

Tischsets mit METACOM Symbolen zum Modelling im Alltag nutzen

Von Angela Hallbauer

Wie kommen wir dahin, dass das Kind die Möglichkeiten Unterstützter Kommunikation aktiv nutzt?

Wie beginnen wir mit Unterstützter Kommunikation und wo fangen wir am besten damit an? Diese und ähnliche Fragen beschäftigen fast alle Eltern nicht oder schwer verständlich sprechender Kinder. Für den Alltag bevorzugen viele Eltern zunächst einmal niedrigschwellige Hilfen. Auch Eltern von Kindern, die bereits komplexe Kommunikationshilfen nutzen, setzen im Alltag ergänzend gern einfache Kommunikationshilfen ein, weil sie damit spontaner modeln können.

Am Beispiel von Tischsets mit METACOM Symbolen sollen Möglichkeiten des Modellings im Alltag vorgestellt und ausführlich erläutert werden.

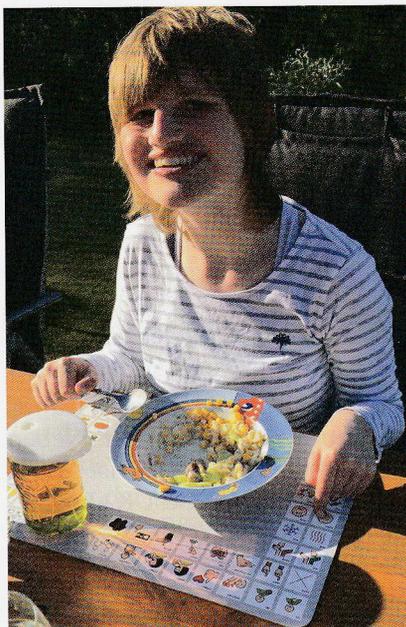


Abb. 1: Kaya findet das Essen LECKER (Foto: Plastwich)

Kaya schmecken die gegrillten Würstchen mit Salat. Darauf angesprochen, tippt sie auf das Symbol LECKER.

Annikas Mutter erzählt einer Bekannten am Telefon, dass abends gegrillt wird. Daraufhin läuft Annika zum Tischset und zeigt auf das Symbol WÜRSTCHEN. Ihre Mutter bestätigt und erweitert: „Ja, heute Abend grillen wir. Es gibt WÜRSTCHEN mit NUDEL-SALAT.“

Tischsets mit METACOM Symbolen

Die in diesem Text vorgestellten Tischsets mit METACOM Symbolen bestehen aus rutschfestem Kunststoff (Maße: 420 x 297mm). Beide verfügen über je 48 METACOM Symbole. Sie können einzeln oder im Doppelpack über die Webseite www.bild-boxen.de bezogen werden.

Am linken und am linken oberen Rand der Tischsets stehen Symbole/Wörter zur Verfügung, die sich gut zur Anbahnung erster Interaktionen sowie von Mehrwort-Äußerungen eignen: ICH, DU, MÖCH-

TEN, MÖGEN, ESSEN, TRINKEN, PROBIEREN, HELFEN, AUCH, EIN BISSCHEN, VIEL, MEHR, GENUG, ETWAS ANDERES.

Das Wort NICHT, um Ablehnung auszudrücken, und einige Wörter zum Kommentieren, wie HEISS, KALT, LECKER, EKLIIG, SÜSS, SAUER, SCHARF, SALZIG, HUNGRIG, SATT, stehen ebenfalls zur Verfügung. Die Höflichkeitwörter BITTE und DANKE ergänzen das Angebot an Wörtern des Kernvokabulars, auch kleine Wörter genannt.

Mit dem **Kernvokabular** werden die ca. 300 Wörter einer Sprache bezeichnet, die unabhängig vom Kontext oder Thema am häufigsten gebraucht werden. Es lohnt sich deshalb sehr, die wichtigen kleinen Wörter von Anfang an in die Unterstützte Kommunikation einzubeziehen.

Im rechten, oberen Bereich der Tischsets finden sich die Symbole für TISCHSPRUCH und GUTEN APPETIT. Direkt darunter sind



Abb. 2: Tischsets für Frühstück/Abendbrot und Mittagessen

zwei Getränke-Symbole für WAS-SER und SAFT/LIMO zu finden, auf denen jeweils eine Variante mit und ohne Kohlensäure dargestellt ist.

Es folgen je 14 Lebensmittelsymbole, die zum Randvokabular gehören.

Das **Randvokabular** ergänzt das Kernvokabular, denn um uns zu unterhalten, benötigen wir auch Themenwörter, die einen wesentlichen Teil des Randvokabulars ausmachen.

Ein Tischset mit Symbolen ermöglicht es, Kern- und Randvokabular zu kombinieren. Das Kind kann dadurch nicht nur einzelne Wörter benutzen und z. B. Lebensmittel einfordern. Es kann auch äußern, ob es etwas NICHT oder AUCH möchte, ob es NOCH MEHR oder NICHT NOCH MEHR haben möchte. Es kann jemandem bitten, ihm zu HELFEN oder mitteilen, dass es etwas LECKER oder EKLIG findet.

Natürlich unterhalten wir uns während der Mahlzeiten nicht nur über Lebensmittel, sondern besprechen zahlreiche andere Dinge, z.B., was für heute geplant ist, was wir noch einkaufen müssen usw. oder wir freuen uns auf den Besuch von Oma und Opa. Idealerweise liegen dafür während der Mahlzeiten auch Kommunikationshilfen, wie z. B. Kommunikationsbücher oder Sprachcomputer bereit.

Das Tischset ist dann eine gute Ergänzung. Es kann aber auch alternativ zum Sprachcomputer zum Einsatz kommen, wenn für das Gerät z. B. kein Platz auf dem Tisch ist.

Frau S. berichtet, dass am Esstisch zu Hause gar nicht genug Platz ist, um zusätzlich noch eine Symboltafel oder gar das Tablet ihrer Tochter auf den Tisch zu stellen. Zudem fällt es der Mutter viel leichter, etwas auf dem Tischset zu modeln, weil die Symbole/Wörter direkt zugänglich und übersichtlich angeordnet sind. Deshalb sind für ihre

Tochter und sie selbst die Tischsets mit METACOM Symbolen eine gute Lösung.

Frau T. ist zunächst skeptisch, zusätzlich zum vorhandenen Talker ein Tischset mit Symbolen einzusetzen. Sie weiß aber auch, dass außer ihr niemand in der Familie am Talker ihrer Tochter modelt. Die Aussicht darauf, dass auch die anderen Familienmitglieder oder der Besuch eher auf den Tischsets modeln würden, überzeugt sie, es auszuprobieren.

Wie beginnen wir nun, ein Tischset mit Symbolen einzusetzen, auch wenn sich das Kind noch gar nicht dafür zu interessieren scheint? Was können wir tun, wenn das Kind auf alle möglichen Symbole/Wörter tippt, ohne dass wir darin schon eine gezielte Kommunikation erkennen können?

Ein Blick auf die Lautsprachentwicklung

Es ist inzwischen allgemein bekannt, dass Kinder ohne Behinderungen u. a. deshalb sprechen lernen, weil sie vorher „in Sprache gebadet“ haben. Babys hören in ihrem ersten Lebensjahr mehr als eine Million Wörter, bevor sie selbst das erste Wort aussprechen. Eltern gehen also in hohem Maße in Vorleistung, indem sie ihrem Baby ihre Muttersprache vorleben. Dabei benutzen sie tausende Wörter, die das Baby zwar hören, aber in ihrer Bedeutung eine sehr lange Zeit noch nicht verstehen kann.

Was bedeutet das für das Erlernen einer unterstützten Sprache?

Übertragen auf die Situation von Kindern, die eine unterstützte Sprache erwerben, bedeutet das, ihnen eine sehr lange Zeit – **nicht nur einige Male, nicht nur ein paar Wochen und auch nicht nur ein paar Monate lang, sondern über Jahre (!)** – vorzuleben, WIE sie unterstützt kommunizieren können. Das bedeutet, dies **im Alltag immer und immer wieder** zu tun! Es bedeutet auch, Symbole/Wörter immer und

immer wieder zu benutzen, die das Kind vermutlich noch eine ganze Weile nicht verstehen wird und die es voraussichtlich lange noch nicht selbst benutzen wird.

Da die unterstützte Sprache im Gegensatz zur Lautsprache nicht unsere Muttersprache ist, fällt uns ein konsequentes Vorgehen im Alltag schwer. Wir müssen uns mit der UK Sprache erst einmal vertraut machen und sie uns aneignen, damit wir sie natürlich und selbstverständlich benutzen, um dem Kind ein gutes Modell zu sein.

Sprache kann nur erworben werden, wenn sie immer wieder angewandt und im Laufe der Zeit erweitert wird. Auch wir lernen die unterstützte Sprache nur dadurch, dass wir sie anwenden.

Deshalb sollten wir auf keinen Fall warten, bis wir die UK Sprache sicher beherrschen, sondern **einfach anfangen!**

Tischsets mit Symbolen ermöglichen allen Familienmitgliedern einen leichten Einstieg in die UK Sprache.

Modelling in der Unterstützten Kommunikation (UK)

Wie funktioniert Modelling in der UK?

Welche Rollen nehmen wir dabei ein? Welche Vorgehensweisen eignen sich?

Modelling in der UK meint verschiedene Strategien und Vorgehensweisen, um dem Kind zu vermitteln, wie es mit anderen Personen unterstützt kommunizieren kann.

Vorbild sein

Wenn wir selbst etwas sagen, benutzen wir die unterstützte Sprache in Vorbildfunktion. Wir leben die unterstützte Sprache vor. Das bedeutet: Wir modeln auf dem Tischset auch dann sprachbegleitend, wenn das Kind vielleicht nur ganz flüchtig hinschaut oder seine Aufmerksamkeit gerade gar nicht bei uns zu sein scheint.

Kommunikation mit Tischsets

Auch Aufmerksamkeit muss erst erlernt werden. Wir kämen niemals auf die Idee, mit dem Sprechen aufzuhören, sobald ein Baby sich von uns abwendet oder gerade etwas anderes interessanter findet. Ganz im Gegenteil: Wir würden dann unseren sprachlichen Input verstärken.

Als Vorbild können wir uns zu Beginn einer Mahlzeit GUTEN APPETIT wünschen.

Gibt es in der Familie einen oder mehrere Tischsprüche, können wir zunächst sagen und modeln: „Wir wollen erst unseren TISCHSPRUCH sagen.“ Oder wir fragen und modeln: „Welchen TISCHSPRUCH wollen wir heute nehmen?“ Und tippen auf das Symbol TISCHSPRUCH auf dem Tischset.

Eine ergänzende Symboltafel mit einer Auswahl an Tischsprüchen, bietet eine gute Möglichkeit der Mitbestimmung.

Auf der METACOM Webseite steht eine Auswahl an Tischsprüchen zum kostenlosen Download bereit: <https://www.metacom-symbole.de/downloads/ewExternalFiles/Tischsprueche.pdf>

Meist endet ein Tischspruch auf GUTEN APPETIT. Dann tippen wir parallel zum Sprechen auf das Symbol GUTEN APPETIT.

Für MetaTalkDE-NutzerInnen steht eine Seite mit Tischsprüchen auf der METACOM Webseite zum Download bereit. Eine anschauliche Anleitung, wie die Seite geladen und im Vokabular MetaTalkDE6x11 verlinkt wird, findet sich bei YouTube (Video-Link am Ende dieses Textes).

Es ist übrigens auch hilfreich für das Kind, wenn mal ein anderes Familienmitglied den TISCHSPRUCH aus sucht, GUTEN APPETIT wünscht und sprachbegleitend auf das GUTEN APPETIT Symbol tippt.

Auch ohne Tischspruch können wir uns GUTEN APPETIT wünschen und begleitend auf das GUTEN APPETIT Symbol tippen.



Abb. 3: Auswahltafel mit Tischsprüchen (Nina Fröhlich)



Abb. 4: Beispiele von Tischsprüchen (Nina Fröhlich)

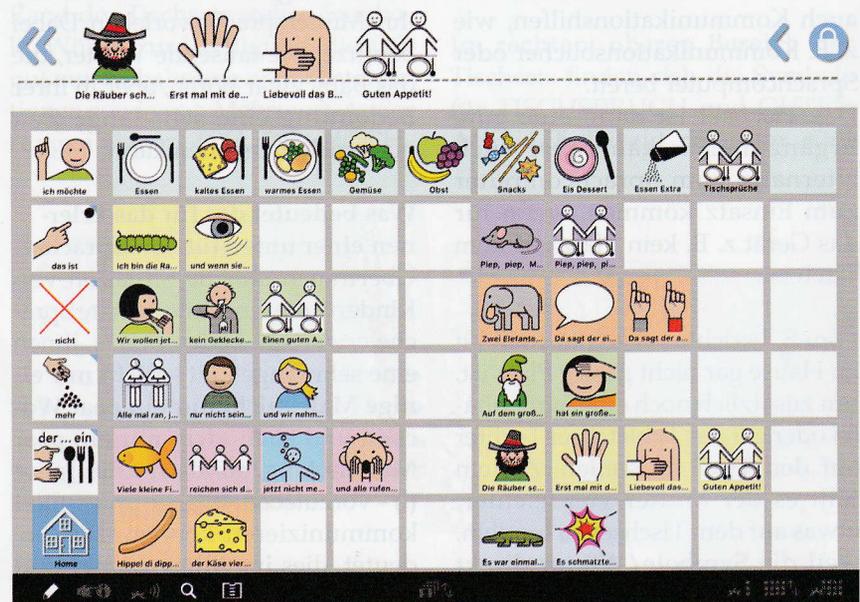


Abb. 5: Seite mit Tischsprüchen in MetaTalkDE

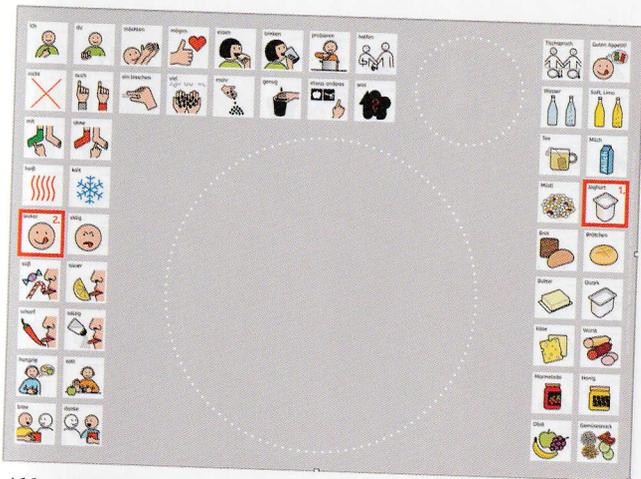


Abb. 6: begleitend JOGHURT und LECKER antippen

Während des Frühstücks können wir sagen: „Das ist LECKER.“ Und dabei auf das Symbol LECKER tippen. Möchten wir sagen, dass wir den JOGHURT LECKER finden, tippen wir begleitend nacheinander auf die Symbole JOGHURT und LECKER. (Abb. 6)

Es ergeben sich während einer Mahlzeit zahlreiche Gelegenheiten, in denen wir uns auf das Essen beziehen können.

Während des Mittagessens sagt Frau S. zu ihrer Tochter, dass das Essen bestimmt noch heiß ist und tippt begleitend auf das HEISS Symbol. (Abb. 7)

Dolmetscher sein

Immer, wenn wir wissen oder vermuten, was das Kind sagen möchte, werden wir zum Dolmetscher. Schiebt das Kind z. B. seinen Teller

weg, können wir sagen und modeln: „Du möchtest das NICHT essen.“ Oder: „DU möchtest das NICHT ESSEN.“ Oder: „DU MÖCHTEST das NICHT ESSEN.“

Das Wort ICH

Erst im Laufe des dritten Lebensjahres erwirbt das sprechen lernende Kind das Wort ICH. Das ist nicht verwunderlich, denn ICH ist das einzige Wort, das wir nicht über die direkte Nachahmung erwerben können, denn: Sage ich ICH, meine ich mich, sagst du ICH, meinst du dich und nicht mich!

Kinder auf einem frühen Entwicklungsniveau haben deshalb häufig noch kein sicheres Konzept von ICH und DU. In dem Fall kann **Modelling aus der Perspektive des Kindes** angebracht sein: Wir können dann sagen und modeln:



Abb. 7: begleitend zum Sprechen HEISS antippen (Foto: Schäfer)

„Ich glaube, du sagst: ICH möchte NICHT ESSEN.“ Oder: „Ich glaube, du sagst: ICH mag das NICHT.“ usw. (Abb. 8)

Ebenfalls aus der Kind-Perspektive können wir anschließende sagen und auf dem Tischset modeln: „Ich möchte ETWAS ANDERES.“

Alternativen anbieten

Es ist hilfreich, dem Kind Alternativen zu modeln, damit es etwas auswählen oder so oder anders ausdrücken kann. Um ihm die Möglichkeit zum Auswählen zu geben, können wir fragen und dabei auf dem Tischset modeln: „Möchtest du BROT oder BRÖTCHEN?“ Oder wir fragen und modeln: „Möchtest du BROT, BRÖTCHEN oder ETWAS ANDERES?“ (Abb. 9)

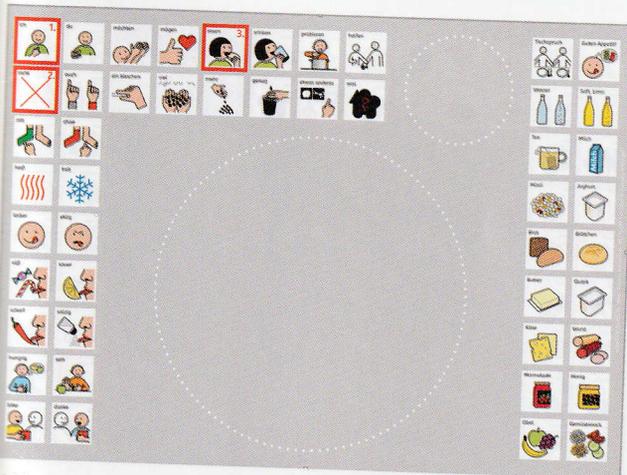


Abb. 8: aus der Perspektive des Kindes: ICH NICHT ESSEN.



Abb. 9: Alternativen BROT, BRÖTCHEN oder ETWAS ANDERES

Kommunikation mit Tischsets

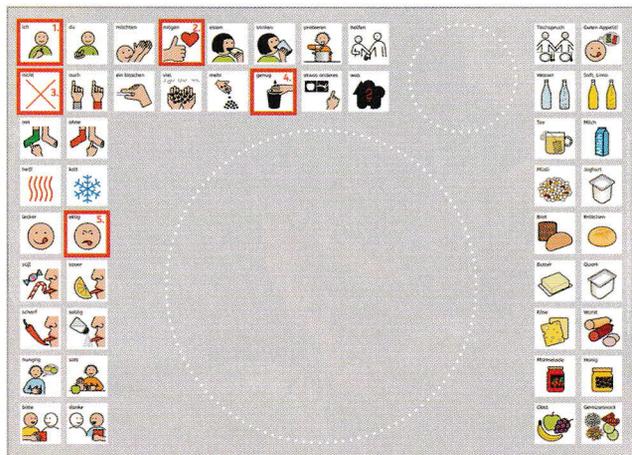


Abb. 10: Sprachliche Alternativen modeln

Genauso können wir fragen: „Möchtest du HEISSE MILCH oder KALTE MILCH?“ Oder: „Möchtest du dein Brot MIT BUTTER oder OHNE BUTTER?“ Oder wir fragen und modeln, ob etwas LECKER oder EKLIG schmeckt.

Dem Kind Alternativen zu modeln, zeigt ihm verschiedene Möglichkeiten auf, wie es sagen kann, dass es etwas NICHT MAG, NICHT NOCH MEHR davon möchte, GENUG hat, SATT ist oder etwas EKLIG findet.

Wir sagen und modeln dann: „Du kannst sagen: ICH MAG das NICHT. Oder du sagst: GENUG. Oder du sagst: Das ist EKLIG.“ Oder wir sagen und modeln: „Du kannst sagen: ICH möchte NICHT MEHR. Oder du sagst: GENUG! Oder: ICH bin SATT“.

Wir sollten natürlich nicht alle diese Möglichkeiten auf einmal modeln, sondern uns für eine entscheiden und diese am besten einmal oder mehrfach wiederholen. (Abb. 10)

Immer einen Schritt voraus sein

Wie an den vorangegangenen Beispielen deutlich wurde, modeln wir nicht jedes gesprochene Wort. Wie viele Symbole/Wörter wir modeln, hängt davon ab, in welchem Umfang das Kind die Symbole/Wörter auf dem Tischset bereits zur Kommunikation nutzt. Nutzt das Kind die Symbole/Wörter auf dem Tischset bisher noch gar nicht oder kaum, modeln wir erst einmal nur einzelne Symbole/Wörter. Schaut das Kind z. B. zu den Weintrauben, die auf dem Tisch liegen, können wir sagen und modeln: „Ich glaube, du meinst: Ich möchte WEINTRAUBEN. Weintrauben sind ein OBST.“ Dabei tippen wir beim OBST Sym-



Abb. 11: Ein Wort modeln: OBST

bol direkt auf die WEINTRAUBEN. (Abb. 11)

Nutzt das Kind bereits einzelne Symbole/Wörter auf dem Tischset, modeln wir Zwei-Wort-Kombinationen.

Tippt das Kind beim Mittagessen z. B. das Symbol AUFLAUF an, können wir erweitern und modeln: „GEMÜSE AUFLAUF“ oder: „KARTOFFEL AUFLAUF“ oder: „NUDEL AUFLAUF“. (Abb. 12)

Tippt das Kind auf das Symbol WÜRSTCHEN, können wir sagen und modeln: „Hm, das WÜRSTCHEN ist LECKER!“ (Abb. 13)

Wir können auch sagen und modeln: „Du sagst: ICH möchte ein WÜRSTCHEN.“ Gibt es Suppe mit Würstchen, können wir sagen und modeln: „Heute gibt es SUPPE mit

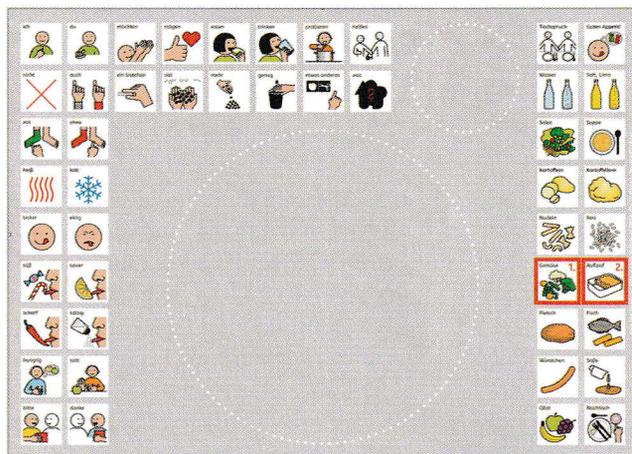


Abb. 12: Zwei-Wort-Kombination GEMÜSE AUFLAUF



Abb. 13: Zwei-Wort-Kombination: WÜRSTCHEN LECKER



Abb. 14: Zwei-Wort-Kombination: ICH WÜRSTCHEN

WÜRSTCHEN.“ Es schadet aber auch nicht, das Wort MIT ebenfalls zu modeln: „Heute gibt es SUPPE MIT WÜRSTCHEN.“ (Abb. 14)

Wenn wir erreichen möchten, dass das Kind zwei oder gar mehrere Symbole/Wörter miteinander verknüpft, müssen wir diese Kombinationen eine ganze Weile konsequent modeln und viel Geduld mitbringen. Der Weg zur Zwei-Wort-Äußerung ist ein ganz normaler, jedoch sehr komplexer Prozess.

Auch das Sprechen lernende Kind braucht ab dem ersten gesprochenen Wort noch eine ganze Weile, bis es gegen Ende des zweiten Lebensjahres in der Lage ist, zwei Wörter miteinander zu kombinieren.

Sobald es begreift, dass etwas kaputt oder nicht da ist, weil es eine Vorstellung davon entwickelt hat, dass etwas auch ganz oder anwesend sein kann, beginnt das Kind

Zwei-Wort-Äußerungen zu verwenden.

Nutzt das unterstützte kommunizierende Kind auf dem Tischset zwei Symbole/Wörter hintereinander, z. B. SAFT TRINKEN, sagen und modeln wir: „ICH möchte SAFT TRINKEN.“ Oder auch: „ICH MÖCHTE SAFT TRINKEN.“ Dass wir damit bereits einen Vier-Wort-Satz modeln, ist nicht tragisch. Im Gegenteil: Da die Verbindung ICH MÖCHTE häufig gebraucht wird, ist es gut, sie schon frühzeitig zu modeln. (Abb. 15)

Nutzt das unterstützte kommunizierende Kind Zwei-Wort-Äußerungen inklusive des Symbols/Wortes ICH auf dem Tischset, modeln wir Drei-Wort-Kombinationen und kombinieren ICH zunächst vermehrt mit den Verben MÖCHTEN und MÖGEN. Tippt das Kind z. B. auf die Symbole ICH und NACH-



Abb. 15: Modeln: ICH MÖCHTE SAFT TRINKEN

TISCH auf dem Tischset, sagen und modeln wir: „ICH MÖCHTE NACHTISCH.“ Je nach Interesse und Aufmerksamkeit des Kindes können wir anschließend auf uns selbst zeigend sagen und modeln: „ICH MÖCHTE AUCH NACHTISCH.“ (Abb. 16)

Hilfe einfordern

Es dauert eine ganze Weile, bis das Kind eine Idee davon entwickelt, dass Andere ihm bei einer Handlung helfen können, wenn es selbst nicht weiterkommt. Hierfür muss das Kind erst einmal wissen, dass der Andere etwas kann, das es selbst noch nicht kann. Dann muss das Kind die Idee entwickeln, den Anderen, z. B. beim Öffnen des Joghurtbechers, um Hilfe zu bitten. Es darf dabei nicht aus den Augen verlieren, den Joghurtbecher wiederzubekommen, um den Joghurt anschließend auszulöffeln. Frühestens in einem

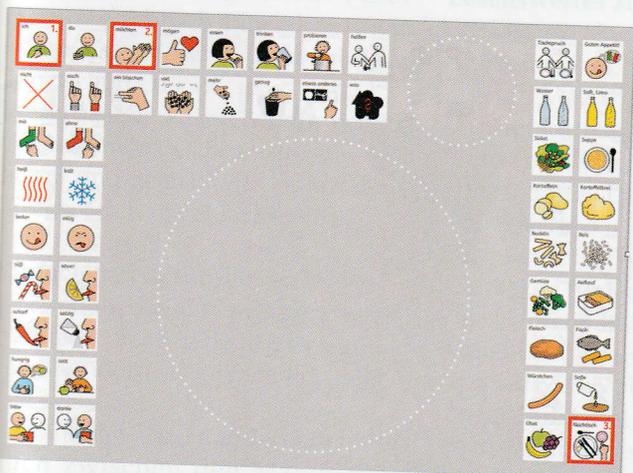


Abb. 16: Drei-Wort-Kombination ICH MÖCHTE NACHTISCH.

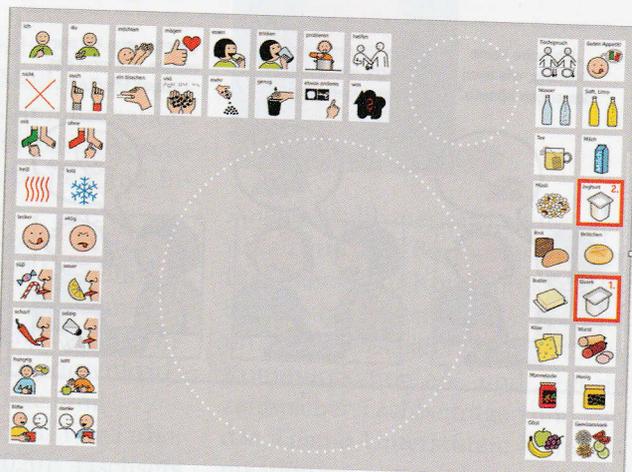


Abb. 17: Korrekatives Feedback: QUARK - JOGHURT

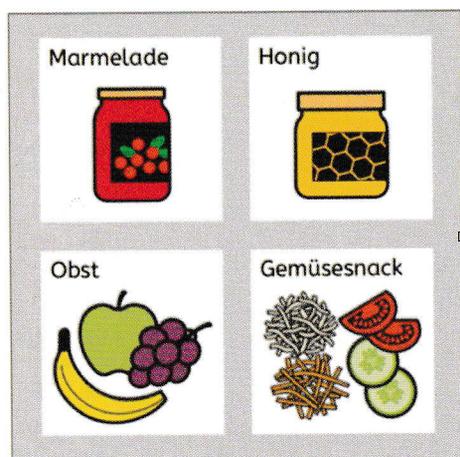


Abb. 18: Erdbeeren - OBST, GEMÜSE oder MARMELADE?

Entwicklungsalter von 18 bis 24 Monaten ist das Kind dazu in der Lage. Vorher gibt es den Gegenstand, mit dem es nicht zurechtkommt, aus der Hand, wendet sich dann aber anderen Dingen und Handlungen zu. Mahlzeiten eignen sich wirklich gut, um die Kompetenz **Hilfe einfordern**, z. B. beim Öffnen des Joghurts oder beim Einschenken eines Getränks zu unterstützen. Wir sagen und modeln dann: „HELFFEN“.

Fehlerhafte Aussagen korrigieren

Bei der Nutzung des Tischsets können dem Kind kleine Fehler passieren, z. B. wenn sich Symbole ähneln. So kann das Kind z. B. das JOGHURT- und das QUARK-Symbol verwechseln. Benutzt das Kind das QUARK-Symbol, obwohl es offensichtlich den Joghurt haben möchte, geben wir ihm ein so genanntes korrekatives Feedback: „Ja, der QUARK

sieht fast genauso aus. Du meinst aber: Ich möchte JOGHURT.“ Hierbei tippen wir auf das JOGHURT Symbol. (Abb. 17, s. vorherige Seite)

Es ist wichtig, dem Kind beim korrekativen Feedback nicht direkt zu sagen, dass seine Äußerung falsch war, sondern es eher beiläufig und unaufgeregt zu korrigieren. Kinder können wunderbar aus Fehlern lernen, wenn wir es verstehen, die Situationen positiv zu nutzen.

Falls das Kind noch nicht sicher weiß, ob etwas auf dem Tisch Obst oder Gemüse ist, kann es ebenfalls zu Fehlern kommen, vor allem dann, wenn es nicht auf dem OBST- oder GEMÜSE Symbol abgebildet ist. Gibt es z. B. Erdbeeren, kann es sein, dass das Kind auf das Symbol für MARMELADE tippt, weil auf dem Etikett des MARMELADE Symbols rote Beeren zu sehen sind.

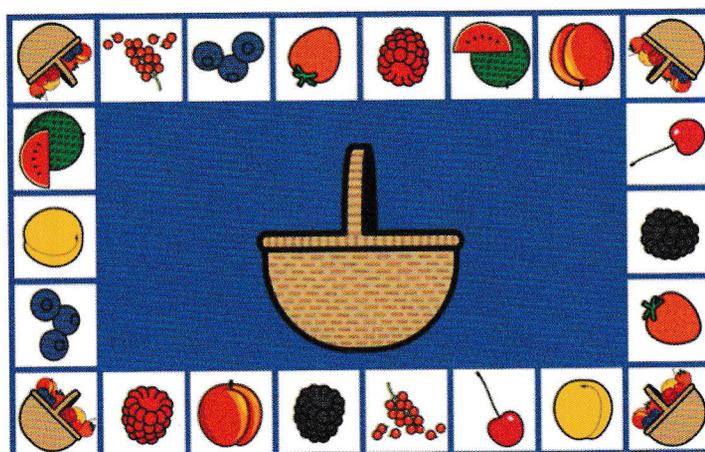


Abb. 19: Obstspiel (Anna Fröhlich)

Das ist aus der Sicht des Kindes aber eine clevere Strategie! Wir werten diese jedoch als Fehler, weil wir wollen, dass das Kind lernt, was Obst und was Gemüse ist, auch wenn in den Symbolen für Obst und Gemüse nicht jeder Vertreter der jeweiligen Kategorie sichtbar sein kann. Wir können, sofern wir die Strategie des Kindes in dem Moment erkannt haben, sagen: „Ja, das hast du gut gesehen, bei der MARMELADE sind auch Beeren abgebildet, aber die Erdbeeren sind ein OBST.“ Hierbei tippen wir dann auf das OBST Symbol. (Abb. 18)

Was nun OBST und was GEMÜSE ist, können wir dem Kind spielerisch beibringen, indem wir mit ihm Lotto, Memory u. a. spielen. (Abb. 19) Auf der METACOM Webseite steht z. B. ein Obstspiel mit METACOM Symbolen (Abb. 19) zum kosten-



Abb. 20: Einfach mal dumm stellen...



Abb. 21: PROBIEREN - EIN BISSCHEN SCHARF

losen Download zur Verfügung:
<https://www.metacom-symbole.de/downloads/ewExternalFiles/ObstSpiel.pdf>

Einfach mal dumm stellen

Wenn dem Kind schon viel zuzutrauen ist, können wir unsere Modelling-Aktivitäten hin und wieder etwas bremsen, indem wir uns einfach mal dumm stellen. So können wir z. B. sagen: „Ich habe keine Idee, wie man das jetzt sagen könnte.“ Oder: „Mir fällt einfach nicht ein, wie man das sagen könnte.“ Oder auch: „Wenn ich nur wüsste, wie man das sagen könnte.“ (Abb. 20) Solche und ähnliche Aussagen locken viele Kinder aus der Reserve und lassen sie stolz zeigen, wie sie etwas sagen können.

Weitere Möglichkeiten, sich dumm zu stellen, sind: zwischen zwei Optionen zu schwanken oder etwas offensichtlich falsch zu äußern. So können wir zu Beginn einer Mahlzeit, wenn wir in der Regel hungrig sind, sagen und modeln: „Sind wir jetzt HUNGRIG oder SATT?“ Oder: „Jetzt bin ich aber SATT!“

Am Ende einer Mahlzeit drehen wir den Spieß um und behaupten, dass wir nun total HUNGRIG sind usw. Dieses paradoxe Verhalten lässt sich auch während des Essens umsetzen, z. B. sagen und modeln wir, wenn es etwas Süßes gibt: „Das ist aber ganz schön SAUER!“ (oder SCHARF oder SALZIG). Bei etwas Leckerem können wir sagen und modeln: „Das ist aber richtig EKLIG!“ Gibt es zum Nachtisch Eis, können wir sagen und modeln: „Das ist aber ganz schön HEISS!“ usw. Wenn das Kind diese Begriffe bereits versteht, wird es begeistert protestieren und zeigen, wie es auf dem Tischset richtig gemacht wird!

Einfach mal herumliegen lassen

Wir sollten die Tischsets nach einer Mahlzeit nicht unbedingt wegräumen, sondern sie einfach herumliegen lassen.

So kann das Kind auf den Tischsets auch zwischen den Mahlzeiten bestimmte Symbole/Wörter ent-

decken, interessant finden oder benutzen, und wir können darauf reagieren.

Wenn uns das Kind bei der Vorbereitung von Speisen signalisiert, dass es etwas probieren möchte, greifen wir das auf und modeln auf dem Tischset: „Du willst das PROBIEREN.“ Vielleicht ergänzen wir noch: „Das ist EIN BISSCHEN SCHARF.“ (Abb. 21)

So kann es dann laufen!

Während Metas Vater ihr Gemüse verabreicht, tippt Meta auf ihrem Tischset auf das KÄSE Symbol und schaut ihren Vater erwartungsvoll an. Er reagiert: „Ja, Meta, gestern gab es KÄSE.“

Annikas Mutter hat nach dem Wochenende, an dem es mal wieder leckere Brötchen gab, zum Frühstück Müsli zubereitet. Annika scheint davon nicht begeistert zu sein und tippt auf ihrem Tischset auf das BRÖTCHEN Symbol. Ihre Mutter lacht: „Ja, ich weiß, du würdest heute viel lieber wieder BRÖTCHEN essen, aber heute gibt es MÜSLI.“ Dabei tippt die Mutter auf das MÜSLI Symbol.

Auf die Frage ihrer Mutter, was sie gern gleich essen möchte, tippt Annika auf ihrem Tischset auf die Symbole FISCH(Stäbchen), KARTOFFELBREI und HUNGRIG.

Das sollte doch Mut machen **anzufangen!**
Guten Appetit!

Lesenswertes zum Modelling in der UK

Castañeda, C./Fröhlich, N./Waigand, M.(2017): Modelling in der Unterstützten Kommunikation. Ein Praxisbuch für pädagogische Fachkräfte, Therapeuten und Interessierte.

Castañeda, C./Waigand, M. (2017): Ein Weg für jeden?! Modelling in der Unterstützten Kommunikation, https://www.metacom-symbole.de/downloads/download_begleitmaterial_mtde.html

Zum Anschauen bei YouTube: Hallbauer, A. (2020): Tischsets mit METACOM Symbolen zum

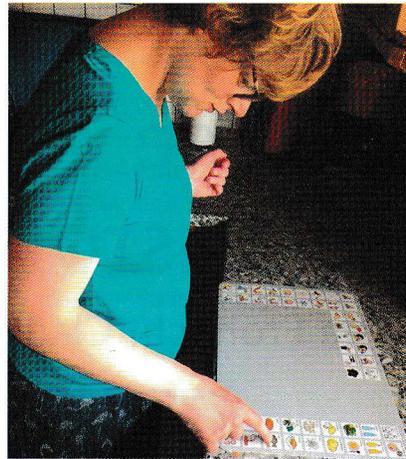


Abb. 22: Annika benutzt das Tischset zwi-schendurch, auf die Frage, was sie heute essen möchte: FISCH(Stäbchen),... (Foto: Schäfer)

Modelling im Alltag nutzen.
<https://youtu.be/sVEqKZ3h6K4>



Hallbauer, A. (2020): Die Seite Tischsprüche downloaden und in MetaTalkDE6x11 einfügen.
<https://youtu.be/og4dve-zk7o>



Danke an Annika, Kaya, Meta und ihre Familien für die Beispiele und Fotos!

Kontakt



Angela Hallbauer ist Landeskoordinatorin und Beratungslehrerin für Unterstützte Kommunikation in Schleswig-Holstein. Sie ist Referentin der Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation e.V. und Autorin zahlreicher Fachbeiträge rund um das Thema Unterstützte Kommunikation.
angelahallbauer@gmx.de