

# ALS Kommunikationstafeln zum Ausdrucken

# Anleitung

Diese Kommunikationstafeln bieten Möglichkeiten zur Unterstützung von Menschen, deren Sprache und Bewegung beeinträchtigt sind, zum Beispiel bei der Diagnose ALS oder bei anderen degenerativen Erkrankungen. Sie können diese Tafeln als Ergänzung zu einem Kommunikationsgerät verwenden oder wenn Sie kein Kommunikationsgerät zur Verfügung haben.

Wenn der Nutzer motorisch nicht in der Lage ist, direkt auf die Tafeln zu zeigen, haben Sie die Möglichkeit durch Partner-Scanning herauszufinden, was der Nutzer sagen möchte. Fragen Sie dazu systematisch die Tafel ab und achten auf die Ja und Nein Signale des Nutzers.

Vor der Verwendung dieser Tafeln sollten sich der Kommunikationspartner und der Nutzer darauf einigen, wie eine „Ja“- und „Nein“-Antwort angezeigt wird. Es kann ein Gesichtsausdruck, ein Augenzwinkern, eine Geste oder eine Lautäußerung sein – was auch immer für den Nutzer am angenehmsten ist.

# Schmerzskala

Die Schmerzskala reicht von 0 bis 5, wobei 0 für kein Schmerz steht und 5 für starken Schmerz.

Der Nutzer kann entweder auf die Ziffern zeigen oder Sie wenden das Partner Scanning an, bis der Nutzer „Ja“ signalisiert.

Keine  
Schmerzen

**0**

**1**

**2**

**3**

**4**

Starke  
Schmerzen

**5**

# Partnergestützte Scanning-Tafel

Hierbei handelt es sich um ein Kommunikationssystem, welches einzelne Buchstaben oder ganze Wörter enthält. Der Kommunikationspartner deutet oder benennt die Zeilen. Durch eine vorher definierte „Ja“ Antwort (Nicken, nach oben gucken ... ) kann der Nutzer die entsprechende Zeilenauswahl treffen. Nutzer, die ihre Finger und Hände benutzen können, zeigen selbst auf die entsprechenden Aussagen. Durch diese Auswahl können Sie aus der besten Möglichkeit wählen, die für den Nutzer am angenehmsten ist.

1. Der Partner deutet auf die Zeilen oder benennt Sie um zu fragen, ob der Buchstabe oder das Wort in dieser Zeile vorhanden ist. Achten Sie auf längere Pausen zwischen den verschiedenen Zeilen und warten auf die Rückmeldung des Nutzers.
2. Der Nutzer signalisiert „Ja“, wenn sein Partner den Buchstaben oder das Wort erreicht, das gesagt werden soll.
3. Der Partner kann während der Abfrage raten, welches Wort oder welche Aussage gemeint ist. Der Nutzer kann durch das vereinbarte „Ja“ signalisieren, ob die Auswahl richtig ist. Bei einem eingespielten Kommunikationsteam ist dies oft schon nach zwei Buchstaben möglich.
4. Erfolgt keine Antwort des Nutzers, sollte der Partner die Buchstaben oder Sätze noch einmal durchgehen und den Nutzer bitten, bei der richtigen Auswahl mit „Ja“ zu antworten.

<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	Neues Wort	Fehler
<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	Hilfe	Ende
<b>I</b>	<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>N</b>
<b>O</b>	<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>
<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>
<b>Ä</b>	<b>Ü</b>	<b>Ö</b>	<b>ß</b>		

<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>Neues Wort</b>	<b>Fehler</b>
<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>Hilfe</b>	<b>Ende</b>
<b>I</b>	<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>N</b>
<b>O</b>	<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>
<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>
<b>Ä</b>	<b>Ü</b>	<b>Ö</b>	<b>ß</b>		

# Partnergestützte Scanning-Tafel

Hierbei handelt es sich um ein Kommunikationssystem, welches einzelne Worte oder Aussagen enthält. Der Kommunikationspartner deutet oder benennt die Zeilen. Durch eine vorher definierte „Ja“ Antwort (z.B. nicken oder nach oben gucken) kann der Nutzer die entsprechende Zeilenauswahl treffen. Nutzer, die ihre Finger und Hände benutzen können, zeigen selbst auf die entsprechenden Aussagen. Schreiben Sie in die leeren Felder personalisierte Auswahlmöglichkeiten, die in die jeweilige Kategorie passen.

1. Der Partner benennt Themen am Anfang jeder Zeile und macht zwischen den einzelnen Zeilen eine Pause.
2. Nutzer signalisiert „Ja“, wenn sein Partner das gewünschte Thema erreicht.
3. Der Partner benennt dann jede Option bzw. Spalte innerhalb des Themas und macht zwischen den einzelnen Optionen eine Pause.
4. Der Nutzer gibt „Ja“ an, wenn sein Partner die gewünschte Option erreicht.

Notfall	Ich kann nicht atmen	Erbrechen	Schmerz	Badezimmer	Übelkeit		
Bedürfnisse	Ausruhen	Stop	Ruhe	Umlagern	Familie		
Bewegung	Körper	Kopf	Arme	Beine	Hüfte	Rollstuhl	
Gefühle	Gut	Schlecht	Beunruhigt	Glücklich	Traurig	Besorgt	Aufgeregt
Aktionen	TV gucken	Lesen	Kino	Besuchen	Rausgehen	Eine Pause machen	Social Media
Personen							



# Blicktafel

Eine Blicktafel ist ein Kommunikationssystem, das es Menschen ermöglicht, mit ihren Augen Entscheidungen zu treffen.

Jede Blicktafel in diesem Dokument besteht aus zwei Seiten, die einander spiegeln. Um zu sehen, wohin der Nutzer blickt, sollte der Partner sie Rücken an Rücken halten.

1. Schneiden Sie bei beiden Blicktafeln an der markierten Linie die Mitte der Tafel aus. Legen Sie dann die Blicktafeln Rücken an Rücken aneinander.
2. Partner und Nutzer können sich durch das Loch in der Mitte ansehen und Augenkontakt herstellen.
3. Der Nutzer schaut die Buchstaben- oder Wortgruppe, die gemeint sind, etwa 3 Sekunden lang an.
4. Der Partner zeigt auf die Gruppe und bittet den Nutzer, „Ja“ zu sagen. Wenn keine Antwort erfolgt, sollte der Nutzer die Buchstaben- oder Wortgruppe, die seine Auswahl enthält, noch einmal etwa 3 Sekunden lang betrachten.
5. Der Nutzer betrachtet etwa 3 Sekunden lang den Farbblock (am Rand der Tafel oder in der Gruppe) des gewünschten Buchstabens oder Wortes.
6. Der Partner zeigt auf den ausgewählten Farbblock und bittet den Nutzer, „Ja“ anzugeben.

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Hier ausschneiden

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

Falscher Buchstabe / Wort

Von vorne anfangen

Ende

Leertaste

Nein

Ja

J

I

F

E

B

A

L

K

H

G

D

C

R

Q

T

S

Hier ausschneiden

N

M

P

O

Leertaste

Ende

Ja

Nein

Z

Y

Von vorne  
anfangen

Falscher  
Buchstabe  
/ Wort

V

U

X

W

Essen

Glücklich

Trinken

Traurig

Hilfe

Wütend

Fernsehen

Heiss

Musik

Kalt

Film

Übelkeit

Hier ausschneiden

Mehr

Gelangweilt

Stop

Verärgert

Schmerz

Albern

Spiel

Schmerz

Jucken

Lesen

Draussen

Müde

Wütend

Übelkeit

Hilfe

Film

Traurig

Kalt

Trinken

Musik

Glücklich

Heiss

Essen

Fernsehen

Hier ausschneiden

Albern

Müde

Schmerz

Draussen

Verärgert

Lesen

Stop

Jucken

Gelangweilt

Schmerz

Mehr

Spiel

**Schmerz**

**Position**

**Atmung**

**Fernsehen**

Hier ausschneiden

**Etwas  
anderes**

**Bett**

**Bedürfnisse**

**Buchstabieren**

**Atmung**

**Position**

**Schmerz**

**Etwas  
anderes**

Hier ausschneiden

**Fernsehen**

**Buchstabieren**

**Bedürfnisse**

**Bett**





