auf der Karte dargestellt wird, bevor das Kind das Bild sieht. *Der Junge ist müde. So müde.*

SEHEN, HÖREN, SEHEN: Wenn wir Wörter lernen, die Gefühle beschreiben, entnehmen wir der Körpersprache eine Menge Hinweise darauf. Helfen Sie dem Kind, auf Hinweise zu Gefühlen in der Körpersprache zu achten, indem Sie das Gefühl spielen. Verwenden Sie das Gefühlswort erneut und zeigen Sie dann auf das Bild.

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Benutzt Wörter, die Gefühle ausdrücken (z.B. glücklich, traurig)

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

GEDANKEN IN WORTE FASSEN: Stellen Sie Sprachmodelle zur Verfügung, die den Gedanken des Kindes ähneln.
Du musst versuchen, den wütenden Jungen zu finden. Dreh eine Karte um. Findest du, er sieht wütend aus?
Oh nein, das ist nicht das gleiche. Du hast den glücklichen Jungen gefunden. Dreh die Karte wieder um.
Gib Mama die Karte.

EINE AUSWAHL VORGEBEN: Wenn das Kind das Gefühlswort nicht auf Anhieb nennen kann, geben Sie ihm eine Auswahl vor. Sagen Sie das passende Wort als letztes. *Erinnere dich, ist er müde oder **wütend**?*

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Erkennt Gefühle am Gesichtsausdruck von anderen Menschen

SCHLÜSSELSTRATEGIE

SPRECHEN, SPRECHEN, SPRECHEN: Helfen Sie dem Kind, Gesichtsausdrücke zu verstehen und Körpersprache richtig zu deuten, indem Sie über das sprechen, was Sie sehen. *Ja, der Junge ist wirklich wütend. Schau mal seine Augenbrauen an. Das kann ich auch. Schau. So lassen mich die Augenbrauen wütend aussehen. Schau Mama an. Sie kann ganz schön wütend aussehen. Wow! Schau ihre Augenbrauen an. Sie sieht wütend aus.*

© Copyright by MED-EL 2020

AKTIVITÄT

3. Gefühle zuordnen & Gefühlsspiel

VORBEREITUNG

Drucken Sie die Materialien auf dickem Papier aus.
Stellen Sie bei Bedarf einen Würfel bereit.

MATERIALIEN

- Gesichter und Hände L2 L3 A3
- Gesichter und Hände L2 L3 A3 Würfel (optional)
- Ein Würfel und Spielfiguren bewegen sich auf dem Spielfeld

Sie werden ein einfaches Brettspiel spielen.

1. Jeder Spieler sucht sich eine Figur aus, die über das Spielfeld zieht.
2. Alle Mitspieler setzen ihre Spielfigur auf das grüne Startfeld.
3. Machen Sie vor, wie Sie würfeln, zählen Sie die Punkte und springen Sie mit der Spielfigur entsprechend weiter.
4. Sprechen Sie über das Gesicht auf dem Feld, auf dem Sie gelandet sind; wie sich der Junge fühlt und woher Sie das wissen.
5. Wechseln Sie sich beim Würfeln ab. Springen Sie mit der Spielfigur weiter und sprechen Sie über die Gesichter und wie sich die abgebildeten Personen fühlen, bis alle Mitspieler das Ziel erreicht haben.

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Befolgt einfache Spielregeln (z.B. Beginne das Spiel auf dem grünen Feld.)
- Versteht zwei Informationseinheiten: Gefühl und Verhalten (z.B. **glücklich sein** und **lächeln**)

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

SPRECHEN, SPRECHEN, SPRECHEN: Wie man Gefühle anhand von Gesichtsausdrücken erkennt, ist eine sehr komplexe Fähigkeit, für die man viel Erfahrung braucht. Auch Erwachsene können sich da täuschen. Helfen Sie dem Kind zu verstehen, dass es manchmal eine schwierige Aufgabe ist und zeigen Sie ihm, worauf es achten soll, wenn es darum geht, einzuschätzen, was jemand fühlt. *Da bin ich mir nicht sicher. Ich glaube, dies hier bedeutet „erschrocken sein". Schau, seine Augen sind weit aufgerissen und der Mund ist offen. Ich glaube, er hat einen Schreck bekommen.*

SEHEN, HÖREN, SEHEN: Wenn wir Wörter lernen, die Gefühle beschreiben, entnehmen wir der Körpersprache eine Menge Hinweise darauf. Helfen Sie dem Kind, auf Hinweise zu Gefühlen in der Körpersprache zu achten, indem Sie das Gefühl spielen. *Schau mich an, ich werde gleich so tun, als sei ich erschrocken. Schau, wie ich die Schulter hochziehe.* Denken Sie daran, den Fokus wieder auf das Hören zu richten. *Ja, dieser Junge sieht erschrocken aus.*

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Verwendet Worte, die Gefühle ausdrücken
- Drückt Gefühle mit Wortkombinationen aus
- Verwendet das Verb „sein"
- Kann bis sechs zählen

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

EINE AUSWAHL VORGEBEN: Wenn das Kind das Gefühlswort nicht auf Anhieb nennen kann, geben Sie ihm eine Auswahl vor. Sagen Sie das passende Wort als letztes. *Glaubst du, dass der Junge müde oder traurig ist?*

AUFGREIFEN & ERWEITERN: Weisen Sie mit Hilfe akustischer Highlights auf grammatische Elemente hin, die in ihrem Satz fehlen. Z.B. *Ich glaube, dass **der** Junge **traurig** ist.* Geben Sie dem Kind dann weitere Informationen im Rahmen eines erweiterten Sprachmodells. *Vielleicht **ist er hingefallen** und **hat sich verletzt**. Das ist wahrscheinlich der Grund, warum er **traurig ist**.*

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Erkennt Gefühle am Gesichtsausdruck und versteht die Auslöser

SCHLÜSSELSTRATEGIE

SPRECHEN, SPRECHEN, SPRECHEN: Helfen Sie dem Kind, Gesichtsausdrücke zu verstehen und Körpersprache richtig zu deuten, indem Sie über das sprechen, was Sie sehen. *Ja, der Junge ist wirklich wütend. Schau mal seine Augenbrauen an. Das kann ich auch. Schau. So lassen mich die Augenbrauen wütend aussehen. Schau Mama an. Sie kann ganz schön wütend aussehen. Wow! Schau ihre Augenbrauen an. Mama, worüber bist du so wütend?*

© Copyright by MED-EL 2020

AKTIVITÄT

3. Gefühle zuordnen & Gefühlsspiel

VORBEREITUNG

Drucken Sie die Materialien auf dickem Papier aus.
Stellen Sie bei Bedarf einen Würfel bereit.

MATERIALIEN

- Gesichter und Hände L2 L3 A3
- Gesichter und Hände L2 L3 A3 Würfel (optional)
- Ein Würfel und Spielfiguren bewegen sich auf dem Spielfeld

Sie werden ein einfaches Brettspiel spielen.

1. Jeder Spieler sucht sich eine Figur aus, die über das Spielfeld zieht.
2. Alle Mitspieler setzen ihre Spielfigur auf das grüne Startfeld.
3. Machen Sie vor, wie Sie würfeln, zählen Sie die Punkte und springen Sie mit der Spielfigur entsprechend weiter.
4. Sprechen Sie über das Gesicht auf dem Feld, auf dem Sie gelandet sind; wie sich der Junge fühlt und woher Sie das wissen.
5. Wechseln Sie sich beim Würfeln ab. Springen Sie mit der Spielfigur weiter und sprechen Sie über die Gesichter und wie sich die abgebildeten Personen fühlen, bis alle Mitspieler das Ziel erreicht haben.

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Befolgt und erklärt Spielregeln (z.B. Ihr müsst alle eure Spielfiguren auf das grüne Feld legen.)
- Versteht einen Satz über Gefühle und eine Erklärung

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

SPRECHEN, SPRECHEN, SPRECHEN: Wie man Gefühle anhand von Gesichtsausdrücken erkennt, ist eine sehr komplexe Fähigkeit, für die man viel Erfahrung braucht. Auch Erwachsene können sich da täuschen. Helfen Sie dem Kind zu verstehen, dass es manchmal eine schwierige Aufgabe ist und zeigen Sie ihm, worauf es achten soll, wenn es darum geht, einzuschätzen, was jemand fühlt. *Da bin ich mir nicht sicher. Ich glaube, dies hier bedeutet „erschrocken sein". Schau, seine Augen sind weit aufgerissen und der Mund ist offen. Ich glaube, er hat einen Schreck bekommen.*

SEHEN, HÖREN, SEHEN: Wenn wir Wörter lernen, die Gefühle beschreiben, entnehmen wir der Körpersprache eine Menge Hinweise darauf. Helfen Sie dem Kind, auf Hinweise zu Gefühlen in der Körpersprache zu achten, indem Sie das Gefühl spielen. *Schau mich an, ich werde gleich so tun als sei ich erschrocken. Schau, wie ich die Schulter hochziehe.* Denken Sie daran, den Fokus wieder auf das Hören zu richten. *Dieser Junge sieht erschrocken aus, weil er vielleicht seine Mutter nicht mehr findet.*

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Verwendet Worte, die Gefühle ausdrücken
- Drückt Gefühle in einem Satz aus
- Verwendet das Wort „weil"

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

EINE AUSWAHL VORGEBEN: Wenn das Kind das Gefühlswort nicht auf Anhieb nennen kann, geben Sie ihm eine Auswahl vor. *Vielleicht ist der Junge traurig, weil er sein Spielzeug nicht findet oder er ist traurig, weil er niemanden zum Spielen hat. Was meinst du?*

AUFGREIFEN & ERWEITERN: Weisen Sie mit Hilfe akustischer Highlights auf grammatikalische Elemente hin, die im Satz des Kindes fehlen. Z.B. *Ja, ich glaube, dass der Junge traurig ist.* Geben Sie dem Kind dann weitere Informationen im Rahmen eines erweiterten Sprachmodells. *Vielleicht ist er traurig, **weil** er **hingefallen ist**.*

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Erkennt Gefühle am Gesichtsausdruck und versteht die Auslöser

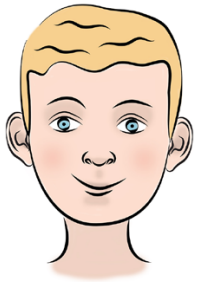
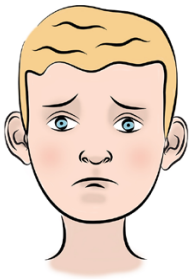
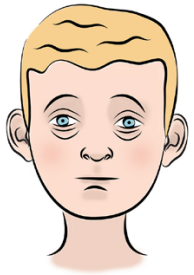
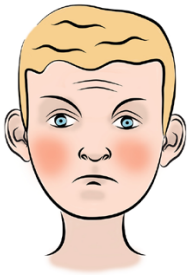
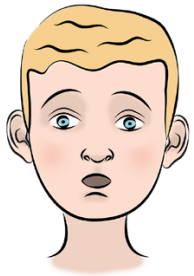
SCHLÜSSELSTRATEGIE

SPRECHEN, SPRECHEN, SPRECHEN: Helfen Sie dem Kind, Gesichtsausdrücke zu verstehen und Körpersprache richtig zu deuten, indem Sie über das sprechen, was Sie sehen. *Ja, der Junge ist wirklich wütend. Schau mal seine Augenbrauen an. Das kann ich auch. Schau. So lassen mich die Augenbrauen wütend aussehen. Schau Mama an. Sie kann ganz schön wütend aussehen. Wow! Schau ihre Augenbrauen an. Mama, worüber bist du so wütend?*

© Copyright by MED-EL 2020

MED-EL

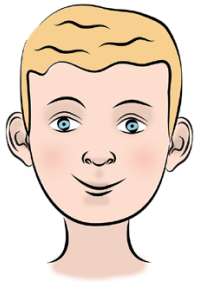
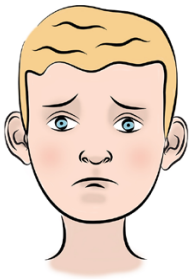
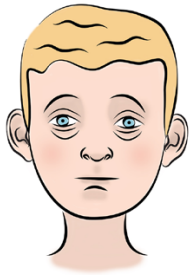
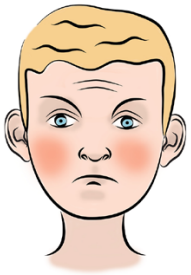
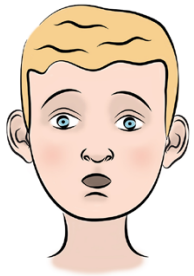
3. Gefühle zuordnen & Gefühlsspiel

Gefühle	Gefühle	Gefühle	Gefühle
			
glücklich	traurig	müde	wütend
Gefühle	**Gefühle**	**Gefühle**	**Gefühle**
			
krank	erschrocken	durstig	hungrig

© Copyright by MED-EL 2020

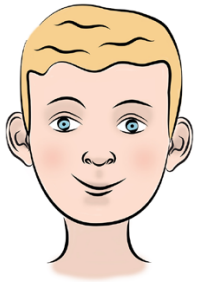
MED-EL

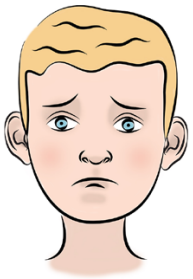
3. Gefühle zuordnen & Gefühlsspiel

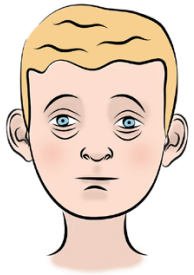
Gefühle	Gefühle	Gefühle	Gefühle
			
glücklich	traurig	müde	wütend
Gefühle	**Gefühle**	**Gefühle**	**Gefühle**
			
krank	erschrocken	durstig	hungrig

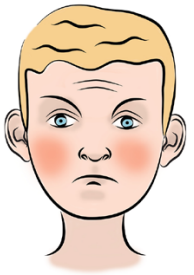
© Copyright by MED-EL 2020

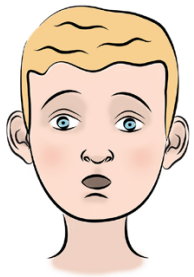
3. Gefühle zuordnen & Gefühlsspiel

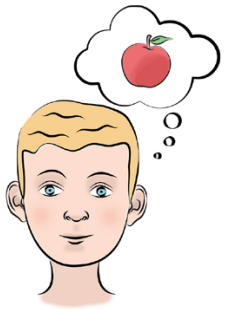








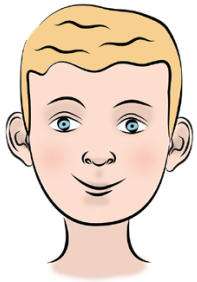


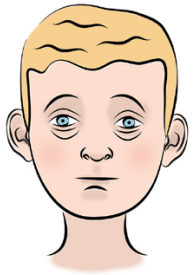


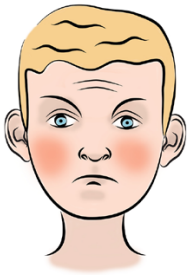
© Copyright by MED-EL 2020

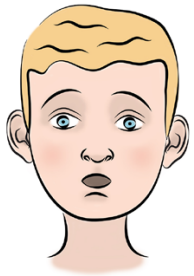
Empfohlenes Papier: A4, 250g

3. Gefühle zuordnen & Gefühlsspiel







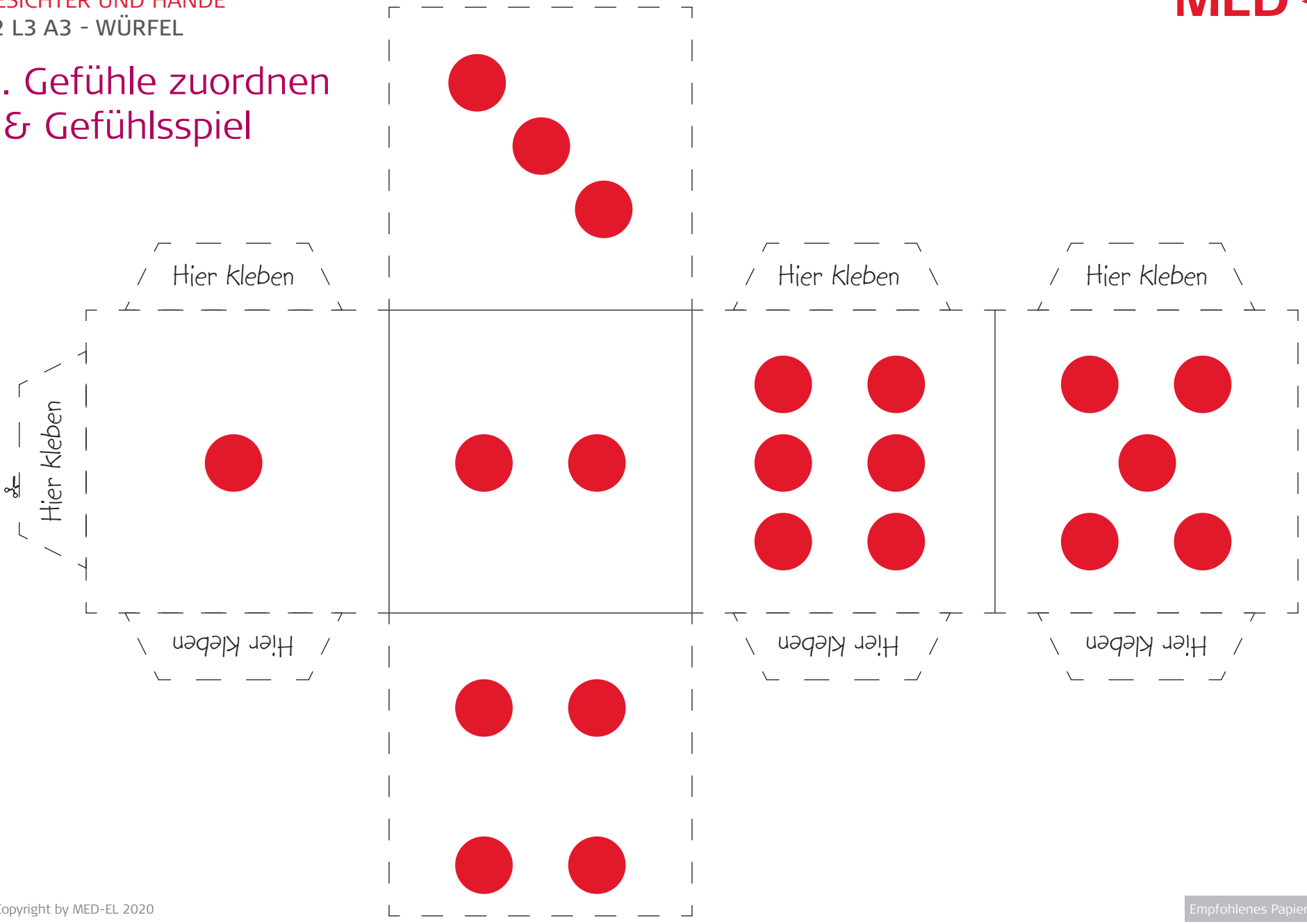


© Copyright by MED-EL 2020

GESICHTER UND HÄNDE

L2 L3 A3 - WÜRFEL

3. Gefühle zuordnen & Gefühlsspiel



© Copyright by MED-EL 2020

Empfohlenes Papier: A4, 250g

MED-EL

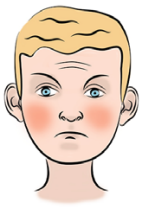
3. Gefühle zuordnen & Gefühlsspiel

Start

glücklich

traurig

müde


wütend

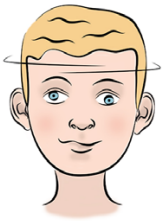
hungrig

durstig

erschrocken

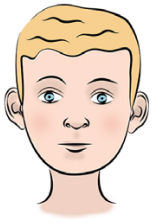
krank

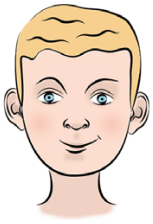
aufgeregt


schwindlig

Ziel

stolz


ernsthaft

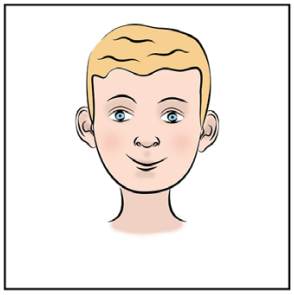

hinterlistig

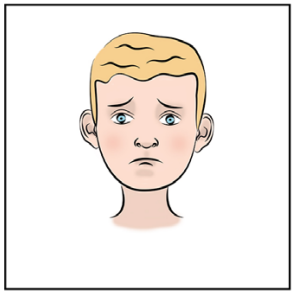
albern

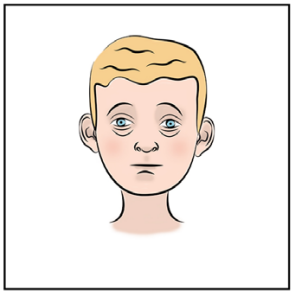
© Copyright by MED-EL 2020

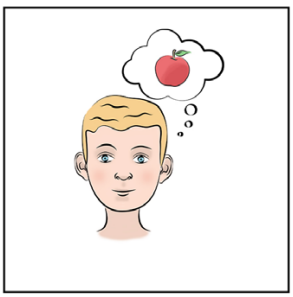
3. Gefühle zuordnen & Gefühlsspiel

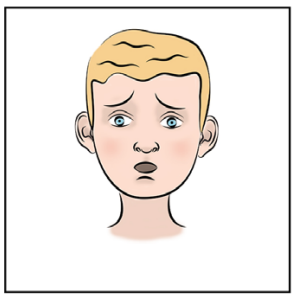
Start

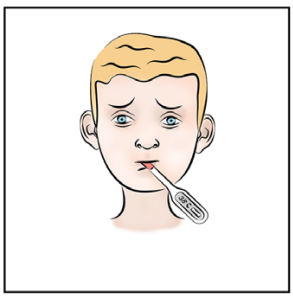


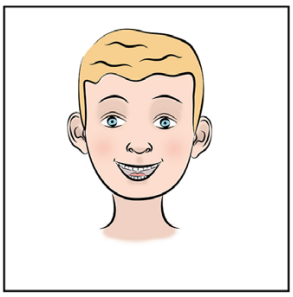


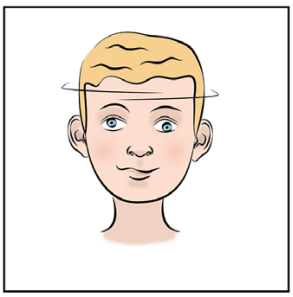




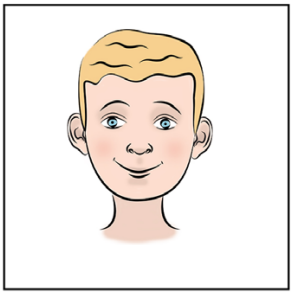


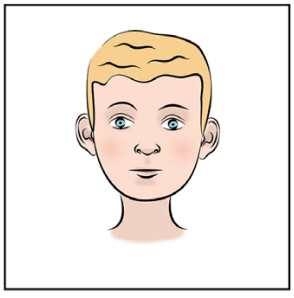


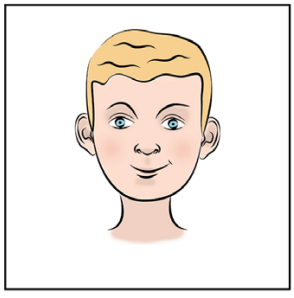


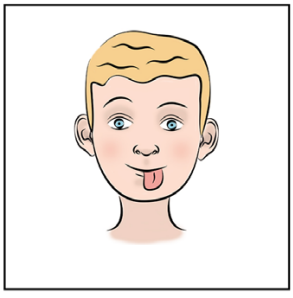


Ziel









© Copyright by MED-EL 2020

AKTIVITÄT

4. Wer ist es?

VORBEREITUNG

Drucken Sie die Materialien auf dickem Papier aus. Wählen Sie vier Seiten pro Blatt, um die Vorlagen kleiner zu machen. Schneiden Sie die Bilder aus und machen Sie zwei Stapel, in denen jedes Gesicht einmal vorkommt.

MATERIALIEN

- Gesichter und Hände L1 A4
- Schere

Sie werden ein Ratespiel spielen, in dem Sie das gleiche Gesicht finden sollen.

1. Legen Sie einen Satz Bildkarten aufgedeckt auf den Tisch
2. Legen Sie den anderen Satz Bildkarten verdeckt auf den Tisch.
3. Nehmen Sie eine Karte vom Stapel und geben Sie einfache Hinweise auf das gesuchte Gesicht.
4. Wenn Sie mit den Hinweisen fertig sind, sagen Sie „Los".
5. Das Kind und seine Mutter beeilen sich, das beschriebene Bild zu finden und nehmen die Karte in die Hand.
6. Wer die richtige Karte in der Hand hat, darf die beiden gleichen Karten zusammenlegen und das Paar behalten.
7. Nehmen Sie abwechselnd neue Karten vom Stapel.
   * Der Hinweisgeber nimmt sich keine Karte vom Stapel.

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Versteht einige Wörter, die das Aussehen beschreiben (z.B. Mädchen, lange Haare, Hut)
- Reagiert auf das Wort „Los!"

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

AKUSTISCHE HIGHLIGHTS: Verwenden Sie kurze Sätze und stellen Sie wichtige Schlüsselwörter an das Ende des Satzes. Wenn Sie das Wort nicht ans Satzende stellen können, machen Sie eine Pause, bevor Sie es etwas lauter und langsamer als den Rest des Satzes aussprechen. *Das ist ein **Mädchen.** Ich erzähle dir etwas über ihr Haar. Ihr Haar ist **lang**. Sie hat langes, **schwarzes** Haar. Sie trägt **Ohrringe**. **Los!***

SEHEN, HÖREN, SEHEN: Wenn Sie die Hinweise geben, beobachten Sie, ob das Kind das Gesicht identifizieren kann. Wenn es zu schwierig ist, müssen Sie eventuell weitere Hilfestellung geben. Bevor Sie „Los" sagen, zeigen Sie das Bild und erinnern Sie das Kind und die Bezugsperson, dass sie auf das Wort „Los" warten sollen. Geben Sie die Hinweise noch einmal und sagen Sie dann „Los".

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Kann mit einigen Wörtern eine Person beschreiben

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

SPRECHEN, SPRECHEN, SPRECHEN: Wenn das Kind an der Reihe ist, Hinweise zu geben, wird es wahrscheinlich bestrebt sein, möglichst schnell die richtige Karte aufzunehmen oder einfach nur darauf zu deuten, um der Bezugsperson die Karte zu zeigen. Dann müssen Sie die Spielregeln erklären und dem Kind die Hinweise vorsprechen, damit es sie wiederholen kann. *Warte. Du kannst die Karte jetzt nicht abheben. Jetzt bist du mit Sprechen dran. Zeig sie Mama nicht. Erkläre es Mama. Es ist ein **Junge**. Er trägt einen **Hut**. Sein T-Shirt ist **blau**.*

WARTEN & GEZIELTE PAUSEN: Bitten Sie die Bezugsperson immer nur dann eine Karte abzuheben, wenn das Kind „Los" gesagt hat.

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Spricht über eigene Merkmale und über Merkmale vertrauter Personen, die sie mit anderen gemeinsam haben

SCHLÜSSELSTRATEGIE

AKUSTISCHE AUFHÄNGER: Machen Sie das Kind auf Merkmale im Bild aufmerksam, die auch auf ihm bekannte Personen zutreffen. ***Oh Schau!** Er trägt eine Brille. Genau wie dein **Papa**. Dein **Papa** trägt auch eine Brille.*

© Copyright by MED-EL 2020

AKTIVITÄT

4. Wer ist es?

VORBEREITUNG

Drucken Sie die Materialien (L2 A4) drei Mal auf dickem Papier aus und schneiden Sie die Bildkarten aus. Drucken Sie die Kreuze ein Mal aus und schneiden Sie sie in Quadrate.

MATERIALIEN

- Gesichter und Hände L2 A4
- Gesichter und Hände L2 L3 A4 Kreuze
- Schere

Sie werden ein Ratespiel spielen, in dem Sie das gleiche Gesicht finden sollen.

1. Mischen Sie die Bildkarten und legen Sie sie verdeckt auf den Tisch.
2. Geben Sie dem Kind und der Bezugsperson je eine Kopie des Spielfelds aus L2 A4 und nennen Sie sie Klassenzimmer.
3. Teilen Sie die Kreuze gleichermaßen zwischen dem Kind und der Bezugsperson auf.
4. Bitten Sie die Bezugsperson eine Karte aus dem Stapel zu nehmen und anzufangen, das Gesicht in kurzen Sätzen zu beschreiben. Z.B. *Es ist ein Mädchen.*
5. Helfen Sie dem Kind, die Kreuze auf die Bilder zu legen, die nicht in Frage kommen und zu erklären, warum. Z.B. *Mama hat dieses Gesicht nicht. Es ist ein Junge. Wir legen ein Kreuz auf diese Karte, weil er kein Mädchen ist.*
6. Bitten Sie die Bezugsperson dem Kind Hinweise zu geben und zu helfen, die Kreuze auf die Karten zu legen, bis nur noch eine Gesichtskarte übrig bleibt und das Kind fragen kann: *„Ist das das richtige Gesicht?"*
7. Dann beginnt das Spiel wieder von vorne. Das Kind nimmt eine Bildkarte vom Stapel und beschreibt der Bezugsperson das Gesicht, welche dann die Kreuze auf die Klassenzimmer-Bilder legt, bis nur noch eines übrig ist.

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Versteht Beschreibung des Aussehens (z.B. Das ist ein Mädchen. Sie hat langes Haar.)
- Versteht „keine" (z.B. Trägt **keine** Brille.)

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

AKUSTISCHE HIGHLIGHTS: Verwenden Sie kurze Sätze und stellen Sie wichtige Schlüsselwörter an das Ende des Satzes. Wenn Sie das Wort nicht ans Satzende stellen können, machen Sie eine Pause, bevor Sie es etwas lauter und langsamer als den Rest des Satzes aussprechen. *Das ist ein **Mädchen**. Ich erzähle dir etwas über ihr **Haar**. Ihr Haar ist **lang**. Sie hat langes, **rotes** Haar. Sie trägt **Ohrringe**.*

AKUSTISCHE AUFHÄNGER: Sagen Sie „Halt!" oder „Warte!", um die auditive Aufmerksamkeit des Kindes zu erlangen. Formulieren Sie den Hinweis unter Verwendung des Wortes „kein". *Mama sagt, sie hat ein Mädchen, **keinen** Jungen.*

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Beschreibt Personen mit einfachen Sätzen (z.B. Sie hat langes Haar.)

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

SPRECHEN, SPRECHEN, SPRECHEN: Wenn das Kind an der Reihe ist, Hinweise zu geben, wird es vielleicht versuchen, auf die richtige Karte zu deuten. Dann müssen Sie die Spielregeln erklären und dem Kind die Hinweise vorsprechen, damit es sie wiederholen kann. *Warte. Du bist mit Sprechen dran. Zeig sie Mama nicht. Erkläre es Mama. Es ist ein **Junge**. Sein **Haar** ist **schwarz**. Er trägt einen **gelben Hut**.*

AUFGREIFEN & ERWEITERN: Bitten Sie die Bezugsperson, dem Kind dann weitere Informationen im Rahmen eines erweiterten Sprachmodells zu geben. Dabei werden die Hinweise in einem zusammenhängenden Satz zusammengefasst. *Du hast also einen Jungen mit schwarzem Haar und einem blauen T-Shirt.*

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Spricht über eigene Merkmale und über Merkmale vertrauter Personen, die sie mit anderen gemeinsam haben

SCHLÜSSELSTRATEGIE

AKUSTISCHE AUFHÄNGER: Machen Sie das Kind auf Merkmale im Bild aufmerksam, die auch auf ihm bekannte Personen zutreffen. ***Oh Schau!** Er trägt eine Brille. Genau wie dein **Papa**. Dein **Papa** trägt eine Brille.*

© Copyright by MED-EL 2020

AKTIVITÄT

4. Wer ist es?

VORBEREITUNG

Drucken Sie die Materialien (L2 A4) drei Mal dickem Papier aus und schneiden Sie die Bildkarten aus. Drucken Sie die Kreuze ein Mal aus und schneiden Sie sie in Quadrate.

MATERIALIEN

- Gesichter und Hände L3 A4
- Gesichter und Hände L2 L3 A4 Kreuze
- Schere

Sie werden ein Ratespiel spielen, in dem Sie das gleiche Gesicht finden sollen.

1. Mischen Sie die Bildkarten und legen Sie sie verdeckt auf den Tisch.
2. Geben Sie dem Kind und der Bezugsperson je eine Kopie des Spielfelds aus L2 A4 und nennen Sie sie Klassenzimmer.
3. Geben Sie dem Kind für das erste Spiel die Kreuze; es wird in diesem Spiel der Zuhörer sein.
4. Bitten Sie die Bezugsperson eine Karte aus dem Stapel zu nehmen und anzufangen, das Gesicht in kurzen Sätzen zu beschreiben. Z.B. *Das ist ein Mädchen.*
5. Helfen Sie dem Kind, die Kreuze auf die Bilder zu legen, die nicht in Frage kommen und zu erklären, warum. Z.B. *Mama hat dieses Gesicht nicht. Es ist ein Junge. Wir legen ein Kreuz auf diese Karte, weil er kein Mädchen ist.*
6. Bitten Sie die Bezugsperson dem Kind Hinweise zu geben und zu helfen, die Kreuze auf die Karten zu legen, bis nur noch eine Gesichtskarte übrig bleibt und das Kind fragen kann: *„Ist das das richtige Gesicht?"*
7. Dann beginnt das Spiel wieder von vorne. Das Kind nimmt eine Bildkarte vom Stapel und beschreibt der Bezugsperson das Gesicht, welche dann die Kreuze auf die Klassenzimmer-Bilder legt, bis nur noch eines übrig ist.

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Versteht Beschreibung des Aussehens (z.B. Es ist ein Mädchen. Sie hat langes rotes Haar.)
- Versteht „keine" (z.B.Trägt **keine** Brille.)

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

AUDITIVES GEDÄCHTNIS: Wenn Sie sich durch die Hinweise arbeiten, wiederholen Sie die ursprünglichen Hinweise und fügen Sie am Ende weitere hinzu. Dadurch achtet das Kind auf mehr Information und kann sie sich besser merken. *Du weißt also, dass es ein Junge ist... Er ist ein Junge ohne Brille.... er ist ein Junge ohne Brille und mit einem blauen Hut.*

SABOTAGE: Die Gesichter haben einige Merkmale, die sich ähneln. Es gibt zum Beispiel einen Jungen mit rotem Haar und Brille und einen mit schwarzem Haar und Brille. So haben Sie die Möglichkeit, herauszufinden ob das Kind auf alle Informationen in der Beschreibung achtet. Das Kind bekommt so auch eine Gelegenheit, seine Beschreibungen klarer zu machen, wenn Sie sich nämlich „rein zufällig" nicht mehr an die gesamte Beschreibung erinnern.

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Beschreibt Personen mit zusammengesetzten Sätzen (z.B. Sie ist ein Mädchen und hate kurze braune Haare.)

SCHLÜSSELSTRATEGIEN

EINE AUSWAHL VORGEBEN: Sie könnten durch Auswahlmöglichkeiten verschiedene Muster für Satzgefüge oder komplexe Beschreibungen formulieren. *Vielleicht könntest du ja einen Hinweis zu ihrem Haar geben. Du könntest sagen: „Sie hat langes, welliges Haar" oder „Sie ist ein Mädchen mit langem, lockigem Haar".*

AUFGREIFEN & ERWEITERN: Bitten Sie die Bezugsperson dem Kind dann weitere Informationen im Rahmen eines erweiterten Sprachmodells zu geben. Dabei werden die Hinweise in einem zusammenhängenden Satz zusammengefasst. *Du hast also einen Jungen mit schwarzem Haar und er trägt ein grünes Shirt.*

ERWARTETE ERGEBNISSE

- Spricht über eigene Merkmale und über Merkmale vertrauter Personen, die sie mit anderen gemeinsam haben

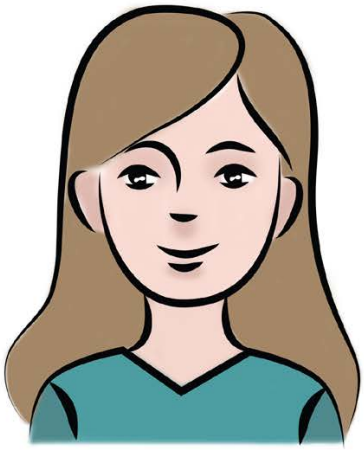
SCHLÜSSELSTRATEGIE

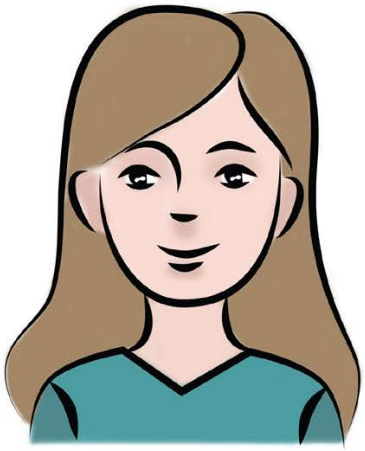
AKUSTISCHE AUFHÄNGER: Machen Sie das Kind auf Merkmale im Bild aufmerksam, die auch auf ihm bekannte Personen zutreffen. ***Oh Schau!*** *Er hat die gleiche Brille wie dein Papa.*

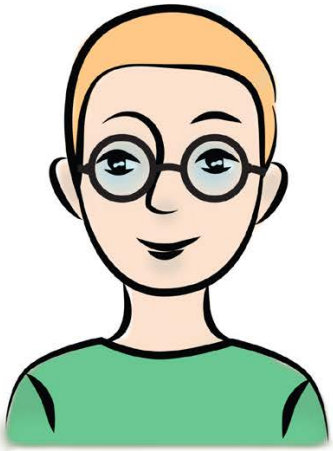
© Copyright by MED-EL 2020

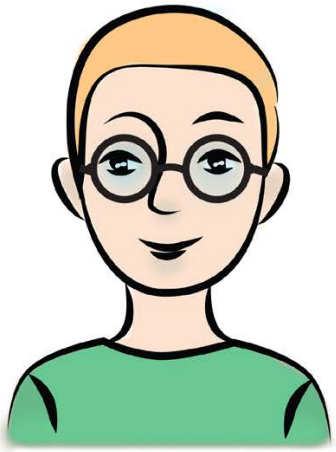
MED-EL

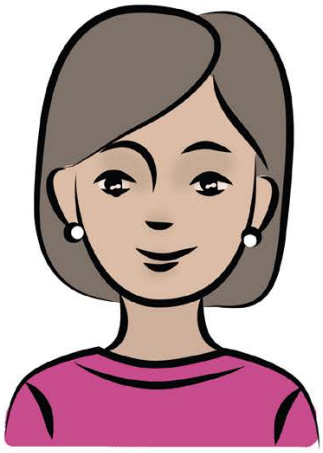
1. Wer ist es?

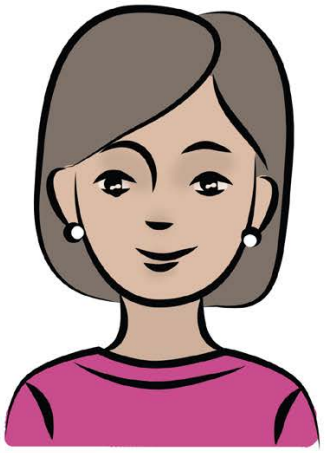








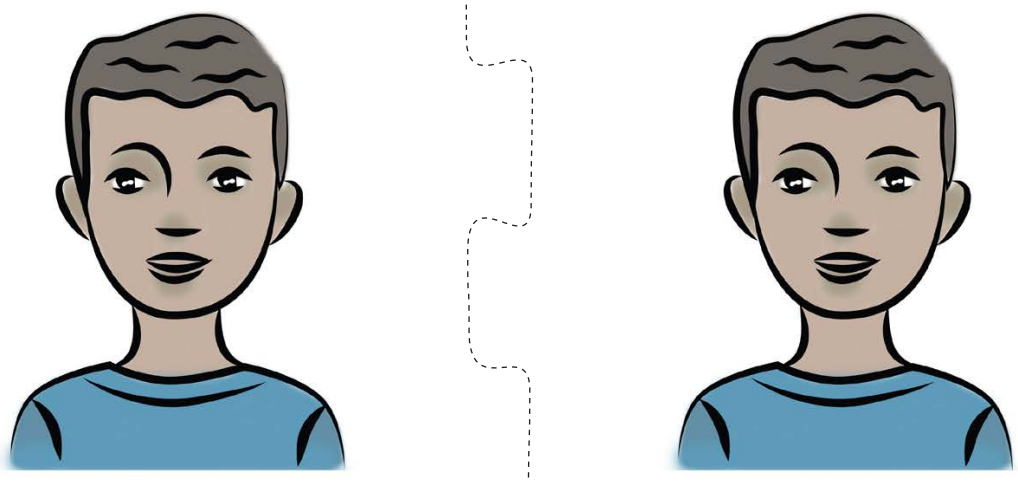


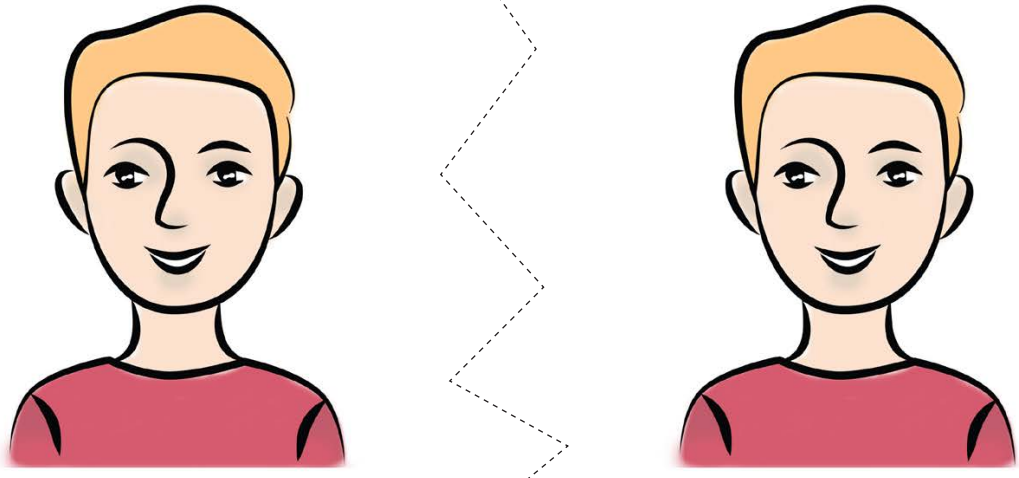


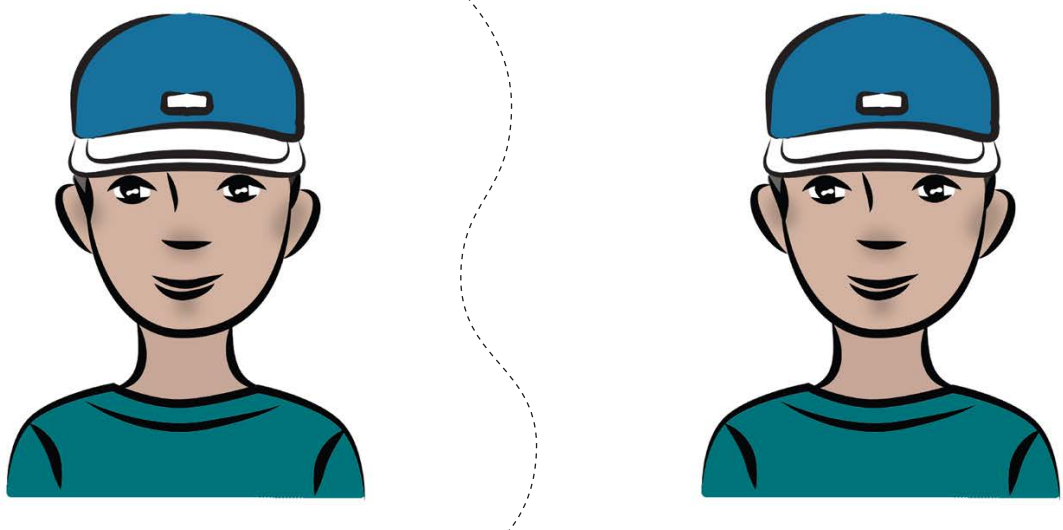
© Copyright by MED-EL 2020

MED-EL

1. Wer ist es?

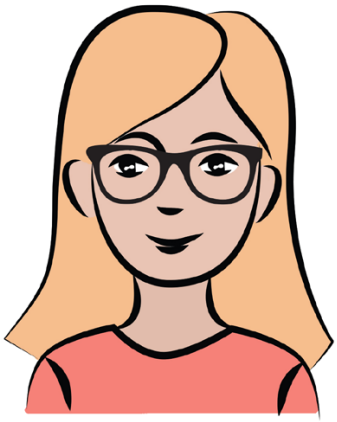


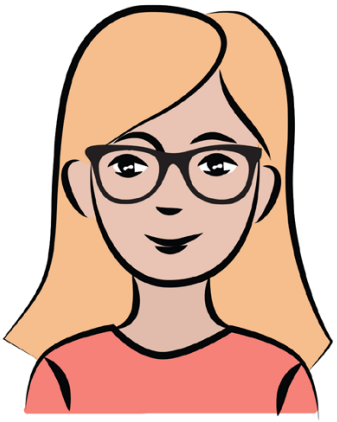


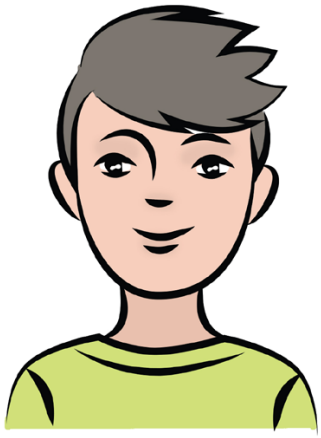


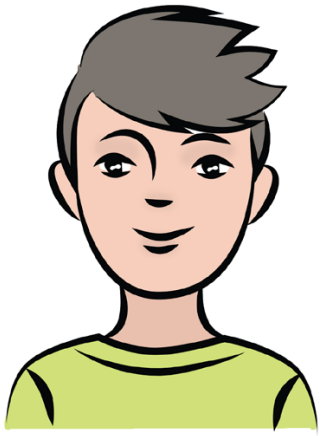
© Copyright by MED-EL 2020

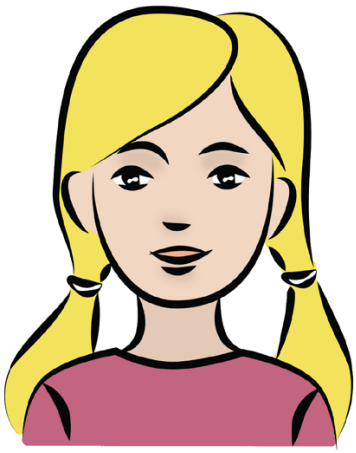
1. Wer ist es?

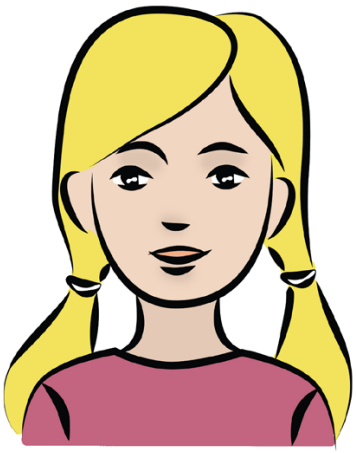








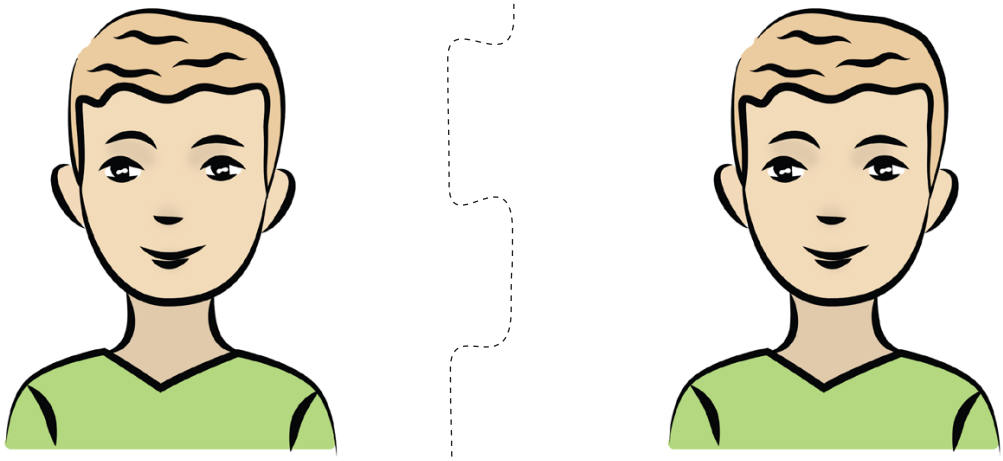


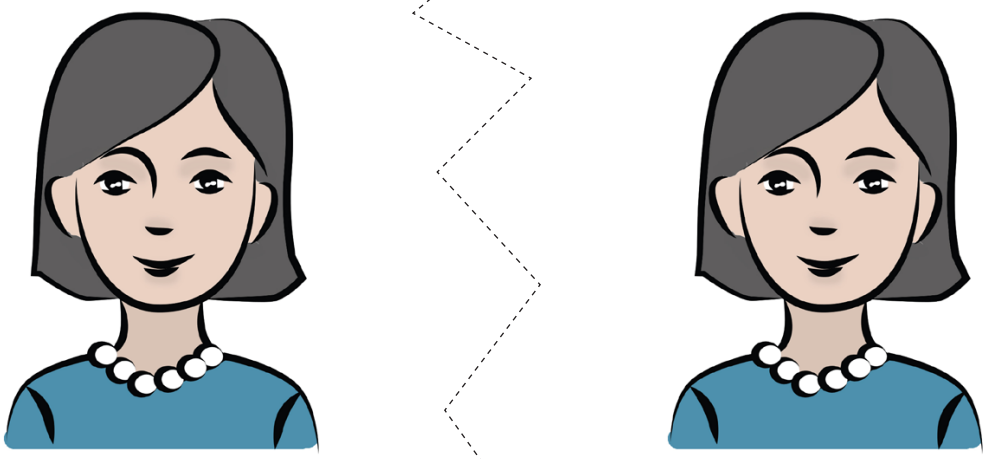


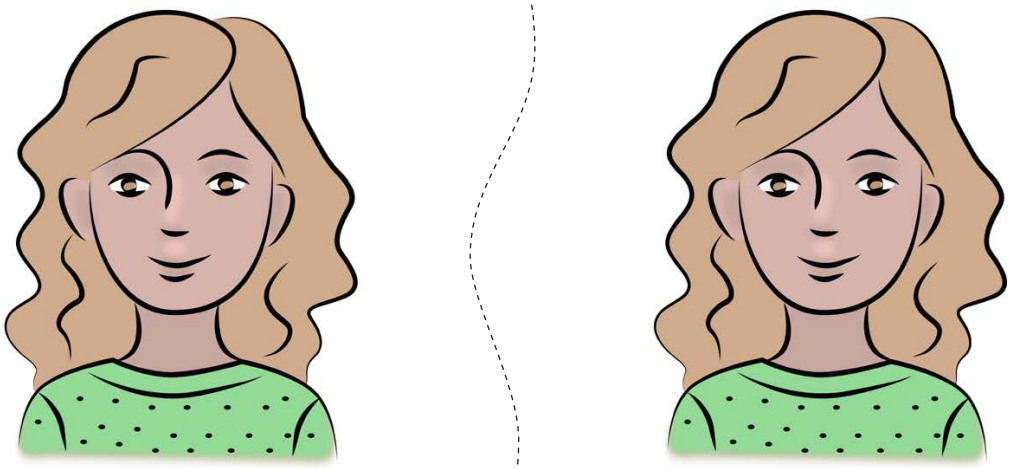
© Copyright by MED-EL 2020

MED-EL

1. Wer ist es?

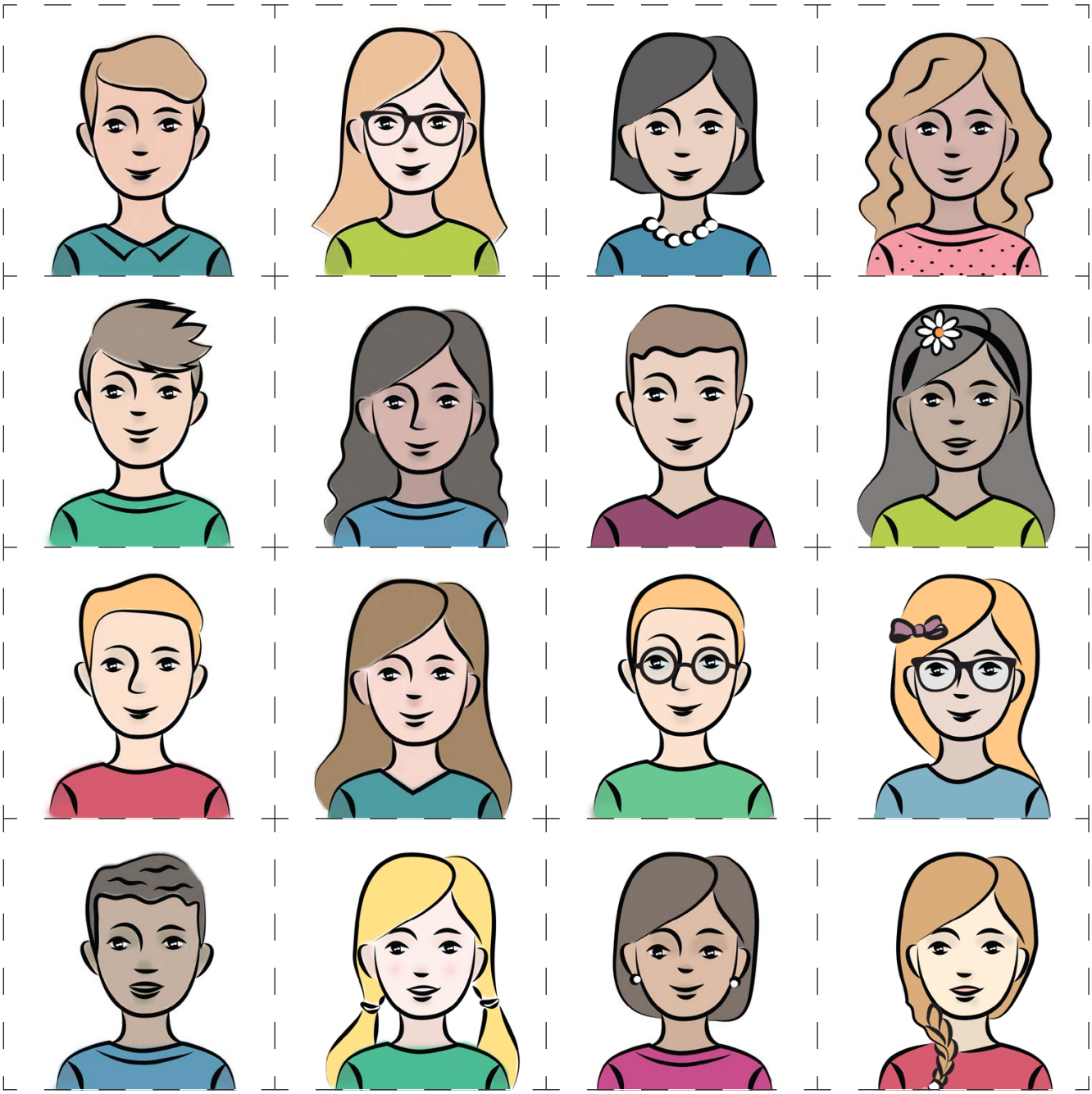






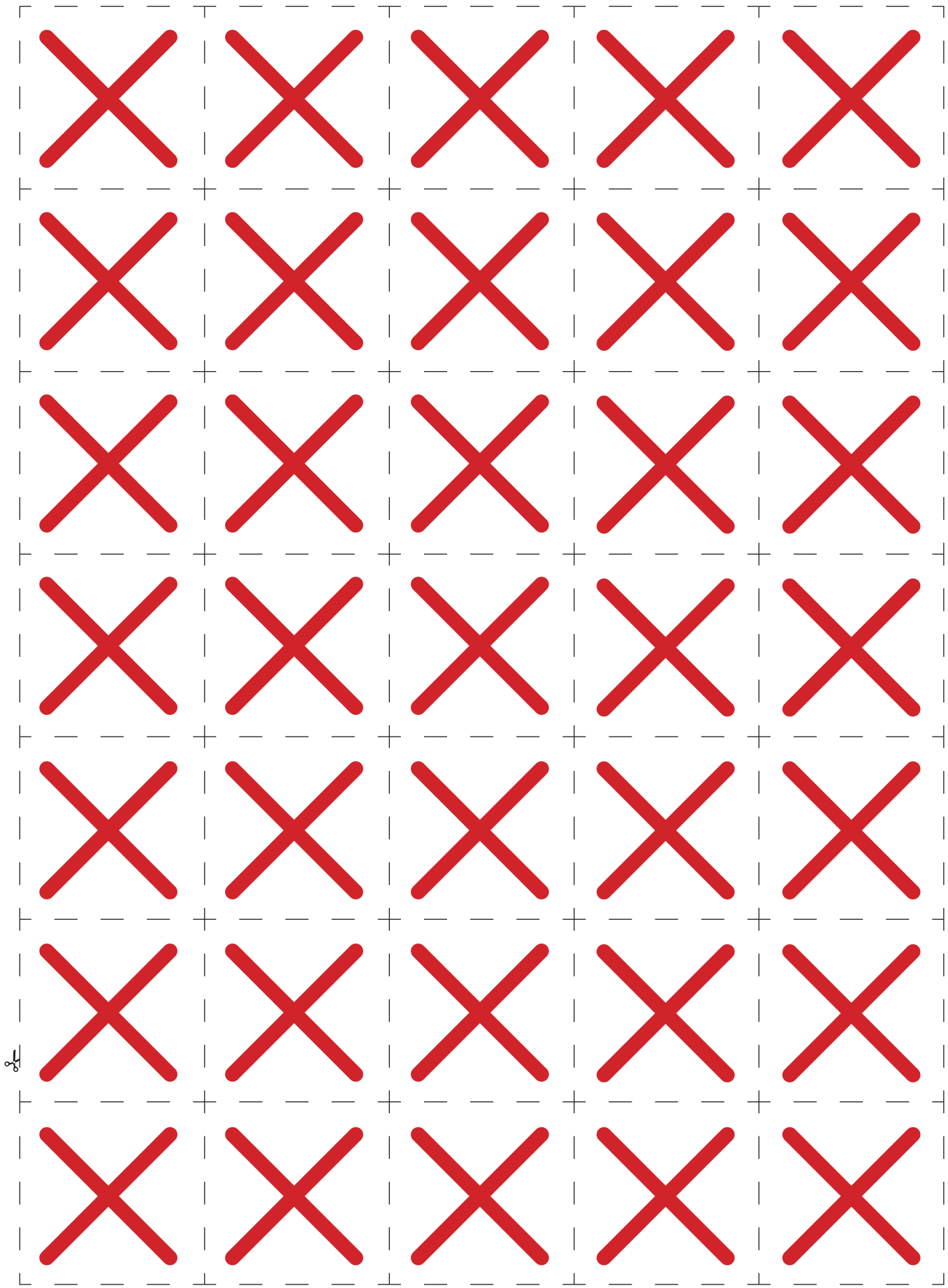
© Copyright by MED-EL 2020

4. Wer ist es?



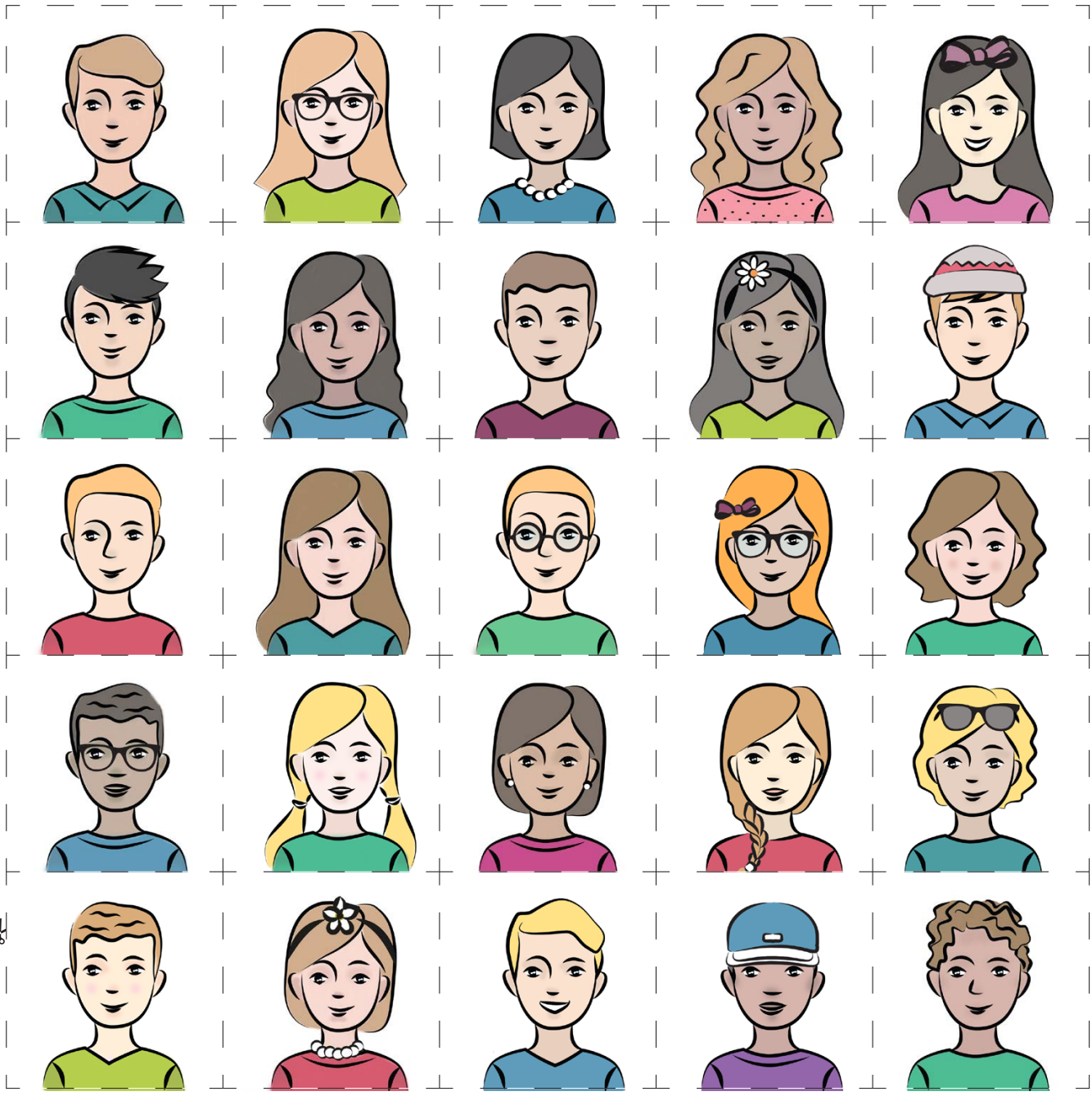
© Copyright by MED-EL 2020

4. Wer ist es?



© Copyright by MED-EL 2020

4. Wer ist es?



© Copyright by MED-EL 2020

MED-EL Offices Worldwide

AMERICAS

Argentina
medel@medel.com.ar

Canada
officecanada@medel.com

Colombia
office-colombia@medel.com

Mexico
office-mexico@medel.com

United States
implants@medelus.com

ASIA PACIFIC

Australia
office@medel.com.au

China
office@medel.net.cn

Hong Kong
office@hk.medel.com

India
implants@medel.in

Indonesia
office@id.medel.com

Japan
office-japan@medel.com

Malaysia
office@my.medel.com

Philippines
office@ph.medel.com

Singapore
office@sg.medel.com

South Korea
office@kr.medel.com

Thailand
office@th.medel.com

Vietnam
office@vn.medel.com

EMEA

Austria
office@at.medel.com

Belgium
office@be.medel.com

Finland
office@fi.medel.com

France
office@fr.medel.com

Germany
office@medel.de

Italy
ufficio.italia@medel.com

Portugal
office@pt.medel.com

Spain
office@es.medel.com

South Africa
customerserviceZA@medel.com

United Arab Emirates
office@ae.medel.com

United Kingdom
customerservices@medel.co.uk

M00188 1.0

MED-EL Medical Electronics
Fürstenweg 77a | 6020 Innsbruck, Austria | office@medel.com

medel.com