

Marc Schmidt

Kontextoptimierung für Kinder von 3 – 6 Jahren

85 Praxiseinheiten für die
Förderung grammatischer Fähigkeiten

3., überarbeitete Auflage

Mit einem Vorwort von Hans-Joachim Motsch

Mit 59 Abbildungen und 1 Tabelle

Ernst Reinhardt Verlag München

Dr. *Marc Schmidt* ist Direktor des Centre de Logopédie, Luxemburg.

Ebenfalls vom Autor im Ernst Reinhardt Verlag erschienen:

Sprachtherapie mit mehrsprachigen Kindern

ISBN 978-3-497-03068-2 (Print)

ISBN 978-3-497-61500-1 (PDF-E-Book)

ISBN 978-3-497-61535-3 (EPUB)

Kinder in der Kita mehrsprachig fördern

ISBN 987-3-497-02754-5 (Print)

ISBN 978-3-497-60468-5 (PDF-E-Book)

ISBN 978-3-497-60985-7 (EPUB)

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-497-03114-6 (Print)

ISBN 978-3-497-61562-9 (PDF-E-Book)

3., überarbeitete Auflage

© 2022 by Ernst Reinhardt, GmbH & Co KG, Verlag, München

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne schriftliche Zustimmung der Ernst Reinhardt GmbH & Co KG, München, unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen in andere Sprachen, Mikroverfilmungen und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Der Verlag Ernst Reinhardt GmbH & Co KG behält sich eine Nutzung seiner Inhalte für Text- und Data-Mining i.S.v. § 44b UrhG ausdrücklich vor.

Printed in EU

Covermotiv unter Verwendung eines Fotos von Marc Schmidt

Satz: Bernd Burkart; www.form-und-produktion.de

Ernst Reinhardt Verlag, Kemnatenstr. 46, D-80639 München

Net: www.reinhardt-verlag.de E-Mail: info@reinhardt-verlag.de

Inhalt

Abkürzungen und Erläuterungen	10
„...der mit dem Wolf tanzt“ – ein persönliches Vorwort zur 1. Auflage Von Prof. Dr. Hans-Joachim Motsch	11
Einleitung	13

Grundlagen

1	Wichtige Komponenten der frühen Sprachtherapie	18
1.1	Der Sprachinput im Fokus der Sprachtherapie	18
1.2	Bedeutung semantischer Kompetenzen	19
1.3	Bedeutung metasprachlicher Kompetenzen	21
1.4	Meilensteine des Grammatikerwerbs in der Erstsprache	24
1.5	Berücksichtigung ursächlicher Faktoren	27
1.6	Besonderheiten des Zweitspracherwerbs	28
2	Auswahl der geeigneten Therapie	31
2.1	Effektivitätsnachweis als erstes Auswahlkriterium	31
2.2	Frühtherapie	34
2.3	Einzel- versus Gruppentherapie	35
2.4	Therapieintensität	38
2.5	Therapie mehrsprachiger Kinder	39
2.6	Komplementarität von Therapie und Förderung	42
3	Kontextoptimierung in der frühen Kindheit	44
3.1	Darstellung des Konzeptes	44
3.2	Interventionsstudie	51
3.3	Vorgehensweise	53
3.4	Visualisierungsmittel	58
3.5	Phonologisch orientierte Sequenzen	62

Praxiseinheiten

4 85 Therapieeinheiten zum Erwerb der zentralen grammatischen Regeln66

4.1 Therapieaufbau 66

4.2 Darstellung der Therapieeinheiten 68

4.3 Die Therapieeinheiten 70

Schwerpunkt 1: Erwerb der Subjekt-Verb-Kontroll-Regel (SVK-Regel) und der Verbzweitstellungsregel (V2-Regel) 70

Tiere und deren Lebensraum (Einheiten 1–23) 70

1 Die Plüschtiere lernen sich kennen 70

2 Welches Plüschtier habe ich versteckt? 72

3 Kick-off zur Verdeutlichung der SVK (1) 74

4 Kick-off zur Verdeutlichung der SVK (2) 77

5 Plüschtiere ertasten 79

6 Kick-off zur Verdeutlichung der V2 (1) 81

7 Kick-off zur Verdeutlichung der V2 (2) 83

8 Generalisierung des „faulen Wortes“ 85

9 Bau von V2-Modellen 87

10 Aufteilung der Plüschtiere 88

11 Bewegungsarten der Tiere 90

12 Umschreibung der Tiere 92

13 Darstellung der Lebensräume 93

14 Winnie und Tweety ordnen die Tiere 95

15 Kartenspiel herstellen: Wo wohnen die Tiere? 97

16 Kartenspiel einsetzen: Wo wohnen die Tiere? 99

17 Planungsphase: Wir bauen einen Bauernhof 101

18 Der Bauernhof wird gebaut 102

19 Rollenspiel: Das Leben auf dem Bauernhof 104

20 Gänsespiel: Das Leben auf dem Bauernhof 105

21 Mannschaftsspiel: Das Leben auf dem Bauernhof 107

22 Die Klasse wird in einen Bauernhof umgestaltet 109

23 Welches Tier habe ich versteckt? 111

Die kleine Raupe Nimmersatt (Einheiten 24–35) 112

- 24 Die kleine Raupe Nimmersatt: Erzählen der Geschichte .. 112
- 25 Erzählen der Geschichte anhand der V2-Modelle 114
- 26 Rollenspiel planen 115
- 27 Rollenspiel durchführen 116
- 28 Zwei kleine Raupen Nimmersatt 118
- 29 Planung eines Sprachspiels: Welche Raupe verschlingt
am meisten? 119
- 30 Durchführung des Sprachspiels: Welche Raupe
verschlingt am meisten? 121
- 31 Herstellen eines Buches 122
- 32 Erzählen und Spielen der Geschichte 123
- 33 Welche Raupe ist am schnellsten? 125
- 34 Die gefräßige Raupe: Sprachspiel herstellen 127
- 35 Die gefräßige Raupe: Sprachspiel durchführen 128

Kasimir und Frippe backen einen Kuchen (Einheiten 36–41) 130

- 36 Buch: Kasimir und Frippe backen einen Kuchen 130
- 37 Aufrichten der Szene 131
- 38 Wo befinden sich die Gegenstände? 132
- 39 Was müssen Kasimir und Frippe tun? 133
- 40 Die Kinder übernehmen die Rolle der Plüschtiere 134
- 41 Kim bereitet einen Salat zu 135

*Schwerpunkt 2: Erwerb der Verbendstellungsregel in subordinierten
Nebensätzen 137*

Ritter und Burgen (Einheiten 42–52) 137

- 42 Das Geheimnis des Drachenwortes 137
- 43 Generalisierung des Drachenwortes 140
- 44 Rittergeschichten 140
- 45 Ritterburg planen und bauen 141
- 46 Der Angriff des Drachens 143
- 47 Die Ausrüstung der Ritter 144
- 48 Wettlauf mit der Zeit 145
- 49 Welches Burgelement fehlt noch? 146

50	Ritterduell	147
51	Sprachspiel	149
52	Tagesablauf	150
<i>Schwerpunkt 3: Erwerb des Kasusystems</i>		<i>151</i>
Mika und Muka, die zwei Katzen (Einheiten 53–66)		151
53	Erstes Kick-off zur Verdeutlichung der Akkusativmarkierung	151
54	Zwei hungrige Katzen	156
55	Die zwei Katzen lauschen heimlich	157
56	Mikas Freunde	158
57	Mika und Muka packen ihre Lebensmittel ein	159
58	Die lange Reise zum besten Freund (1)	160
59	Die lange Reise zum besten Freund (2)	162
60	Die lange Reise zum besten Freund (3)	163
61	Die lange Reise zum besten Freund (4)	165
62	Zweites Kick-off zur Verdeutlichung der Akkusativmarkierung	166
63	Zwei hungrige Katzen	169
64	Bingo	171
65	Versteckspiele	172
66	Rollspiel	173
Bello und Hugo, die zwei Hunde (Einheiten 67–80)		175
67	Erstes Kick-off zur Verdeutlichung der Dativmarkierung	175
68	Zwei hungrige Hunde	178
69	Bellos Einkäufe	179
70	Hugos Unordnung	181
71	Geht der Drache leer aus?	182
72	Geburtstagsüberraschung	183
73	Geburtstagsspiel	184
74	Angelspiel	185
75	Pustespiel	186
76	Zweites Kick-off zur Verdeutlichung der Dativmarkierung ..	187

77	Zwei hungrige Hunde	189
78	Bellos verrückte Haus-Party feiern	190
79	Bellos Ausflug	191
80	Bellos Geburtstagsspiele	193
Zilly, die Zauberin (Einheiten 81–85)		194
81	Zilly, die Zauberin	194
82	Rollenspiel	195
83	Bingo: Wo liegt Zingaro?	196
84	Wem gehört dieses Kleidungsstück?	198
85	Würfelspiel	199
Literatur		201
Sachregister		206