



Dieses Klassenzimmer zeigt einen kleinen Überblick eines möglichen Einsatzes des BIGmack, Step by Step und PowerLink.

### Station 1

Speichern Sie «Guten Tag» und «Auf Wiedersehen» in zwei BIGmacks. Diese sollten für alle Benutzer erreichbar sein.

### Station 2

Besprechen Sie einen LITTLEmack mit: «Liest du mir etwas vor?» und hängen Sie ihn an das Bücherregal.

### Station 3

Gemeinsam lesen! Speichern Sie einzelne Seiten einer Geschichte in einem Step by Step Communicator. Auf dem BIGmack werden wiederholende Aussagen oder «Ich möchte eine andere Geschichte hören» aufgesprochen.

### Station 4

Das Klassenmeerschweinchen braucht ein neues Nest. Mit dem PowerLink3 kann das Kind den Aktenvernichter ein- und ausschalten und Papierstroh erzeugen. Durch Klassenaufgaben entwickeln Kinder Verantwortungsgefühl, das sie im späteren Leben brauchen werden.

### Station 5

Verbinden Sie einen Mixer mit dem PowerLink3 und lassen den Kuchenteig kneten. Setzen Sie einen Fön ein, damit die Kinder das Geschirr abtrocknen können.

### Station 6

Mit dem Glücksrad «All-Turn-It Spinner» wird der Mitschüler bestimmt, welcher heute die Fische füttert.

### Station 7

Zwei batteriebetriebene Spielzeuge werden mit LinkSwitch und Jelly Bean Taster verbunden und so können auch zwei körperbehinderte Kinder miteinander spielen.

### Station 8

Futterzeit für die Fische! Ein Kind betreibt ein batteriebetriebenes Spielzeugtier, bis dieses einen Becher mit Fischfutter umstößt. Dadurch wird das Fischfutter in das Aquarium geschüttet.

## LITTLE und BIG Step-by-Step ANWENDUNGSMÖGLICHKEITEN

### 10 Ideen zum Ausprobieren



In den Beispielen wird nur der Begriff Step-by-Step verwendet.  
Die Aussagen gelten für den LITTLE Step-by-Step und BIG Step-by-Step.

### 1. Merkzettel, Einkaufszettel

Der Step-by-Step dient als Merk- oder Einkaufszettel. Die einzelnen Artikel werden aufgesprochen und die Benutzerin kann selbstständig zum Einkauf, in der Küche Essen bestellen, im Sekretariat Büroartikel abholen, etc.

### 2. Kochrezepte und Anleitungen

Der Step-by-Step wird mit Anleitungen oder Rezepten besprochen. Der Benutzer kann dann Anweisungen geben oder sich selber an die einzelnen Schritte erinnern.

### 3. Erzählen oder Anhören

Geschichten, Witze, Erzählungen vom Tag, Ferien, usw. werden in Teilsequenzen erzählt. Mit dem Step-by-Step hat man die Möglichkeit, diese schrittweise zu erzählen oder anzuhören.

### 4. Spiele etc. ansteuern

Der Step-by-Step hat einen internen Schaltkontakt. Damit können, in Kombination mit einem Batterie-unterbrecher, elektrische Spielsachen oder Lichtquellen angesteuert werden. Diese Effekte lassen sich durch zusätzliche Sprach- oder Tonaufnahmen verstärken.

Ideen:

- Bei Erzählungen wird ein Licht angesteuert
- Tiergeräusche in Kombination mit einem elektrischen Spieltier
- Einfach ausprobieren



### 5. Kontaktaunahme

Durch Aufsprechen einer Turn Taking Situation kann ein Gesprächsaufbau erlernt werden. z.B. «Hallo, ich heiße Tina...» (Antwort von gegenüber) «freut mich, ich wohne in Basel und du?» etc.

### 6. Verantwortung übertragen

Der Step-by-Step wird mit konkreten, mehrteiligen Aufträgen besprochen. z.B. «Pause beginnt – Pause ist fertig» etc.

### 7. Bei Spielen mitspielen

Der Step-by-Step kann als z.B. einfaches Fragespiel besprochen werden.  
Der Benutzer stellt die Fragen.

### 8. Sport und Spiel

Ein «Achtung fertig los», «3-2-1-Stopp» usw. kann durch den Benutzer getätigt werden.  
Eine Integration ins Spiel ist daher möglich.

### 9. Glückwünsche

Mehrere Mitmenschen besprechen als Überraschung den Step-by-Step mit Glückwünschen und Informationen, die dann vom Benutzer angehört werden können.

### 10. Step by Step in Kombination mit Schalter Jelly Bean

Der Step-by-Step hat einen zusätzlichen Schaltereingang. So können zwei Benutzer gemeinsam eine Geschichte, einen Witz, usw. mit zwei Personen erzählen.

Ihr autorisierter Fachhändler: