Alle-würfeln-mit in den Kommunikationsstufen nach Irene Leber (1 von 2)

Ich	Ich & Du	Ich & Du & die Dinge
Nichtintentionale Kommunikation	**Auf dem Weg zur intentionalen Kommunikation**	**Intentionale Kommunikation**
In dieser Stufe finden wir Personen, die ab und zu für eine kurze Zeit eine Aktivität in einer Gruppe durchführen (oder folgen) können. Aufgrund der kurzen Spieldauer und mittels Würfelmaschine kann jedoch (beinahe) voraussetzungslos am Spiel teilgenommen werden. Im Spielverlauf richtet sich der Blick der Mitspieler auf den Spieler - dadurch wird dieser wahrgenommen und angesprochen. Blickkontakt kann aufgebaut werden, gegebenenfalls können Reaktionen auf Ansprachen beobachtet werden. Die Aufmerksamkeit erhöht sich, wenn der Spieler an der Reihe ist. Die Drehbewegung der Würfel-maschine, das Setzen der Figuren, die Reaktionen der Mitspieler werden möglicherweise kurz mit dem Blick verfolgt. Unterstützend kann das Auslösen der Würfelmaschine mit einer visuellen, taktilen oder vibratorischen Erfahrungsmöglichkeit verbunden werden.	„Die Person weiß, dass sie Menschen oder Dinge beeinflussen kann“ (Leber 2009). Allerdings spielen sich die **Interaktionen zwischen Ich und Du** ab; das Du kann hier auch ein Objekt sein. In dieser Stufe bietet sich ebenfalls das Nutzen einer Würfelmaschine an - nun allerdings um **Mittel-Zweck-Zusammenhänge** zu verdeutlichen. Die Person führt eine Handlung aus und etwas passiert. Das Ganze hat im Spielverlauf einen Rhythmus, wiederkehrend wird der Name des Spielers genannt und erkannt. Es können individuelle Würfellösungen gefunden werden: je nach motorischen Möglichkeiten können individuelle Würfellösungen gefunden werden. Nach Konzeption ist in dieser Stufe die **„beginnende Objektpermanenz“** verankert. Eine Auswahl aus zwei Dingen zu treffen, ist ein probates Mittel diese Entwicklung zu unterstützen. Die Auswahl aus zwei Spielmöglichkeiten, zum Beispiel „Seifenblasen machen“ und „Alle-würfeln-mit spielen“, sollte zunächst über die Realmedien getroffen werden. Mit Blick auf die nächste Stufe können die Realmedien beizeiten durch Fotos ersetzt werden oder einzelne Spielelemente teilverdeckt angeboten werden.	Der „**Trianguläre Blick**“ ist entwickelt, die Person kann mit einem Partner über Dinge kommunizieren. Situationsabhängig werden **erste Wörter** und die **Objektpermanenz** entwickelt. Hier bietet es sich an, den Spieler in das **Geben und Nehmen** der Würfelweitergabe einzubeziehen. Dies kann unterstützend durch **Gebärden** oder sprechende Tasten (Blick auf die nächste Stufe) stattfinden. „Ich bin“ und „Du bist“ sind hier wichtige Bedeutungsträger und sorgen für einen sicheren Spielrhythmus. Den kommunikativen Aktivitäten des Spielers wird große Aufmerksamkeit geschenkt, gegebenenfalls werden Aktivitäten durch die Würfelgestaltung eingeplant („sag`was“-Seite oder „alle hören dir zu“-Seite auf dem Würfel einrichten).
UK in der Stufe 1 zum Übergang in die Stufe 2 : • Die Aufmerksamkeit der Mitspieler auf den unterstützt kommunizierenden (uk) Spieler der Stufe 1 lenken. • Antworten abwarten. • Den uk Spieler durch Zufallsmechanismen als Losfee für Spielpaarungen einsetzen. • Eine Würfelmaschine nutzen. • Körper und Emotionen ansprechen (anfeuern, gratulieren, bedauern). • Motorische Handlungen können ggf. unterstützt werden.	**UK in der Stufe 2 zum Übergang in die Stufe 3:** • Den uk Spieler in die Spielauswahl einbeziehen. • Den uk Spieler in die Spielfigurauswahl einbeziehen. • Den uk Spieler in die Gegenspielerwahl einbeziehen. • Den Eigenanteil beim Würfeln erhöhen, teilversteckte Würfel oder Würfelrutsche oder Würfeladaptionen anbieten. • Das Würfeln mit einem Feedback verbinden (taktil, auditiv, verbal: „Jetzt würfel ich!“). • Den uk Spieler namentlich im Spielrhythmus rufen. • Einfache technische Hilfen einsetzen, sprechende Tasten mit der Würfelmaschine verbinden. • Motorische Handlungen können ggf. unterstützt werden.	**UK in der Stufe 3 zum Übergang in die Stufe 4:** • Thematische Gebärden können eingesetzt werden. • Motorische Handlungen können ggf. unterstützt werden. • Technische Hilfen können genutzt werden („Ich bin“, „Du bist“, „Jetzt ich“, siehe auch Rehavista „Oberflächen für Alle-würfeln-mit und andere Spiele“ 2011). • Die Lautäußerungen des Spielers können durch eine entsprechende Würfelgestaltung (Aktionsfelder) aufgegriffen werden. M. Feichtinger, 08/2011

(Vgl. „Kommunikation einschätzen und unterstützen“, Irene Leber, Karlsruhe 2009)