

Unterstütze Kommunikation im Kindergartenalter



grundlegende Aspekte der Förderung
und vielfältige Praxisbeispiele

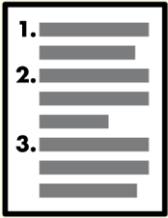


Referent*innen:

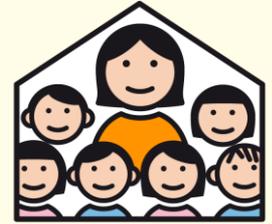
- Amelie Scherberger, Fachlehrerin an der Carl-Sandhaas-Schule in Haslach (SBBZ GENT)
- Karin Radetzky, Sonderschullehrerin an der Helme-Heine-Schule in Offenburg (SBBZ KMENT)

Produkte/Hilfsmittel:

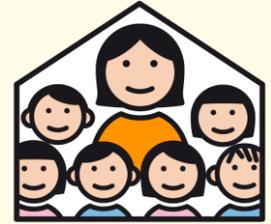
- Dieser Beitrag zeigt Produkte oder Hilfsmittel aus dem Kindergartenalltag. Diese sind u.a. die Metacom-Symbolsammlung, GoTalk Now- App, Metatalk –App, DGS Gebärden, Anybookreader, sprechende Tasten, SbS und vieles mehr.
- Die Referentinnen stehen oder standen in keiner wirtschaftlichen Beziehung zu den vorgestellten Produkt oder Hilfsmitteln oder zu deren Vertrieb.



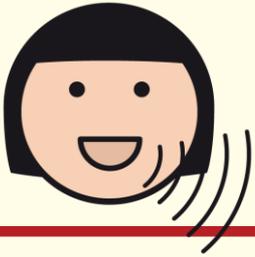
ABLAUF HEUTE



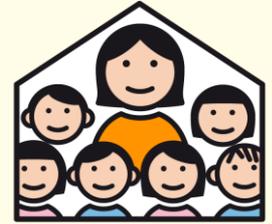
- Grundlegende Aspekte für die UK – Arbeit im Kiga
- Wichtige UK –Werkzeuge für die Praxis:
- Praxisideen
 - Interaktionsspiele
 - Freispiel
 - Kreisspiele
 - Bücher
 - Tägliches Leben



QR- Code für die TaskCard



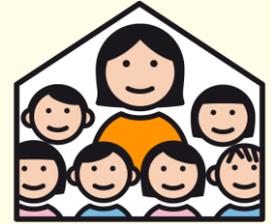
WICHTIGE GRUNDLAGEN



Diagnostik

- wo steht mein Kind?
- Welches ist der nächste Schritt?

GRUNDLEGENDE ASPEKTE: DIAGNOSTIK



Kommunikation einschätzen und unterstützen

Ich & Du / **Ich & Du & die Dinge** / **Ich & Du & die Dinge & ein Symbol** / **Keinesfalls 4th. Vokabular**

Einschätzen

Fragen

Unterstützen

Methoden

Technische Hilfsmittel

Praxis- und Alltagsbeispiele

QR Code

Name: _____ Datum: _____

B: Ich und Du
auf dem Weg zur intentionalen Kommunikation

A: Ich
Nichtintentionale Kommunikation

Irene Leber September 09

Förderdiagnostik
Unterstützte Kommunikation

für: _____

geb. _____

mögliche Diagnose: _____

Anspruchspartner/in:
Adresse / Telefon: _____

Wichtige Bezugspersonen: _____

Wichtigste Interessen: _____

Wichtige Aufenthaltsorte: _____

Hauptfragestellung: _____

Bisherige Erfahrungen mit UK (erfolgreiche und nicht erfolgreiche): _____

Vermutete Gründe für Erfolglosigkeit? _____

Einrichtung, in der: _____

1. Objekt _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

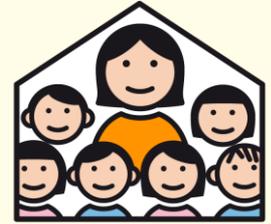
7. _____

8. _____

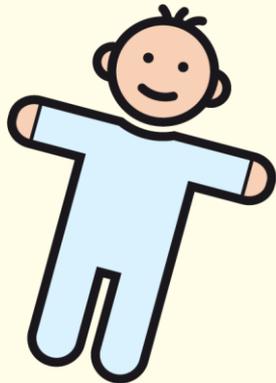
9. _____

10. _____

GRUNDLEGENDE ASPEKTE: DIAGNOSTIK



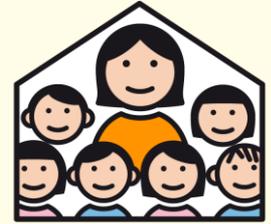
Stufe 1: „ICH“



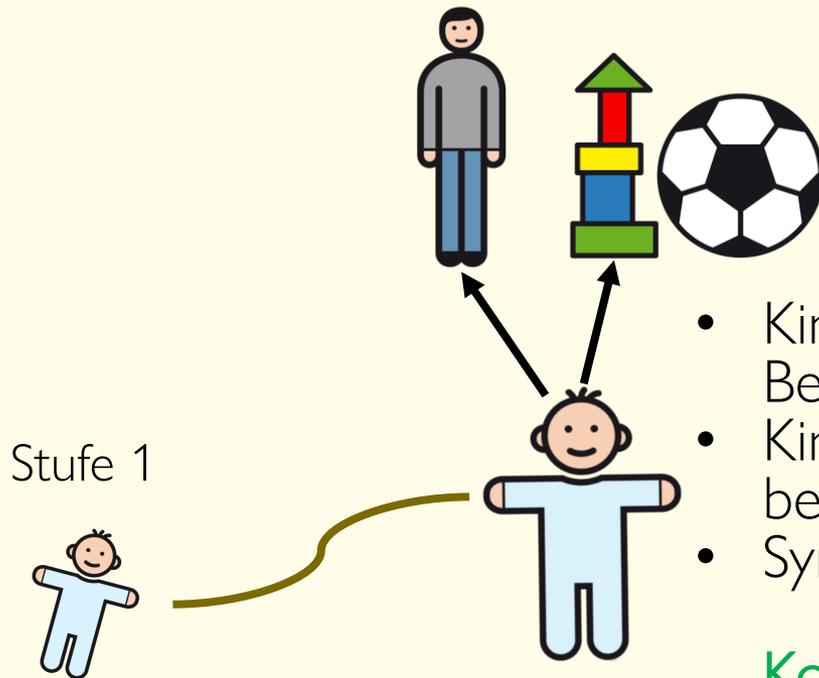
- Kommunikation des Kindes ist nichtintentional
- Kommunikation ist - bezogen auf den Komm.partner – noch nicht gezielt
- Kind verhält sich, als Komm.parnter beobachte und interpretiere ich dieses Verhalten

Kind kommuniziert über seinen Körper

GRUNDLEGENDE ASPEKTE: DIAGNOSTIK



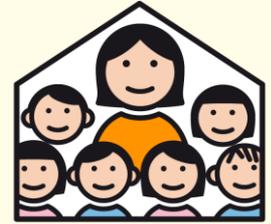
Stufe 2: „ICH und DU“



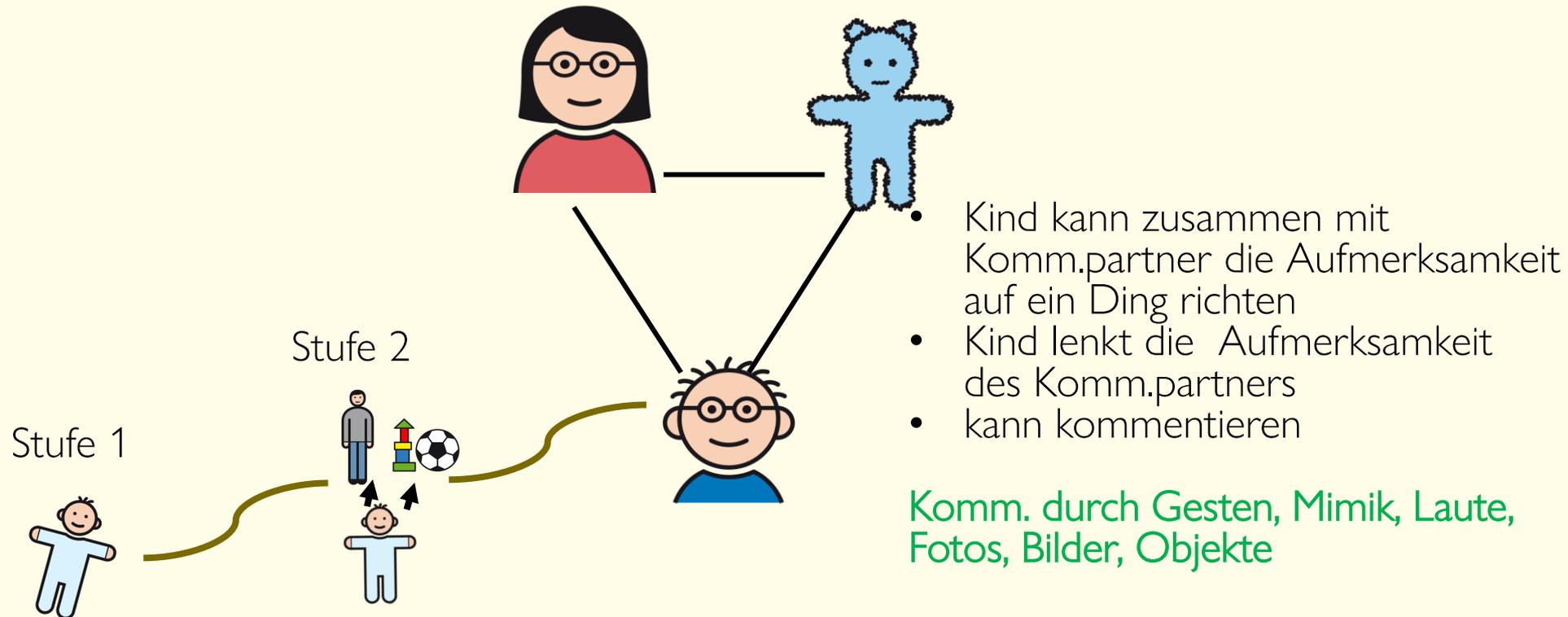
- Kind kommuniziert absichtsvoll(er) mit Bezugsperson
- Kind lernt: ich mache etwas & kann etwas bewirken
- Symbole spielen keine Rolle

Komm. durch Blickkontakt, Laute, Körper

GRUNDLEGENDE ASPEKTE: DIAGNOSTIK



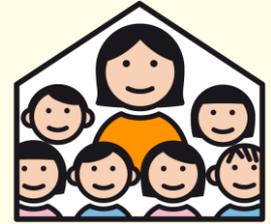
Stufe 3: „ICH, DU & ein DING“



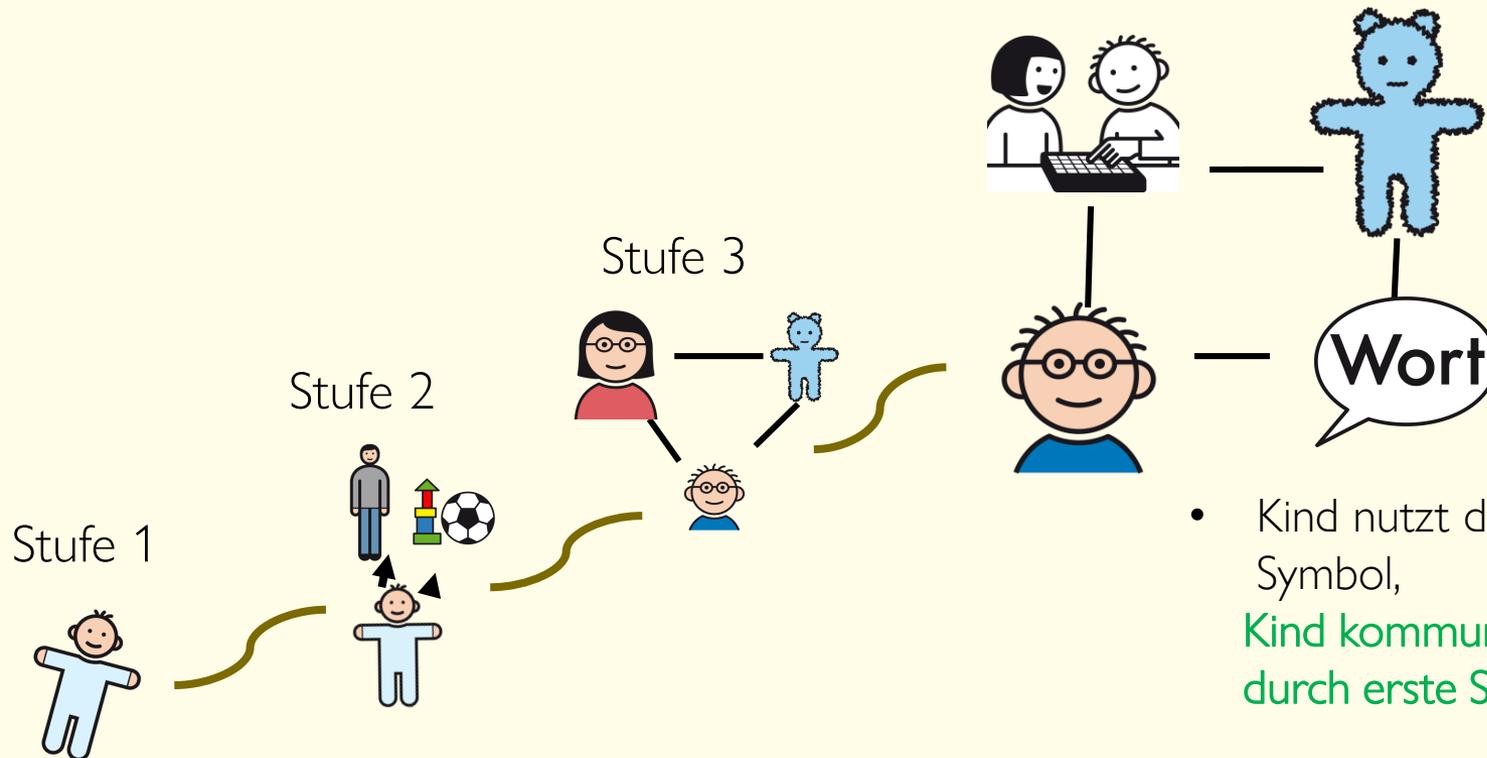
- Kind kann zusammen mit Komm.partner die Aufmerksamkeit auf ein Ding richten
- Kind lenkt die Aufmerksamkeit des Komm.partners
- kann kommentieren

Komm. durch Gesten, Mimik, Laute,
Fotos, Bilder, Objekte

GRUNDLEGENDE ASPEKTE: DIAGNOSTIK

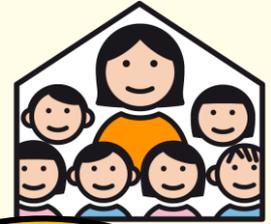


Stufe 4: „ICH, DU, ein DING und ein Symbol“

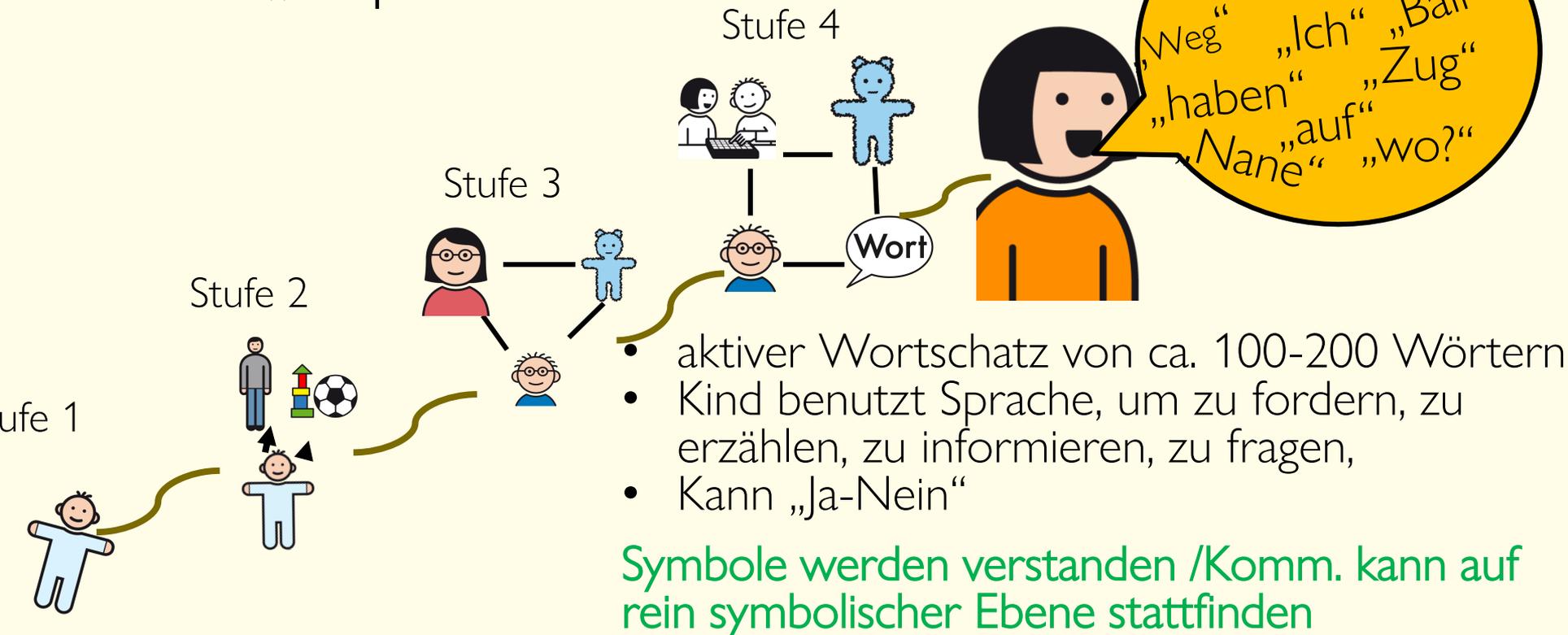


- Kind nutzt das erste Wort/das erste Symbol,
Kind kommuniziert nun auch durch erste Symbole/Worte

GRUNDLEGENDE ASPEKTE: DIAGNOSTIK

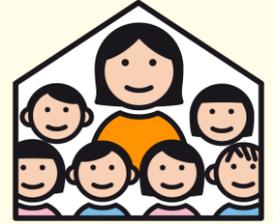


Stufe 5: „Explosion des Vokabulars“





MULTIMODALITÄT IN GRUPPEN

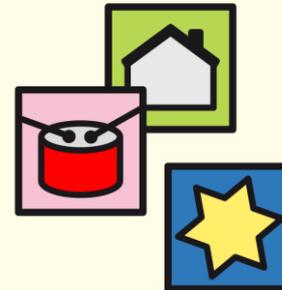
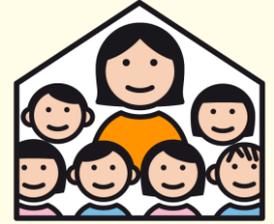


Im Kindergarten bzw. in Gruppensituationen haben wir ganz oft Kinder, die sich auf ganz vielen verschiedenen Sprachniveaus bewegen.

➔ Wir müssen multimodal arbeiten

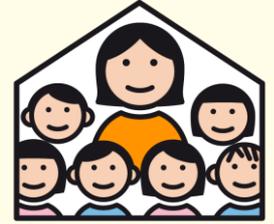


MULTIMODALITÄT IM MORGENKREIS



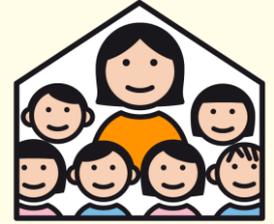


MULTIMODALITÄT IM MORGENKREIS





Multimodalität am Beispiel Morgenkreis



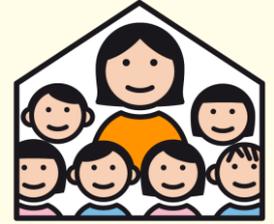
Begrüßung



- „Guten Morgen“ - mit Gebärden
- Frage: „Ist die Luitgard da“ über den AnybookReader oder mit einem Lied
- Antwort „Ich in da“ gesprochen, mit Taster und/oder Gebärde
- Fotos von allen Kindern, Mitarbeitern, Therapeuten

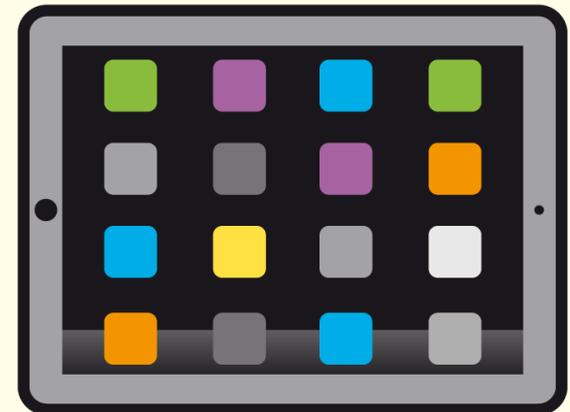
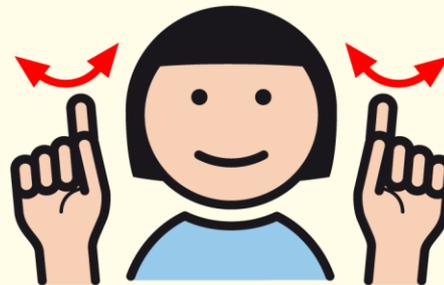


MULTIMODALITÄT IM MORGENKREIS



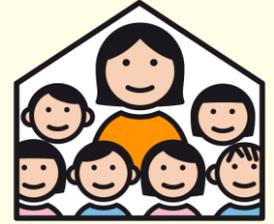
Begrüßungslied

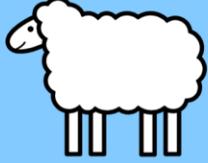
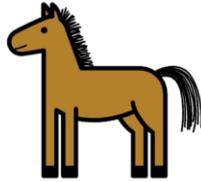
- Liedauswahl mit Liedkarten (mit Bildern) oder Tablett (GoTalkNow)
- Lieder mit Gebärden / Bewegungen





MULTIMODALITÄT IM MORGENKREIS

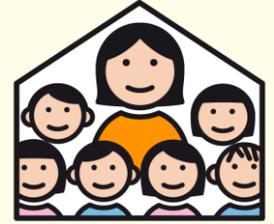


 <p>Zauber Männchen</p>	 <p>1 2 3 im Sauseschritt</p>	 <p>ich bin da</p>
 <p>Onkel Jörg</p>	 <p>Wir fliegen</p>	 <p>Alle Schäfchen</p>
	 <p>Katzen tanzentanz</p>	 <p>Pferd</p>

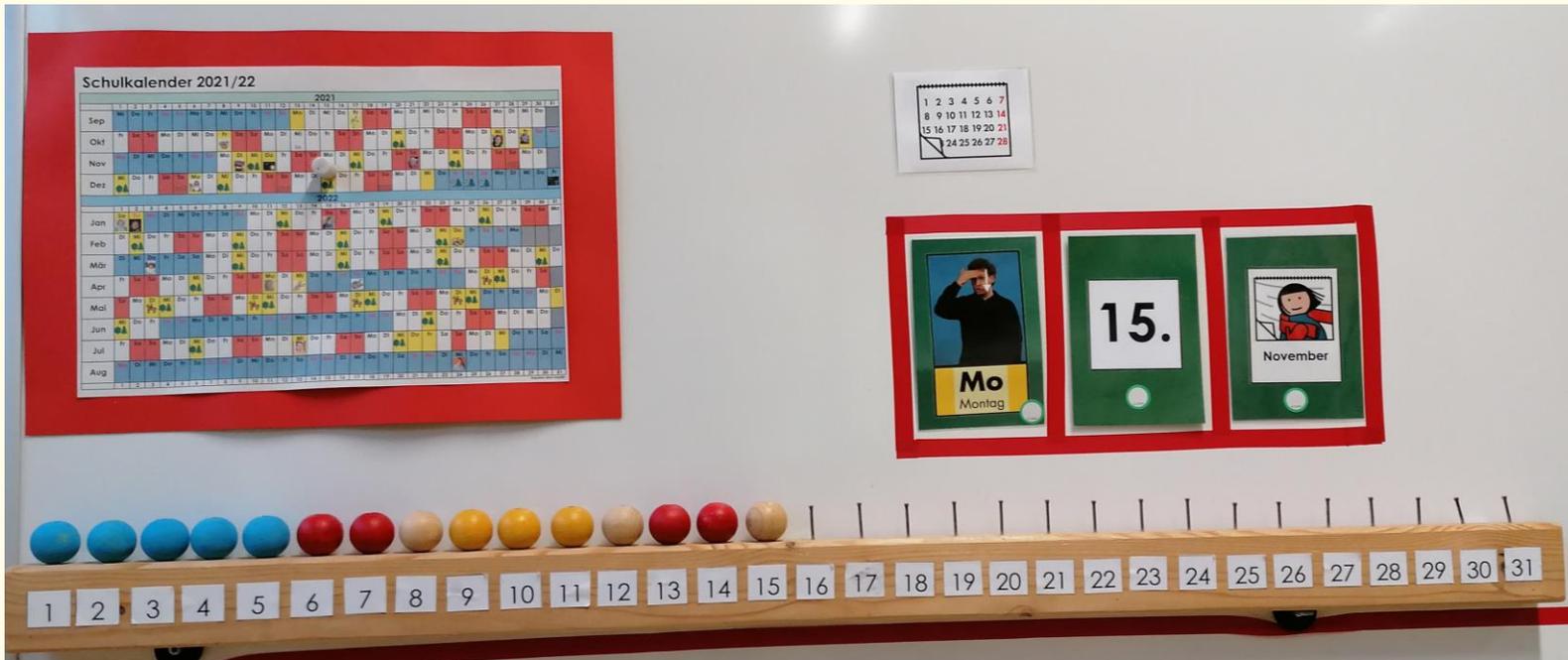
   **Lieder Auswahl**  



MULTIMODALITÄT IM MORGENKREIS



Kalender und Datum





MULTIMODALITÄT IM MORGENKREIS



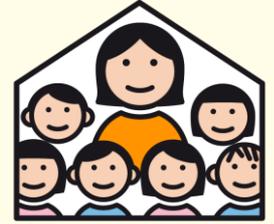
Stundenplan

Ein Kind „liest“ den Stundenplan vor: sprechen, gebärden, mit AnyBookReader – die Gruppe wiederholt (sprechen + Gebärde)
Der Pfeil „wandert“ den Tag über mit





MULTIMODALITÄT IM MORGENKREIS



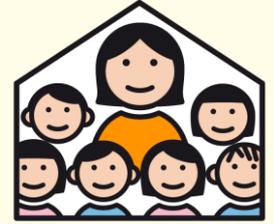
Jahreszeit und Wetter

Die Jahreszeit und der Wetterbericht mit Metacom Symbolen, Gebärden und Sprachausgabe über den AnyBookReader, z.T. mit Effekten.





WEITERE WICHTIGE GRUNDLAGEN



Vokabularauswahl

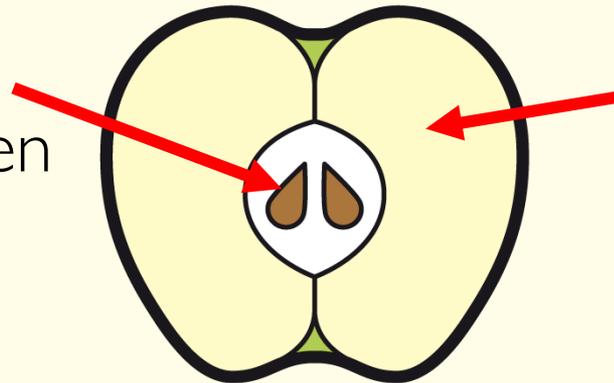


GRUNDLEGENDE ASPEKTE: VOKABULARAUSWAHL



Kern- und Randvokabular (Forschung der Uni Köln)

100-300 Wörter
bilden das
Kernvokabular:
Wörter, die in vielen
verschiedenen
Situationen
gebraucht werden
(„ich“ „nochmal“)



Mehrere 1000 Wörter
bilden das
Randvokabular:
Wörter, die nur in
manchen Situationen
gebraucht werden
(„Spülmaschine“,
„Puppe“)

GRUNDLEGENDE ASPEKTE: VOKABULARAUSWAHL



„saukel“ ... „haben“ ...

„wau-wau“ ...

„Baga“ ...

„weg“ ...

„Nane“ ...

„auch“ ...

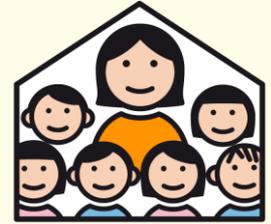
„fertig“ ...

„Ball“ ...

„dut“ ...

„mehr“ ...

GRUNDLEGENDE ASPEKTE: VOKABULARAUSWAHL



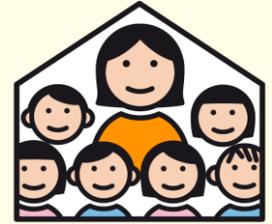
- Wortlisten mit Kern- und Randvokabular

The image displays two sets of educational worksheets from the thinkBIG program. The left set, titled '300 wichtige Wörter', includes a list of 300 words and a grid for tracking progress. The right set, titled '100 erste Wörter', includes a list of 100 words and a grid for tracking progress. Both sets are designed to help students learn and track their vocabulary.

300 wichtige Wörter

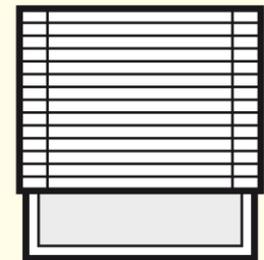
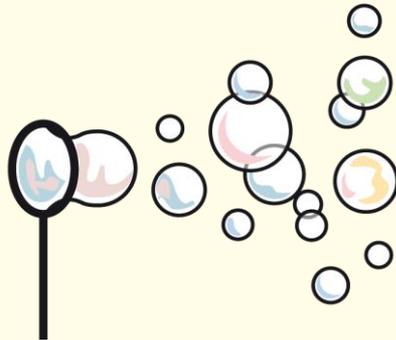
100 erste Wörter

GRUNDLEGENDE ASPEKTE: VOKABULARAUSWAHL



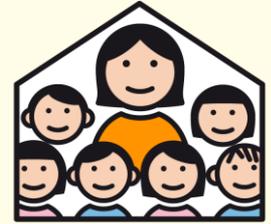
Mit welchen Worten beginnen?

Vokabelauswahl: Wo liegt das Interesse des Nutzers? was macht dem Nutzer Spaß? (auch: was ist Thema im Kiga)





GRUNDLEGENDE ASPEKTE: VOKABULARAUSWAHL

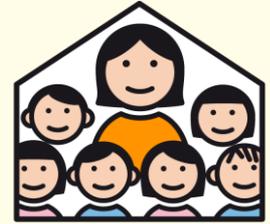


Peergroup (sprechende Kindergartenkinder)

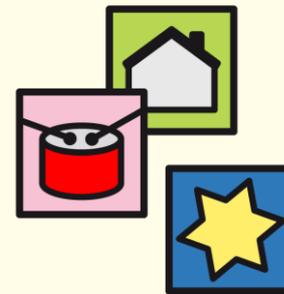
- Welche Wörter sind sprechenden Kindergartenkindern besonders wichtig?



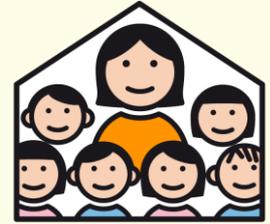
GRUNDLEGENDE ASPEKTE: VOKABULARAUSWAHL



Gerade auch bei Menschen, die (noch) kein komplexes UK- System benutzen sollten wir uns Gedanken über den Zielwortschatz machen!



GRUNDLEGENDE ASPEKTE: PARTNERSTRATEGIEN



Alle Partnerstrategien
in diesem Buch

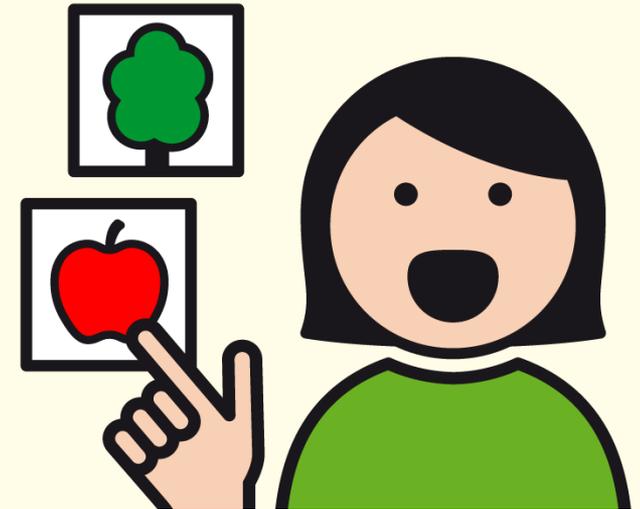


GRUNDLEGENDE ASPEKTE: PARTNERSTRATEGIEN



Achten Sie darauf, dass Ihr Sprachniveau dem des Kindes angepasst ist

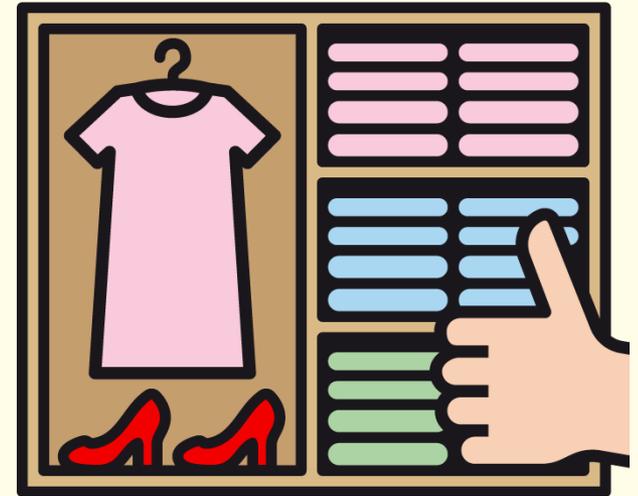
➔ DIAGNOSTIK!!!



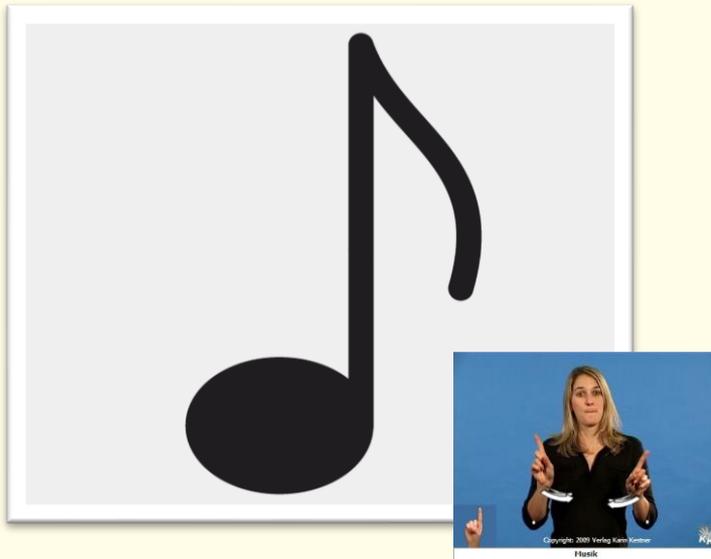
GRUNDLEGENDE ASPEKTE: PARTNERSTRATEGIEN



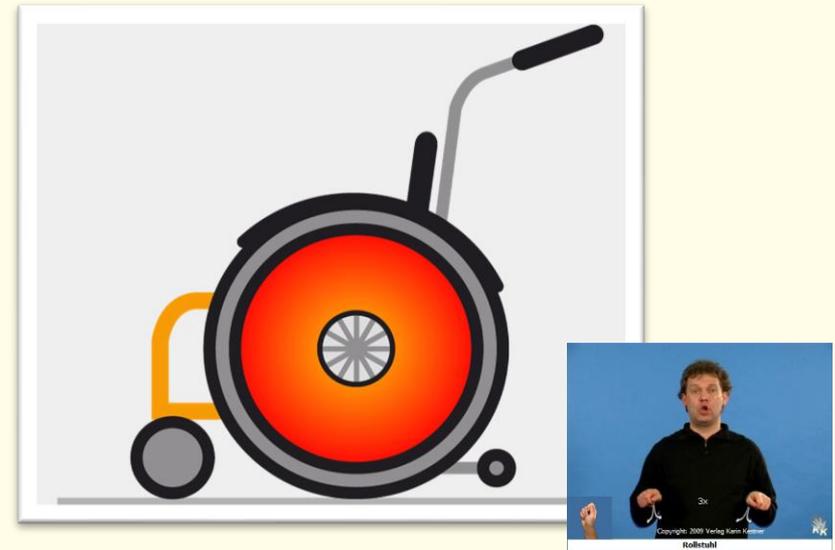
Strukturieren Sie die Umgebung



Praxistipp



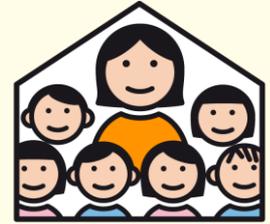
Becki, Du darfst jetzt
MUSIK HÖREN



Der ROLLSTUHL kommt
Becki der ROLLSTUHL

PRAXISTIPP

Raumgestaltung



Raumgestaltung

- An individuellen Bedürfnisse der Kinder angepasst
- Strukturen im Raum schaffen, die den Kindern helfen sich zu orientieren, selbständig und miteinander zu handeln
- UK als Fachkonzept



GRUNDLEGENDE ASPEKTE: PARTNERSTRATEGIEN

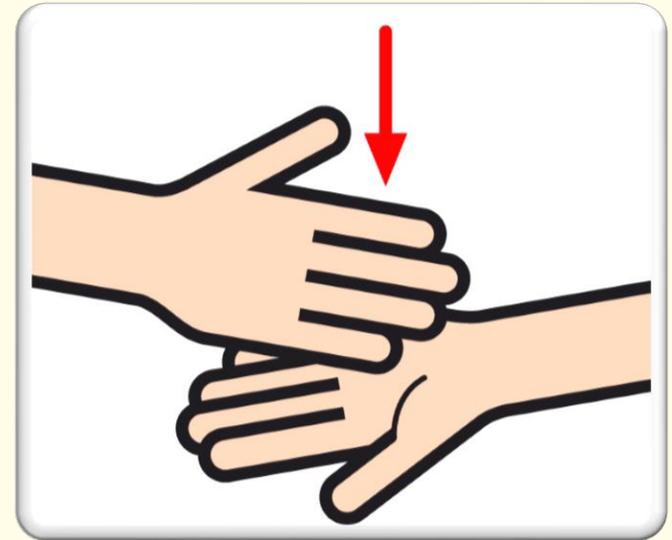
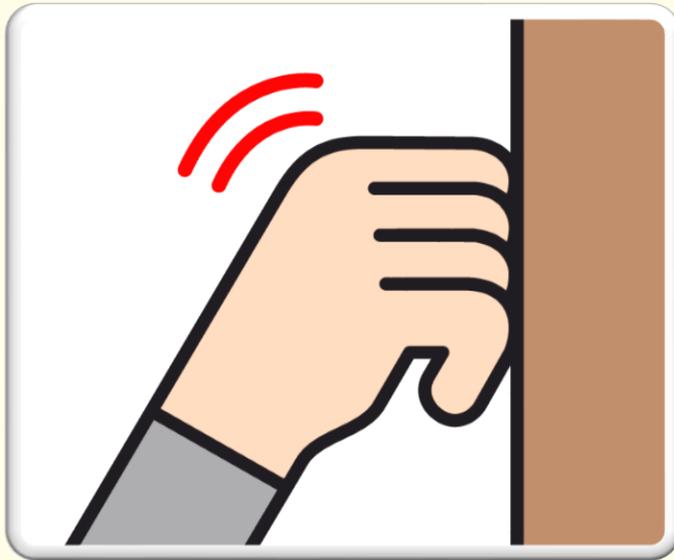


Belohnen Sie das Kind für die
Kommunikationsversuche



TIPP

Partnerstrategie BELOHNEN



GRUNDLEGENDE ASPEKTE: PARTNERSTRATEGIEN



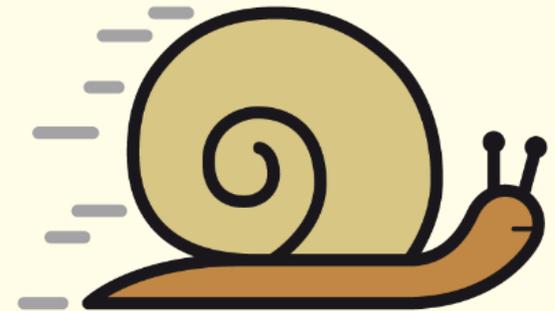
Regulieren Sie das Tempo der
Interaktion



Praxistipp



- Innerlich auf 10 Zählen bevor nochmals wiederholen
- Verarbeitung kognitiv nicht unterbrechen durch erneute Ansprache



➔ Geduldig sein...

GRUNDLEGENDE ASPEKTE: MODELLING



- UK ist auch eine Sprache
- Modeln =UK- Sprache Vorleben
- Gleiches Prinzip wie bei Lautsprache= Erst Input, dann Output



Basics zum Modeln

Viele Wörter



Viele Funktionen



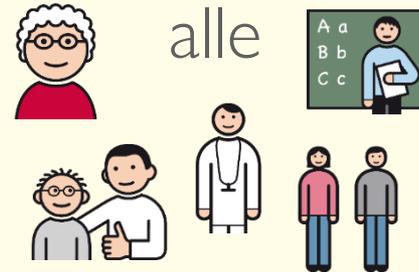
Konkrete
Situationen



Immer und
überall



alle



GRUNDLEGENDE ASPEKTE: MODELLING



Wir als Vorbild

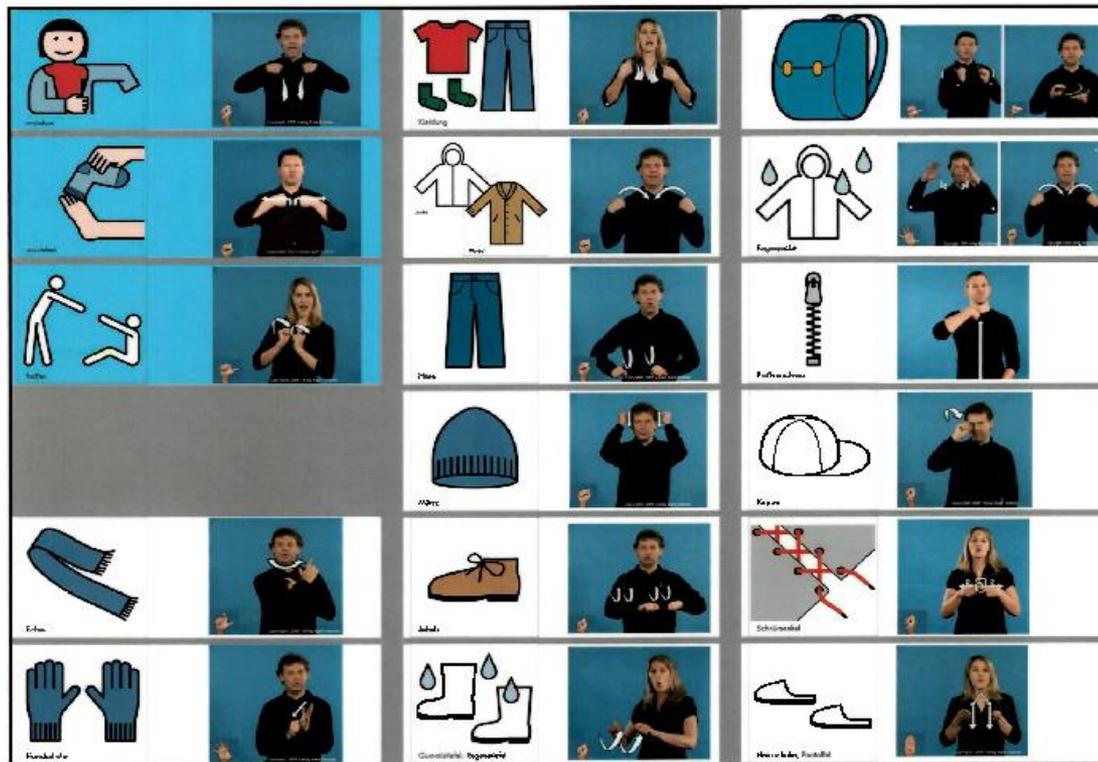
Wir sind Vorbild und nutzen UK,
wenn wir etwas sagen möchten.



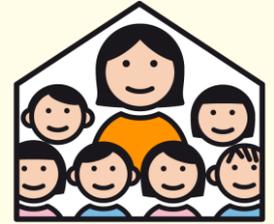
Praxisbeispiel



Praxistipp

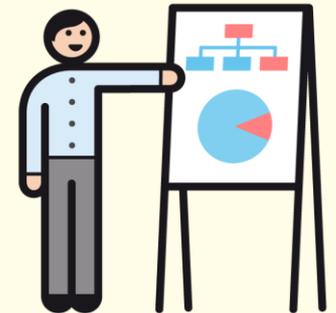


GRUNDLEGENDE ASPEKTE: MODELLING

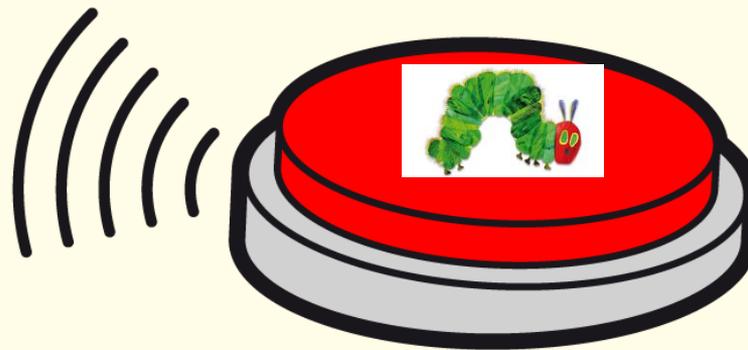
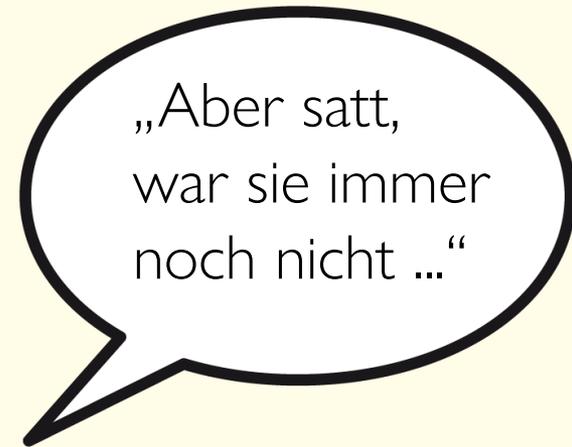
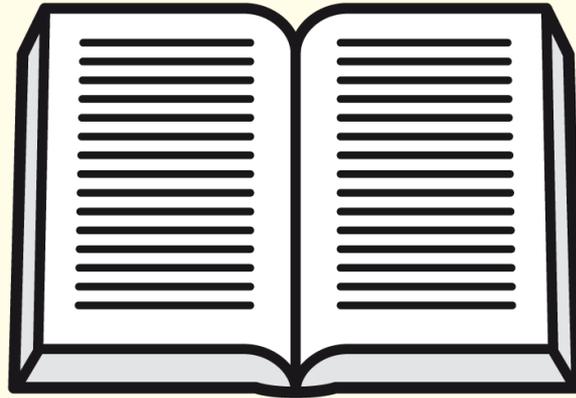
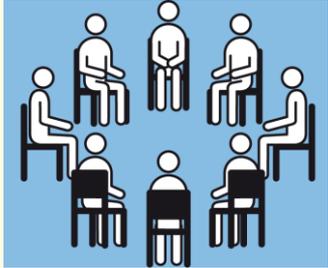


Wir präsentieren

Wir präsentieren unsere Worte mit
UK, handlungsbegleitendes Sprechen



Praxistipp



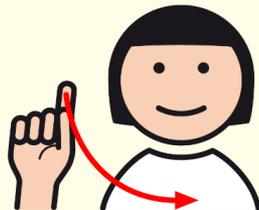
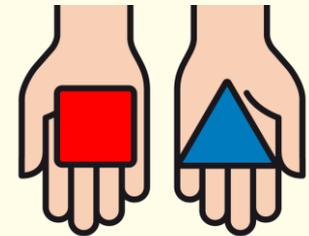
GRUNDLEGENDE ASPEKTE: MODELLING



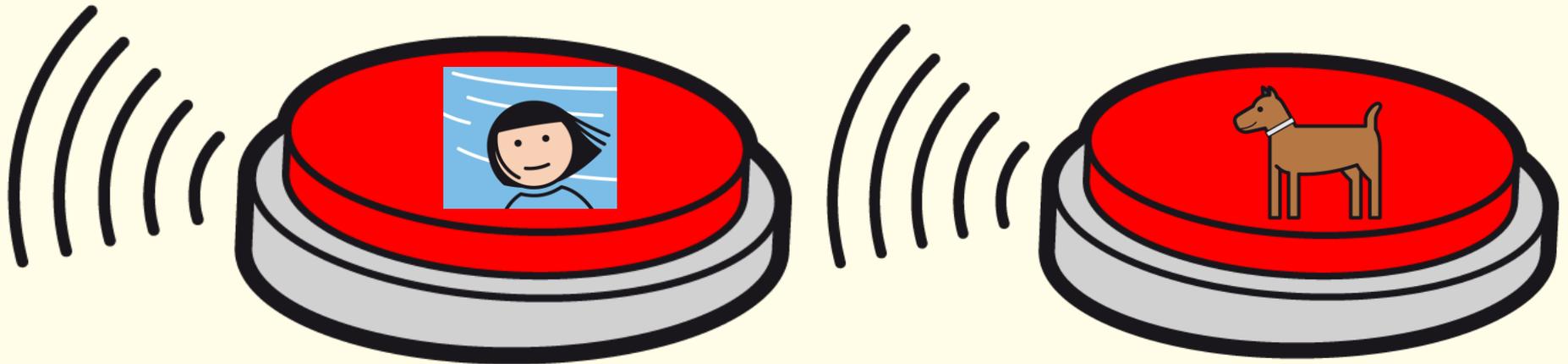
Wir bieten Alternativen

Wir bieten dem UK –Nutzer Alternativen an, der Nutzer trifft eine Auswahl.

z.B. „ nochmal oder fertig “



Praxistipp



GRUNDLEGENDE ASPEKTE: MODELLING

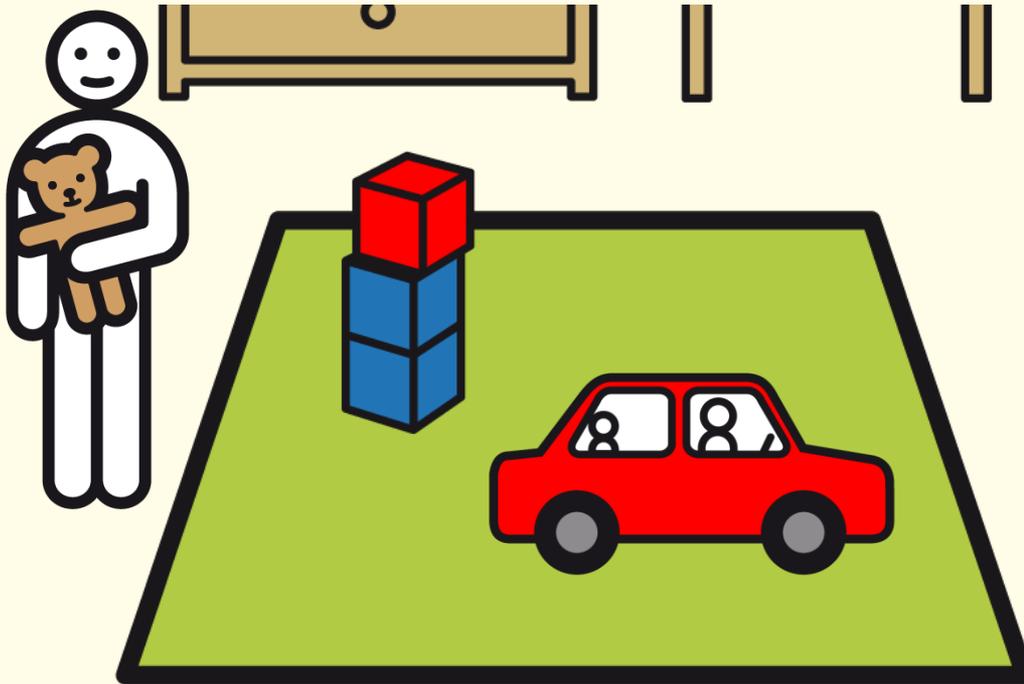


Wir versprachlichen mit UK
Situationsmerkmale

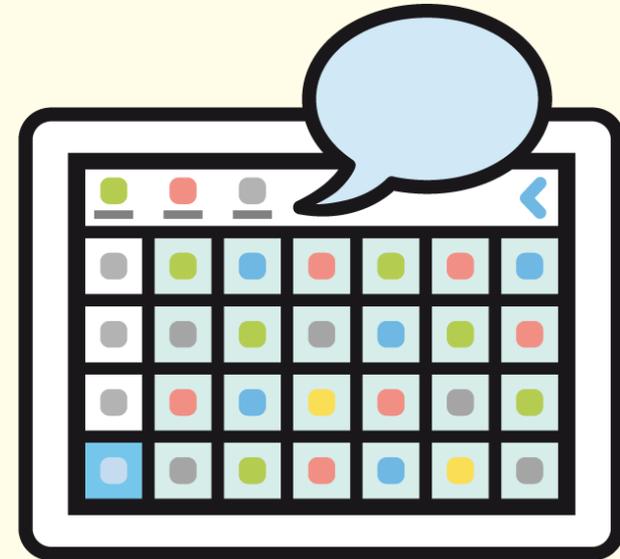
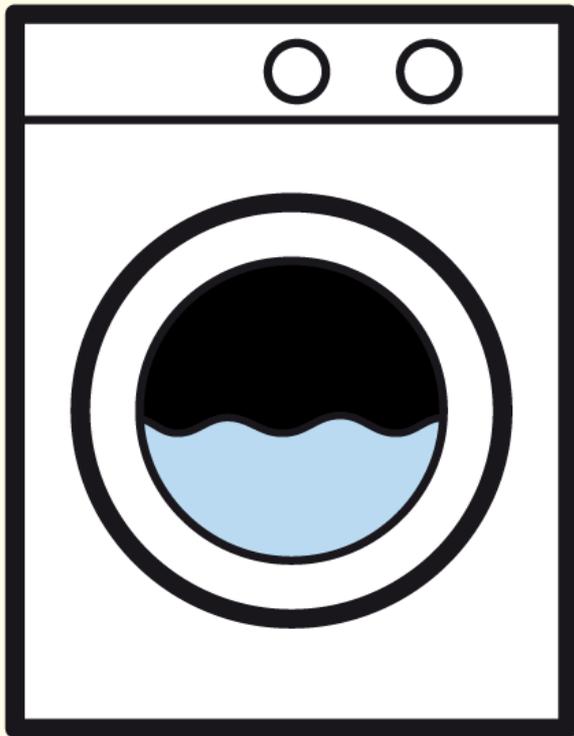
Wir versprachlichen
Situationsmerkmale, auf die der
Nutzer gerade achtet.
(Lingustische Markierung)



Praxisbeispiel



Praxisbeispiel: Situationen und Interessen nutzen



langsam



schnell



nass



drehen



cool

GRUNDLEGENDE ASPEKTE: MODELLING



Dolmetscher



Wir versprachlichen das Verhalten
des UK-Nutzers und modeln,
was der UK-Nutzer sagen könnte

Praxistipp



PRAXISIDEEN INTERAKTIONSSPIELE



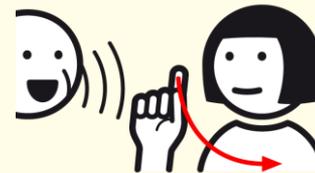
- finden in jeder menschlichen Entwicklung
- ➔ sind daher auch in der UK besonders wichtig.
- Machen wesentliche Prinzipien von Kommunikation erlebbar.
- finden auf unterschiedlichen Komm.niveaus statt.

PRAXISIDEEN INTERAKTIONSSPIELE



Leitgedanken:

- Freiwilligkeit
- Spaß
- Viele Wiederholungen
- Einfluss auf andere



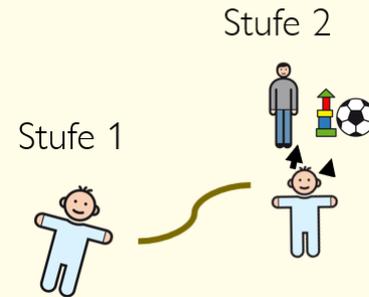
PRAXISIDEEN

INTERAKTIONSSPIELE



- Sind z.B. „nochmal - Spiele“, in denen es um Ich und Du geht: BEZIEHUNGSAUFBAU

- Hoppe hoppe Reiter
- Massage
- Schaukeln
- ...



Spiele hin zum DU, wenn Kind sich noch auf Stufe ICH befindet

- Wir ahmen nach (lautieren), wir reagieren auf die Person

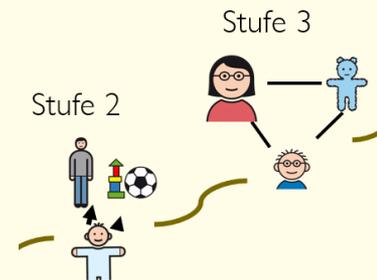
Hier noch kein Lernen eines Wortes (z.B. nochmal)

PRAXISIDEEN INTERAKTIONSSPIELE



- Sind z.B. „nochmal - Spiele“, in denen es um ein DING geht

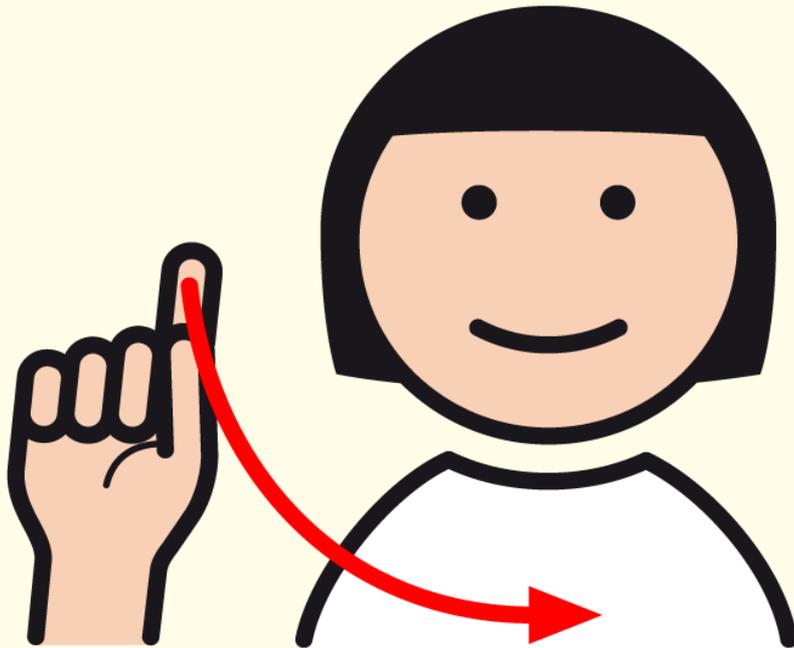
- Seifenblasen
- Kreisel
- Schaukel
- Turm bauen & umwerfen
- Interessante Objekte
- ...



Spiele hin zum Ich, Du und ein Ding, also von Stufe 2 hin zu Stufe 3

Und danach: Lernen des ersten Wortes (z.B. nochmal)

Interaktionsspiel



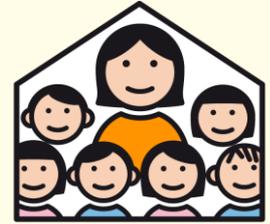
erste Zeichen

Interaktionsspiel

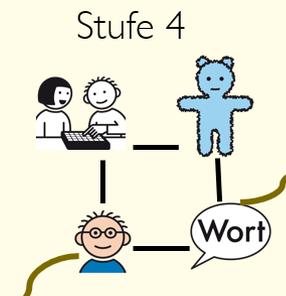




PRAXISIDEEN INTERAKTIONSSPIELE



- später in der Entwicklung: „mach was Spiele mit Zeichen“
 - Singen
 - Pupsen
 - Stampfen
 - Klatschen
 - Tierlaute machen
 - Kreisel

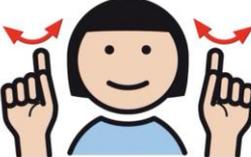


Weitere Worte werden wichtig

PRAXISIDEEN INTERAKTIONSSPIELE



Sing für mich!



Kitzel mich!



Klatsche für mich!



Jubeln!



Mach was!

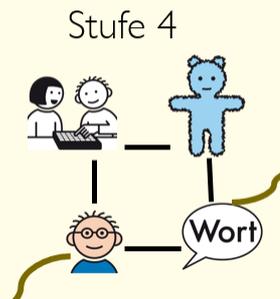
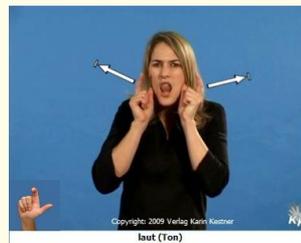
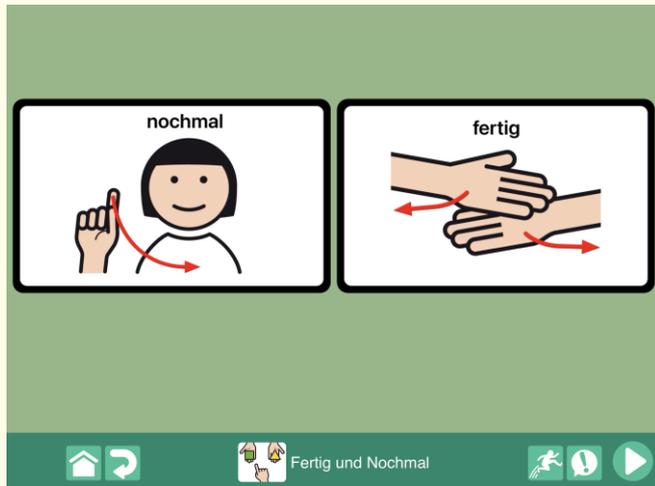


PRAXISIDEEN

INTERAKTIONSSPIELE

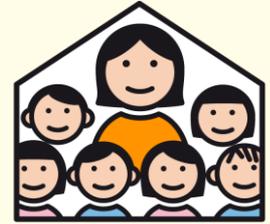


- später in der Entwicklung: Interaktionsspiele, bei denen man eine Auswahl trifft



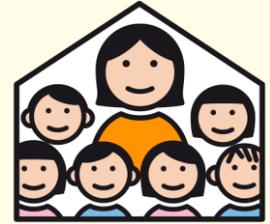
Spiele, bei denen eine Alternative getroffen werden muss

PRAXISIDEEN INTERAKTIONSSPIELE



<https://uk-couch.de/projekte/think-big/>

PRAXISIDEEN INTERAKTIONSSPIELE



- später in der Entwicklung: komplexe Interaktionsspiele

<p>aufpusten</p>	<p>mehr</p>	<p>fliegen lassen</p>
<p>kaputt</p>	<p>werfen</p>	<p>fertig</p>
<p>quietschen lassen</p>	<p>ich</p>	<p>noch mal</p>

Luftballon

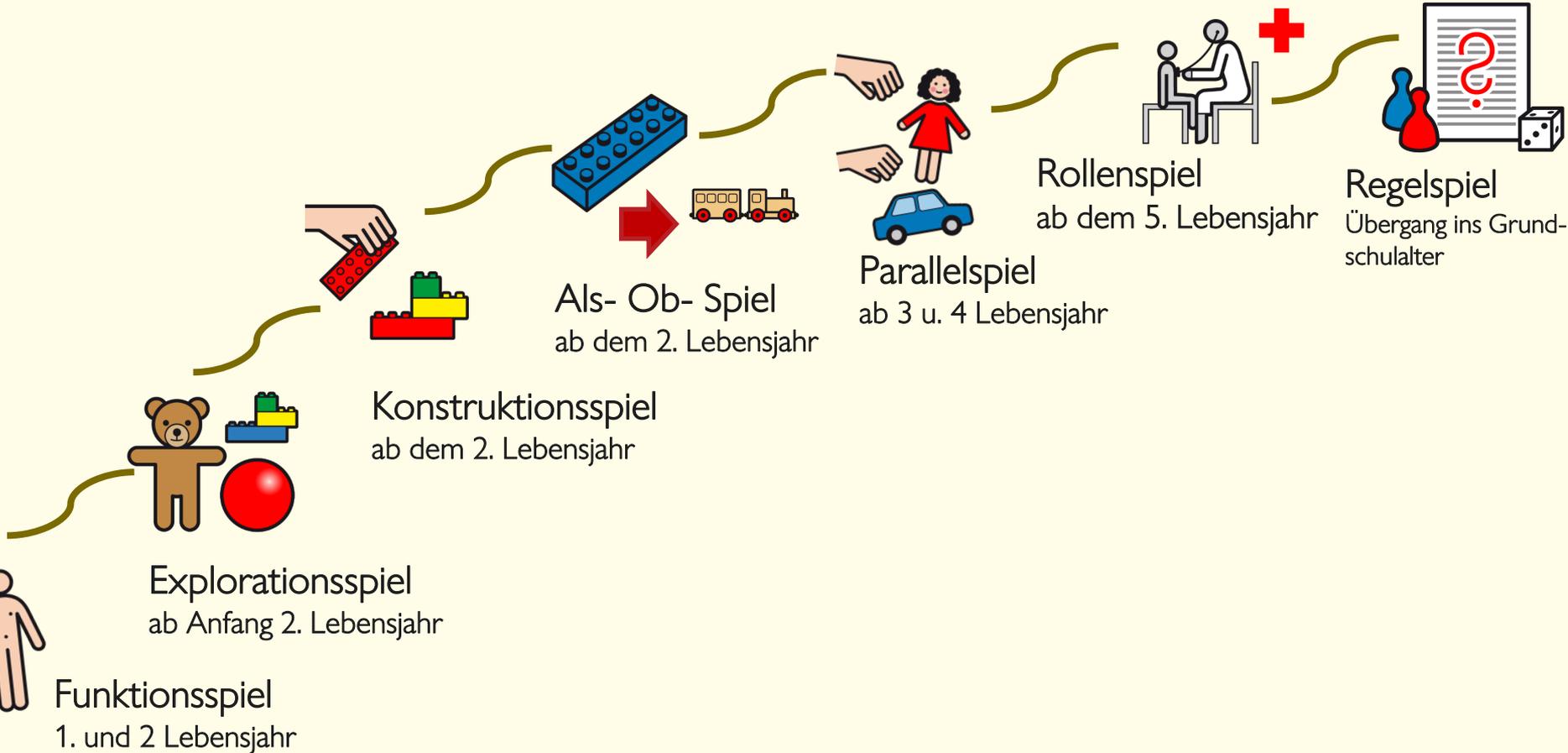
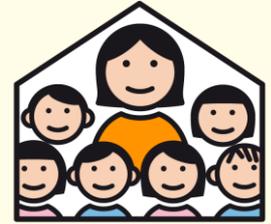
Navigation icons: back, home, refresh, play, stop, next.



Spiele, bei denen Kinder bereits viele Wörter/Symbole kennen und verstehen.



PRAXISIDEEN FREISPIEL: SPIELENTWICKLUNG



PRAXISIDEEN

FREISPIEL



1. Sensomotorisches Spiel (auch Funktionsspiel)

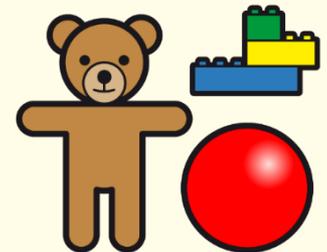
(1. und 2. Lebensjahr)

Freude an Körperbewegungen mit vielen Wiederholungen (Strampeln, Lutschen, etc.), Erkunden des eigenen Körpers

2. Explorationsspiel

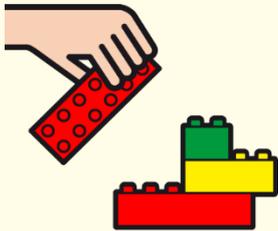
(ab Anfang 2. Lebensjahr)

Erkunden von Gegenständen (z.B. Zerlegen von Spielgegenständen)



PRAXISIDEEN

FREISPIEL



3. Konstruktionsspiel

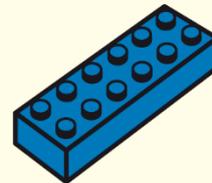
(ab 2. Lebensjahr)

Zusammenbauen / Gestalten von Gegenständen
(Spielbausteine; Kneten)

4. Als-ob-Spiel

(ab 2. Lebensjahr)

Umdeuten von Gegenständen (Bausteine werden
zur Eisenbahn, etc.)



PRAXISIDEEN

FREISPIEL



5. Parallelspiel

(3. und 4. Lebensjahr)

Zwischenform zwischen Einzel- und Sozialspiel: Kinder spielen nebeneinander her und beobachten sich gegenseitig; mit 4 Jahren zunehmende Beobachtung des Partners / der Partnerin



6. Rollenspiel

(ab 5. Lebensjahr)

Zusammenspiel mehrerer Figuren / Rollen (Mutter-Vater-Kind-Spiele, Doktorspiele)



PRAXISIDEEN

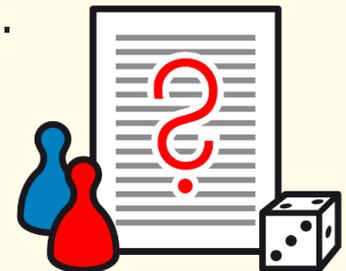
FREISPIEL



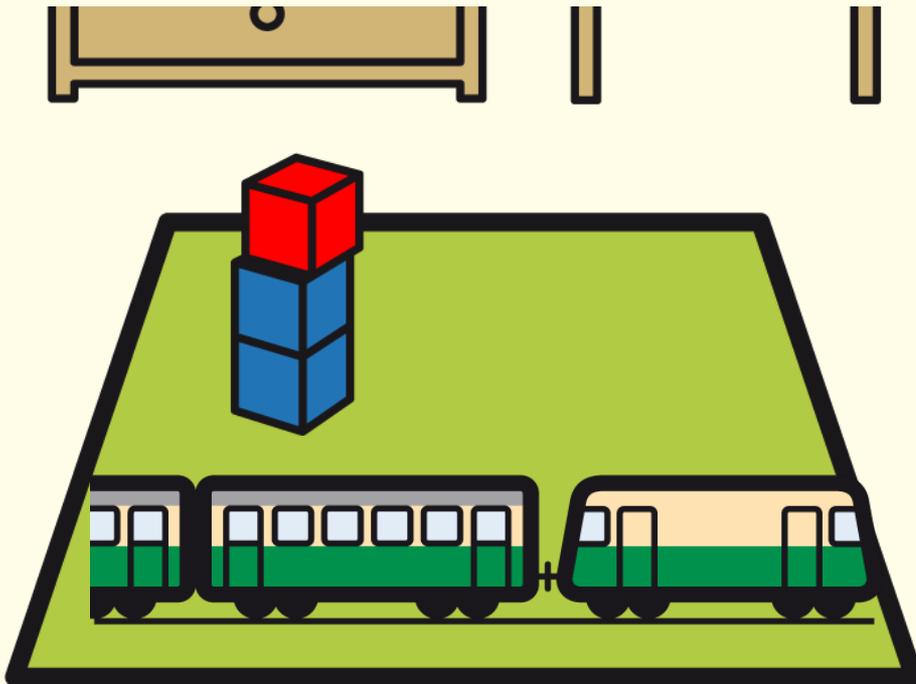
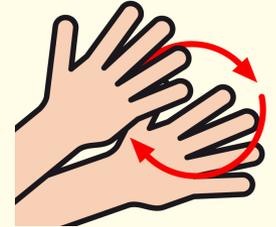
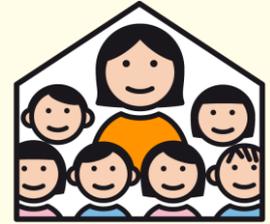
7. Regelspiel

(Übergang ins Grundschulalter)

Spiel nach festgelegten Regeln, deren Einhaltung unabdingbar ist (fast immer als Wettkampfspiel: z.B. Verstecken, Fußball, Gesellschaftsspiele). Das Reizvolle ist der Leistungsvergleich von Partnern/innen mit ähnlichem Fähigkeitsniveau.



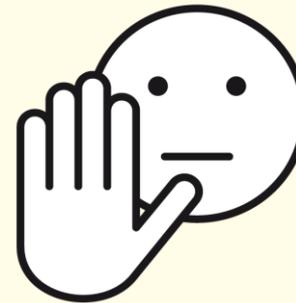
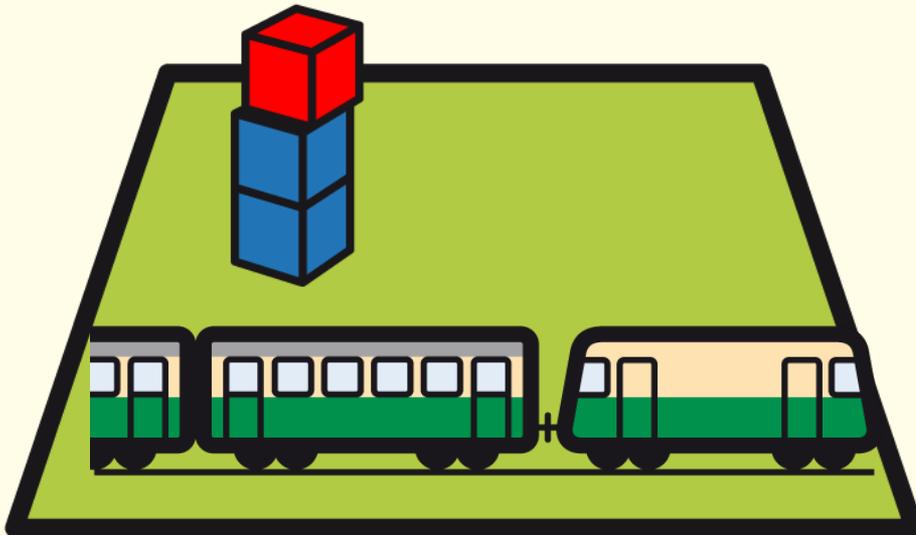
PRAXISIDEEN: FREISPIEL



Ich 	du 	wer 	dran 	Zug spielen
fahren 	anhalten 	einsteigen 	aussteigen 	
schnell 	langsam 	Bahnhof 	Unfall 	
Mann 	Frau 	Kind 	Hund 	
Fahrkarte 	bezahlen 	nochmal 	fertig 	
Hallo! 	Tschüss! 	Glück gehabt 	Pech gehabt 	bitte Oops! Hilfe mir! danke

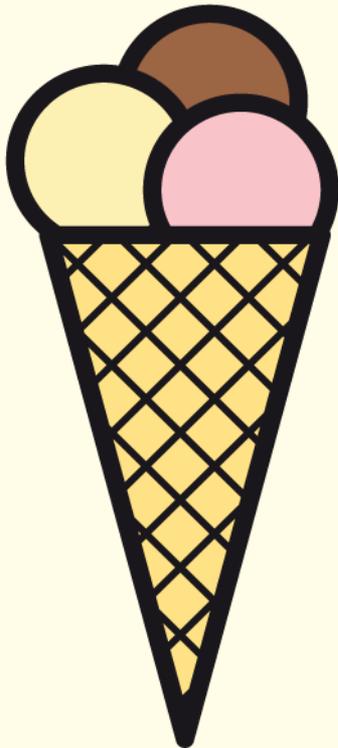
Vorlage: Nina Frölich, Symbole: METACOM © Annette Kitzinger
© Doris Henning-Schlösser

PRAXISIDEEN: FREISPIEL



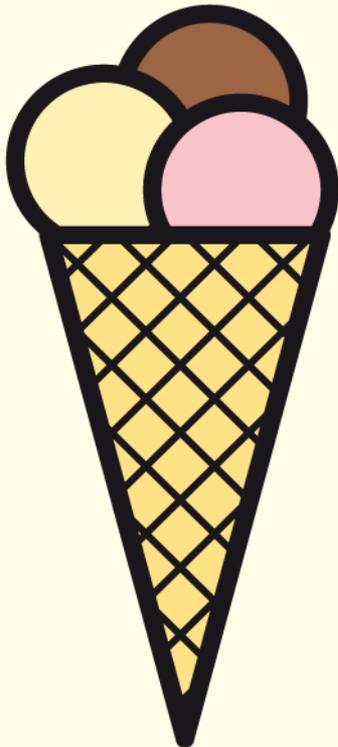
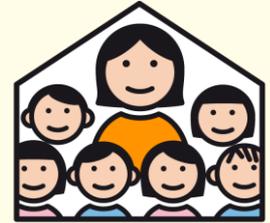
PRAXISIDEEN: FREISPIEL

ROLLENSPIELE

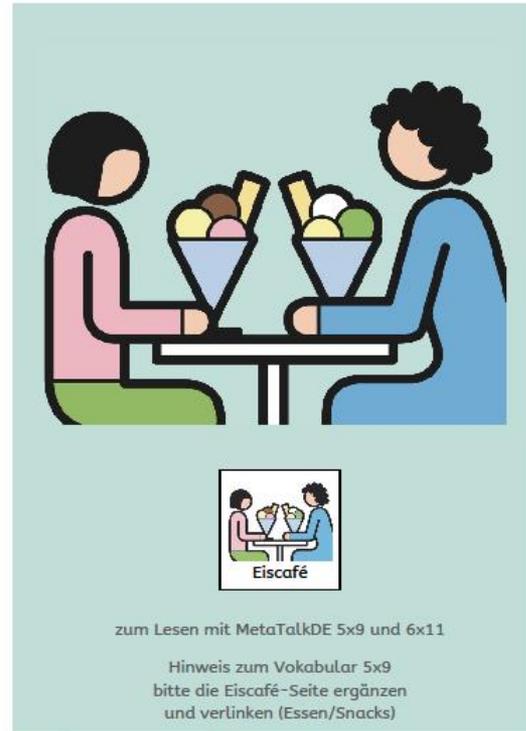
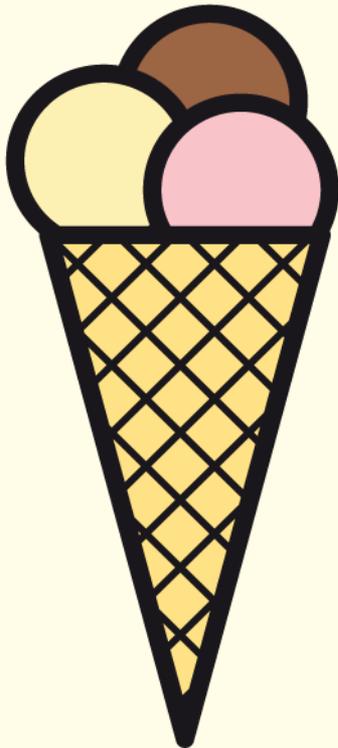
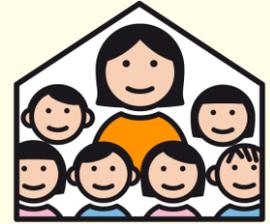


PRAXISIDEEN: FREISPIEL

ROLLENSPIELE



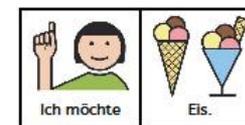
PRAXISIDEEN: FREISPIEL ROLLENSPIELE



zum Lesen mit MetaTalkDE 5x9 und 6x11

Hinweis zum Vokabular 5x9
bitte die Eiscafé-Seite ergänzen
und verlinken (Essen/Snacks)

© Sabina Lange, METACOM Symbole: Annette Kitzinger

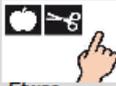
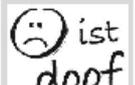


1

PRAXISIDEEN: FREISPIEL REGELSPIELE

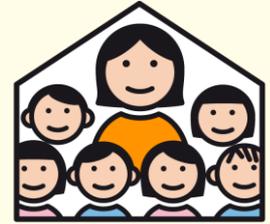


Tempo, kleine Schnecke!

 Ich	 möchte	 mit	 wer		 spielen	 Pause
 Du	 Ich bin dran	 Du bist dran	 Würfel	 laufen	 Was?	 Etwas anderes
 Start	 verloren	 Gelb	 Rot	 Grün	 gewonnen	 Ziel
 schnell	 weiter	 Blau	 Orange	 Rosa	 warten	 langsam
 Ja	 fertig	 ist doof	 langweilig	 lustig	 nochmal	 Nein



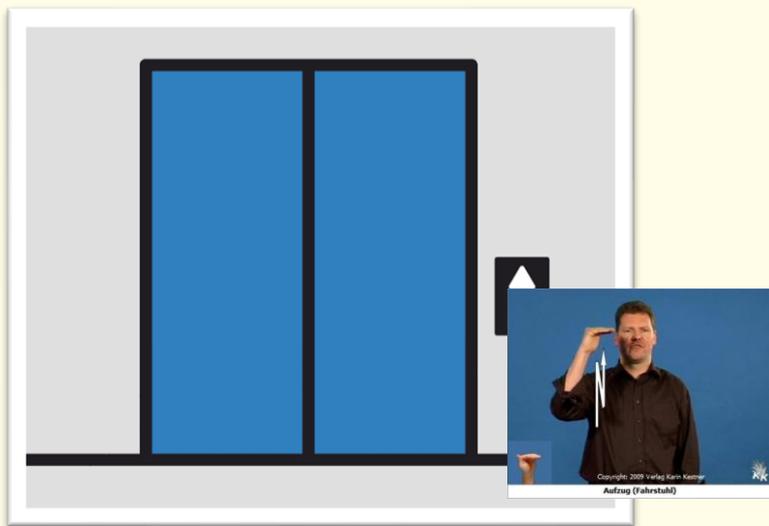
PRAXISIDEEN TÄGLICHES LEBEN



- Hilfen zum Verstehen in verschiedenen Situationen
 - Übergänge
 - Essen
 - Pflege



PRAXISIDEEN: TÄGLICHES LEBEN ÜBERGÄNGE

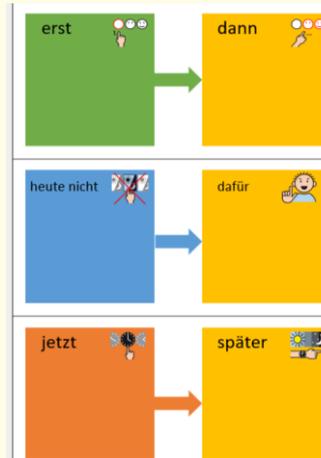


Lass und AUFZUG
fahren

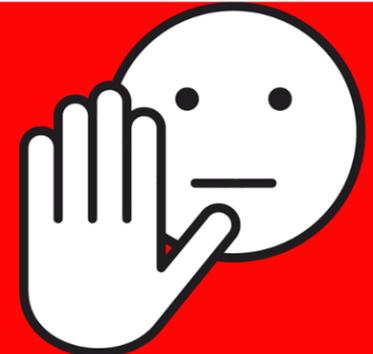


Ab in den ROLLSTUHL
Becki in den ROLLSTUHL

PRAXISIDEEN: TÄGLICHES LEBEN ÜBERGÄNGE



PRAXISIDEEN: TÄGLICHES LEBEN PFLEGE



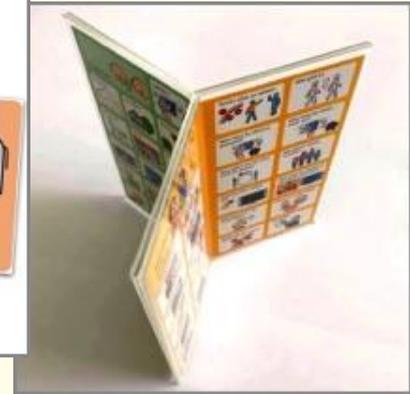
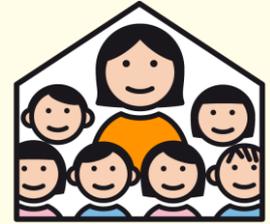
PRAXISIDEEN: TÄGLICHES LEBEN PFLEGE



PRAXISIDEEN: TÄGLICHES LEBEN ESSEN



PRAXISIDEEN: TÄGLICHES LEBEN ESSEN



PRAXISIDEEN BÜCHER

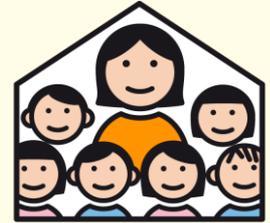


Kriterien für die Auswahl von geeigneten Büchern

- Altersangemessenheit
- Komplexität der Geschichte
- leichte Sprache
- Visualisierung
- Lebensweltorientierung und Interessen



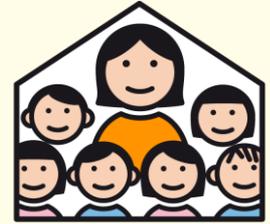
PRAXISIDEEN BÜCHER



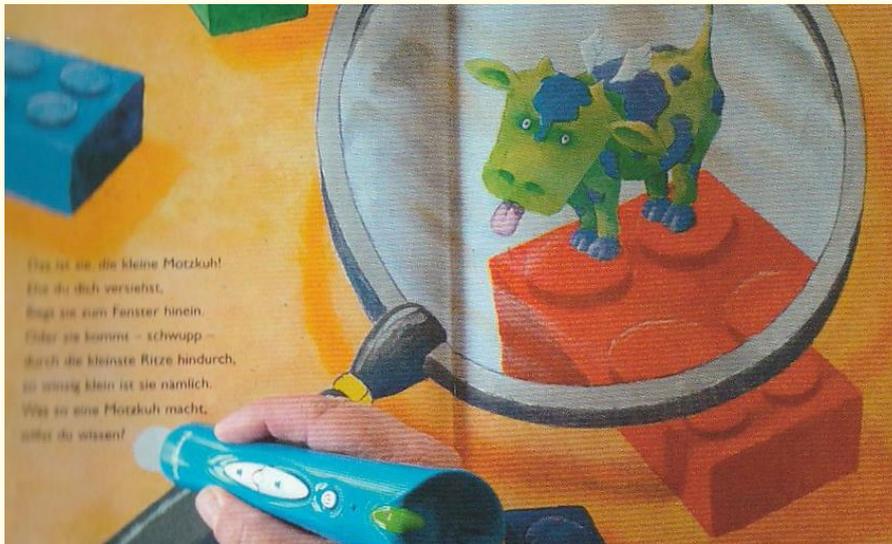
Bücher mit sprechenden Tasten



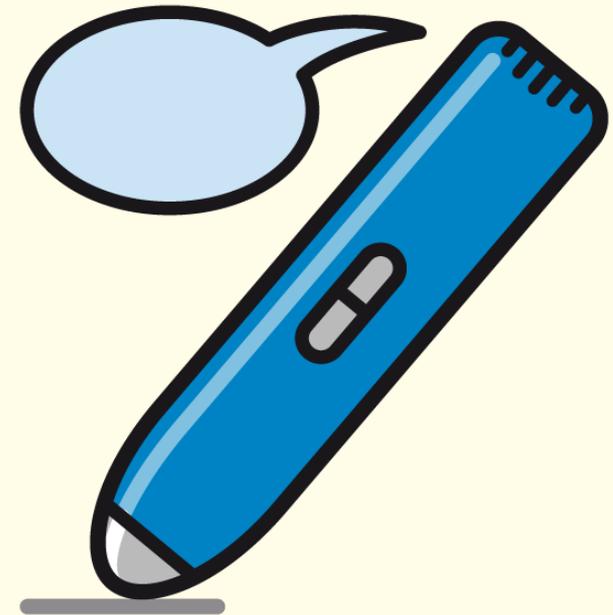
PRAXISIDEEN BÜCHER



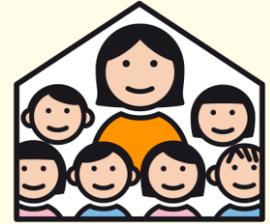
Bücher mit dem Anybookreader



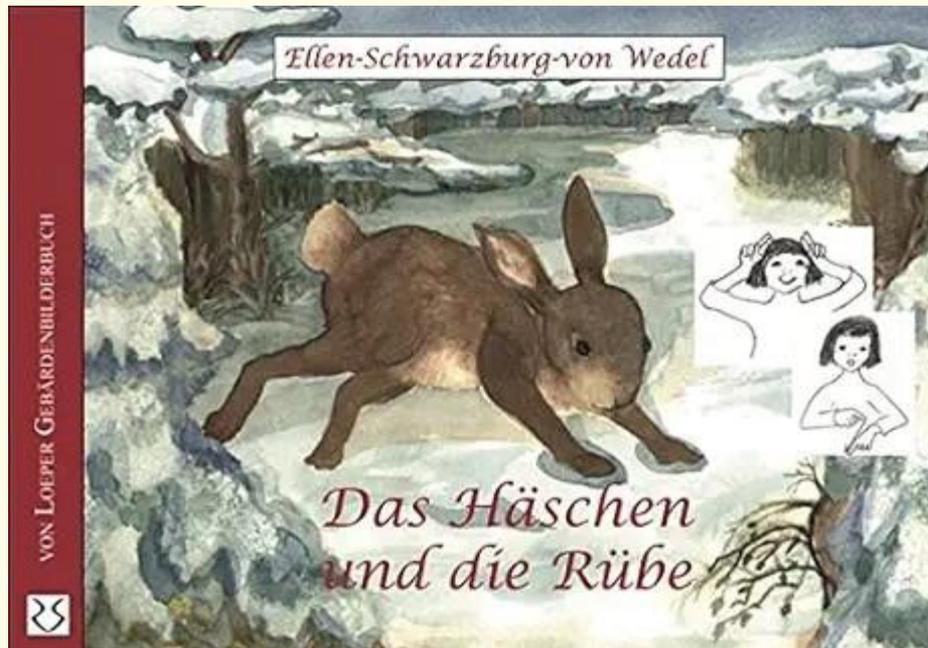
Das ist sie, die kleine Motzkuh!
Die du dich verstehst,
frag sie zum Fenster hinein.
Ob sie kommt – schwupp –
durch die kleinste Ritze hindurch,
so wenig klein ist sie nämlich.
Was so eine Motzkuh macht,
wirst du wissen!



PRAXISIDEEN BÜCHER



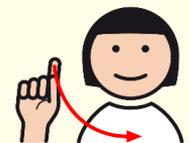
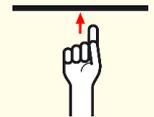
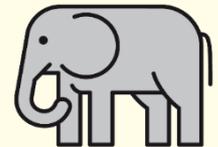
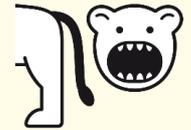
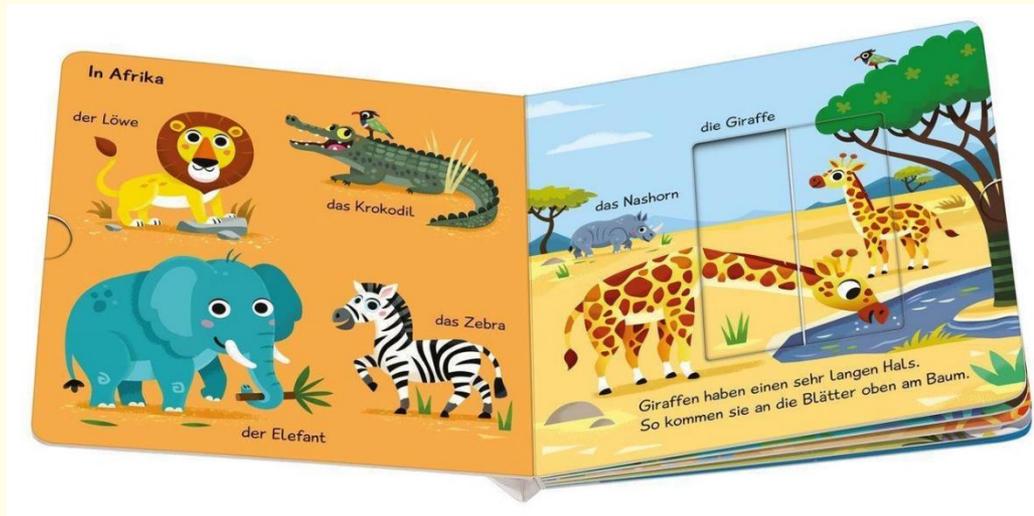
Bücher mit Gebärden



PRAXISIDEEN BÜCHER



Bücher mit Symboltafeln



PRAXISIDEEN BÜCHER



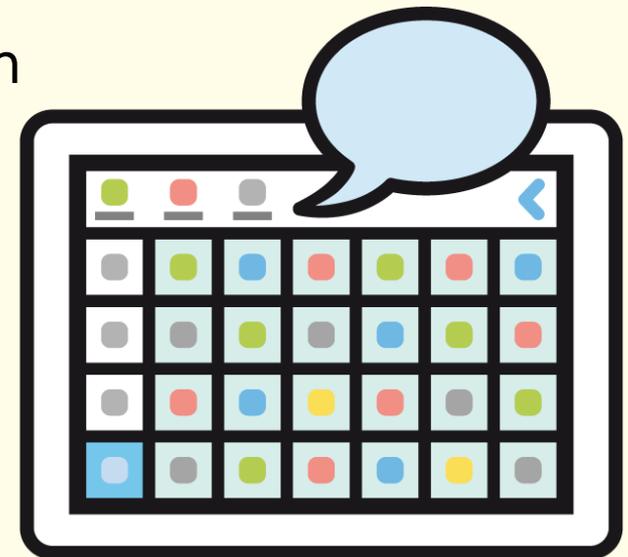
Bücher mit komplexen Kommunikationshilfen



© Sabina Lange, METACOM Symbole: Annette Kitzinger

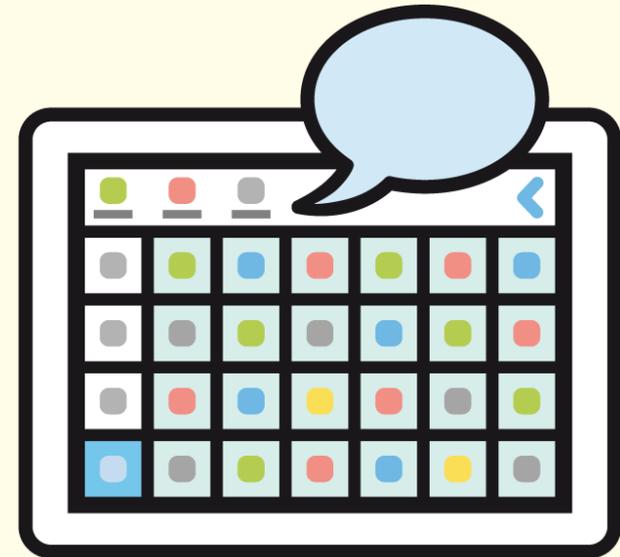
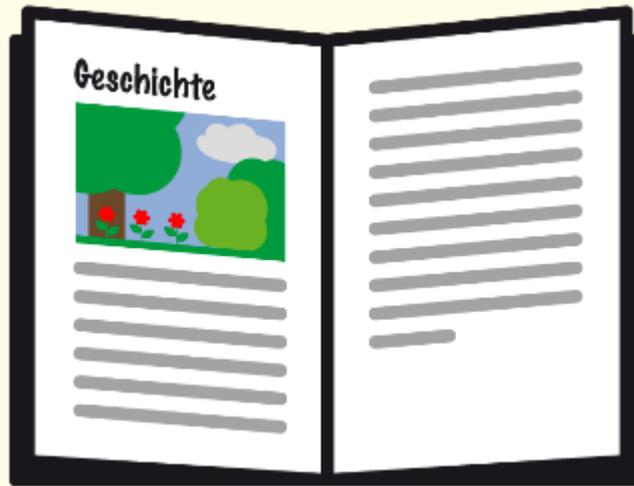


Morgen ist Weihnachten.



1

Praxisbeispiel Buchpräsentation mit Modelling



MODELN BEIM BILDERBUCH



Individuell entscheiden, wie man modelt, z.B.:

- Alles Modeln
- Wichtige Wörter modeln
- Nur einzelne Wörter modeln
- Fragen modeln
- Steuernde Wörter modeln
(nochmal, umblättern)

PRAXISIDEEN KREISSPIELE



- „Bello, dein Knochen ist weg“
„wau – wau“



- Lieder
 - „ich bin da“



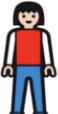
PRAXISIDEEN KREISSPIELE



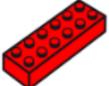
Kim – Spiele:

- Was fehlt? Lego, Dino, Auto...



 Auto	 Löwe
 Mann	 weg

Kim Spiel Einfach

 Bagger	 Handy	 Brille
 Buch	 Polizeiauto	 Hund
 Dino	 Lego	 Schere

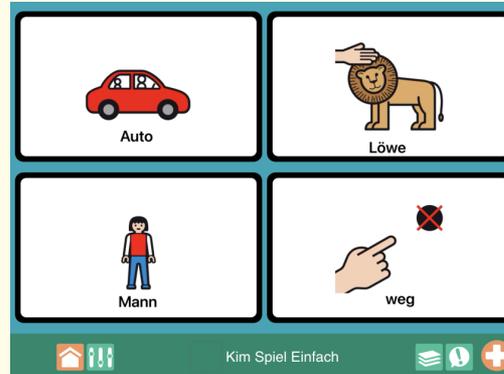
Neue Seite 1

PRAXISIDEEN KREISSPIELE



Kim – Spiele:

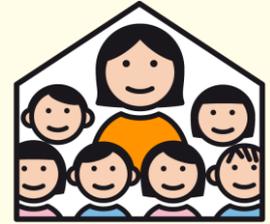
- Was fehlt?
 - Lego, Dino, Auto...



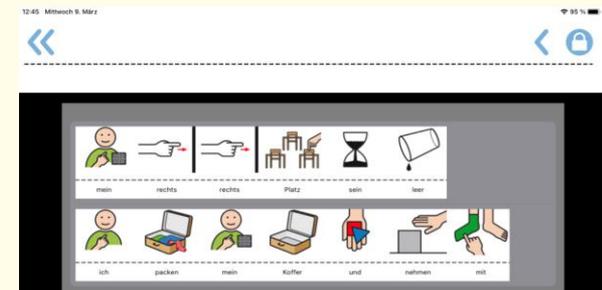
- Wer (hat es?)
 - „hast Du es“?



PRAXISIDEEN KREISSPIELE



- „Mein rechter rechter Platz ist leer“



Quellen

Bücher:

- I. Leber: „Kommunikation einschätzen und unterstützen“
- B. Weid-Goldschmidt: „Zielgruppen Unterstützter Kommunikation“
- C. Castaneda, N. Fröhlich, M. Waigand: „Modelling in der unterstützen Kommunikation
- A.Horneber: „Leselust statt Lesefrust: Literacy und lustvoller Schriftspracherwerb (Ja: UK!)“

Internetseiten:

- www.die-uk-kiste.de
- www.metacom-symbole.de
- Claudio Castanedas Videos auf Youtube

Danke für Ihre Aufmerksamkeit

