

# Spiele mit Hilfe von Batterie-Unterbrecher und Taster, Step-By-Step und Powerlink

Stephanie Bornfleth

## Batterie-Unterbrecher:

Es empfiehlt sich mehrere Batterie-Unterbrecher anzufertigen (bei Michi löten) und in den Geräten zu belassen. Dann braucht nur noch bei Bedarf ein Taster angesteckt und das Gerät eingeschaltet werden, was den

Aufwand gering hält und die Abnutzung der Batterieunterbrecher reduziert.

An den Batterie-Unterbrecher kann aber auch ein Step-By-Step mit dem mitgelieferten Kabel angeschlossen werden. Der Vorteil ist hier, das einmaliges Drücken das Gerät für einen längeren Zeitraum einschaltet. Hier erfahren Sie, wie der SBS für diese Funktion programmiert wird:

<http://www.rehavista.de/pdf/zus/rehavista-step-spielzeug.pdf>



Alternativ macht MiLa den Taster zum Schalter, nähere Infos hier:

<http://www.tfb-team.de/taster-u-sensoren/timer-schaltger%C3%A4te-adapter/mila-macht-taster-zu-schalter/>

Funktaster, z.B. Beamer Twist mit Slat (ablenet) können manchmal sinnvoll sein um Kabelsalat zu vermeiden. Hier ist der Empfänger auf dem Rücken vom Hund befestigt.



Ist es dem Nutzer nur schwer möglich einen Taster mit den Händen auszulösen, kann die BJ Toybox an den Tobii angeschlossen werden und ersetzt den Taster. Nun kann jedes Gerät mit den Augen geschaltet werden (an/aus, für eine bestimmte Zeit oder als kurzer Impuls z.B. für den Powerlink). Hier ist die adaptierte Fernbedienung des Autos an die Toybox angeschlossen. Vivien steuert das Auto mit den Augen.

## Folgendes eignet sich bei und im Einsatz mit Batterie-Unterbrechern:

Diverse **Batterie betriebene Tiere**, die Geräusche machen und sich fortbewegen. Das Lieblingstier ist bei uns ausgerechnet ein Salto-schlagender Hund (oft klappt der Sprung zwar nicht wegen des Kabels, aber wahrscheinlich ist genau dies der Reiz am Spiel)

*Spielideen: Wettrennen, Torschießen, Turm um schmeißen, Süßigkeiten überbringen (ein Gummibär im Körbchen auf dem Rücken des Tiers befestigt)...*

**Batterie betriebene Lichterketten**, vorzugsweise LED, da sich diese nicht erwärmen und solche mit automatischem Farbwechsel

*Spielideen: Beleuchtung von Rollstuhl (z.B. beim Laternenumzug), Beleuchtung von Duplo/Lego Gebäuden oder von Papphäuschen, die auf einer Styropor-Platte stehen durch die von unten die Lampen gesteckt wurden (Winterlandschaft).*

Batterie betriebene **Seifenblasenmaschinen**

*Spielideen: Ich mache Blasen, du/ihr platzt alle*

**Elefun**: der Rüssel wird durch eine durchsichtige Röhre ersetzt, hergestellt aus einem großen Bogen transparenter Bastelfolie

*Spielideen: Ich puste die Schmetterlinge, ihr fangt sie. Oder: Krepp-Papierstreifen streuen (Konfetti ist zu fein und verstopft die Maschine) z.B. als Blumenkind bei der Hochzeit*



**Taschenventilator** (auch als Disneyfiguren etc. bei den Süßigkeiten zu finden)

*Spielideen: Windmühle in der Duplo-Stadt, Styropor-Kugeln weg pusten in einer Schneelandschaft*

**Milchaufschäumer-Stab** (der Schalter wird mit Klebeband fixiert)

*Spielideen: helfen beim verrühren von Getränken wie Kakao, Wellen in einer Wasserschüssel mit Schiffchen machen, Schaum erzeugen mit einer Schüssel Wasser und Spülmittel*

*Osterdeko: Umgedreht in eine Tasse stellen und mit Tesafilm ein ausgeblasenes Ei befestigen. Pinsel mit Tusche dranhalten und drehen lassen!*



## **Elektrischer Obst- und Gemüseschäler** (Rosenstein & Söhne)

*Spielideen: Obst und Gemüse schälen oder Obst- und Gemüse- Spaghetti zum Direktverzehr für die Gruppe herstellen.*

## **Little Live Pets Schmetterling**

*Spielideen: Schmetterling füttern (aufladen) bis er flattert*

Elektrische **Kinderzahnbürste / Vibrationsgeräte** zur Stimulation der Mundmotorik

*Spielideen: Aktives Mithelfen oder auch pausieren bei der Anwendung*

## **Step-By-Step:**

Während beim klassischen Step-By-Step die Nachrichten in der gleichen Reihenfolge abgespielt werden, wie sie auf gesprochen wurden, kann der Step-By-Step Gameplay per Zufall die Nachrichten abspielen, was gerade bei Spielen wie „Feuer Wasser Sturm“ Sinn macht.

**Gruppenspiele:** Feuer Wasser Sturm, Fischer Fischer – Wie tief ist das Wasser,

Spiel **Zingo:** „Den brauch ich“

**Mein rechter, rechter Platz ist leer**, ich wünsche mir jemand her! (Es folgt die Auswahl durch anschauen des Kindes oder durch Fotos)

Gewähltes Kind fragt: Als was soll ich kommen?

Ein Tier was jetzt imitiert werden soll wird aus einer Auswahl an Bildkärtchen, die in der Kreismitte für alle liegen, gewählt.

**Wer hat die Kekse aus der Dose geklaut?** (*Der Michi hat die Kekse aus der Dose geklaut!*)

Wer ich?

Ja du!

Niemals!

Wer dann?

(*Steffi*)

Wer hat die Kekse aus der Dose geklaut? (*Die Steffi hat die Kekse aus der Dose geklaut!*)

...

Kursiv gedrucktes kann per Foto etc. gewählt werden...

Die aus- bzw. eingerückten Texte werden auf verschiedenen Geräten oder auf verschiedenen Ebenen eines Step-By-Steps gespeichert.

**Auf die Plätze – fertig – Los!**

Das Startsignal für diverse Spiele geben...

## Scherzfragen stellen:

Woran erkennt man bei einem Wurm an welcher Seite der Kopf ist?  
- Man kitzelt ihn. Da wo es kichert, ist der Kopf!

## Powerlink:



**Aquarium-Pumpe(n) + Leuchtstoffröhre + Aquarium mit Deko: Unterwasserwelt**

**Föhn** (Stufe kalt): Kerzen auspusten, Kegeln, Konfetti-Klebbilder basteln, blaue Mülltüte in Bewegung Versetzen (Duplo-Wasser-Landschaft)



**Mixer:** Diverse Küchentätigkeiten (Teig rühren, Sahne schlagen, Milchshakes, ...)

**Blasensäule, Projektionsleuchte, Lichter-Schlauch:** Deko

Staubsauger: helfen (auch wenn es etwas länger dauert)

**Radio / Kassettenrecorder** (Play-Taste muss gedrückt sein) *Spielideen: Stop-Tanz*



Weitere gute Ideen finden Sie in der Ideenliste von Rehavista oder im Internet:

Akuk: <http://www.akuk-online.de/index.php/spiele>  
<http://rett-ich.com/>

Rehavista: <https://www.rehavista.de/?at=Materialien>

Prentke Romich: <http://www.prentke-romich.de/service/prd-ideen-des-monats/>

Rehamedia: [http://www.rehamedia.de/uk\\_materialien/kommunikationsanbahnung/](http://www.rehamedia.de/uk_materialien/kommunikationsanbahnung/)

Facebookgruppe Unterstütze Kommunikation