

Hier sind ein paar Ideen für Unterrichts-Konzepte über Spiele, die Sie eventuell daheim haben

Spiel	Konzepte zum Lehren: Bereich Kommunikation		Andere Bereiche
	Kommunikation-expressiv	Kommunikation- rezeptiv	
Lego	Anfragen <ul style="list-style-type: none"> • Farbe • Anzahl • Größe • Hilfe 	Verbalen Anweisungen folgen <ul style="list-style-type: none"> • Nimm dir den (Farbe) Lego®-Stein • Nimm dir den großen/kleinen Lego-Stein • Nimm dir den roten Lego mit 4 Punkten (zeige den roten mit 4 und den roten mit 8) • Nimm dir den langen Lego-Stein (halten Sie einen langen und kurzen nebeneinander bereit) Bildlichen Anweisungen folgen <ul style="list-style-type: none"> • "Gib mir das" – zeige ein Bild des Objekts • Bildanweisung , um ein Objekt zu bauen (z.B. Auto) 	<ul style="list-style-type: none"> • 2d/3d Zuordnen • Imitation (Mach das-Zeig einen blauen Lego auf einem roten) • Zählen • Verlängern der ‚Arbeitsdauer‘/ der Zuwendung zur Aktivität
Handpuppen	Anfragen-(Beispiele) <ul style="list-style-type: none"> • Ich möchte den weichen Hund (halten Sie hierfür einen harten Plastikhund bereit um Vergleiche/ Gegensätze zu lehren) • Ich möchte (Name der Handpuppe) Kommentieren z.B., "Ich habe" (Name der Handpuppe)	Verbalen Anweisungen folgen <ul style="list-style-type: none"> • Präpositions-z.B., "put the dog under the table" 	Akademisch <ul style="list-style-type: none"> • Anzahl der Handpuppen zählen
Würfel z.B. Klapp-über	Auf Fragen antworten: <ul style="list-style-type: none"> • "Wie viele Punkte sind es?" Kommentieren: <ul style="list-style-type: none"> • z.B., "Ich habe 5" 	<ul style="list-style-type: none"> • Warten 	<ul style="list-style-type: none"> • Zählen • Addieren/Subtrahieren • Abwechseln



Perlen	Anfragen <ul style="list-style-type: none">• "Ich möchte (eine) Perle"• "Ich möchte (Farbe, oder Größe, oder Nummer) Perle"	Verbalen Anweisungen folgen <ul style="list-style-type: none">• "Nimm dir 6 Perlen"• "Put the beads on the shelf" Rezeptive Identifikation <ul style="list-style-type: none">• Farbe: "Finde die _____ Perle" (z.B. finde die rote Perle)• Warten	<ul style="list-style-type: none">• Feinmotor Fertigkeiten• Mustern folgen• Zählen (z.B. die Anzahl der Perlen auf dem Faden)
Spielkarten	<ul style="list-style-type: none">• Das Spiel anfragen, welches sie spielen wollen (z.B. MauMau)		Spiel und Ideen zum Lehren: <ul style="list-style-type: none">• 21 oder denken Sie sich eine beliebige Nummer aus (Karten hinzufügen)• Fischen (zuordnen, Kommunikation: Nach der benötigten Karte fragen, zustimmen, „nein“)• War (identifizieren welche Zahl ist höher oder niedriger, oder gleich)• Abwechseln
Mensch Ärger Dich nicht	Anfragen <ul style="list-style-type: none">• Farbige Figur• Hilfe	<ul style="list-style-type: none">• Warten• Folge visuellen Anweisungen (# der Züge vorwärts)	<ul style="list-style-type: none">• # Identifikation• Zählen• Abwechseln• Motorische Fertigkeiten
Operation	Anfragen <ul style="list-style-type: none">• Körperteile beim Aufbau des Spieles für die Schlitze• Hilfe Komentieren: den Körperteil der 'operiert' wird z.B, "Ich habe den Knochen"	<ul style="list-style-type: none">• Warten	<ul style="list-style-type: none">• Feinmotorische Fertigkeiten• Abwechseln
Dominos	Hilfe erfragen	<ul style="list-style-type: none">• Warten	<ul style="list-style-type: none">• Farben identifizieren• Zuordnen• Abwechseln• Nummer zählen



Bingo Spiele	Anfragen: <ul style="list-style-type: none">• Bingo Teile• Hilfe Kommentieren: <ul style="list-style-type: none">• calling out the number, shape, animal (the bingo theme)• "I have bingo"	<ul style="list-style-type: none">• Warten• Verbalen Anweisungen folgen-z.B., die gezogene Nummer/ Abbildung• Rezeptive Identifikation sprachlicher Anweisungen: "Finde (SAGE die #, Buchstabe, Farbe, Zeichen oder Wort)• Rezeptive Identifikation der Bilder: "find das hier" (ZEIGE die #, Buchstabe, Farbe, Zeichen oder Wort)	<ul style="list-style-type: none">• Abwechseln• Spielführer sein• Zuordnen
Puzzle	<ul style="list-style-type: none">• Nach Hilfe fragen		<ul style="list-style-type: none">• Selbständige Aktivität• Problemlösung
Figuren, Kuscheltiere	Nach Figur oder Kuscheltier fragen Antworten auf Fragen: "Wo ist der Affe?"	Verbalen Anweisungen folgen <ul style="list-style-type: none">• "Hol den Affen "• "Leg den Affen auf den Tisch"	<ul style="list-style-type: none">• Kategorien• Zählen• Sortieren• So-tun-als-ob Spiel• Imitation