

Spielideen zu verschiedenen Förderungsschwerpunkten

| Ziel | methodisches Vorgehen | Spielideen |
|--|---|---|
| <p>Artikeleinsetzungsregel (nur falls Artikel häufig ausgelassen werden) in Ellipsen der Form Determinator + Nomen; definite (<i>der Hund</i>) und indefinite Formen (z.B. <i>ein Hund</i>)</p> | <p>Gebrauch von elliptischen Äußerungen in Wortmaterial mit nur einem Genus (z.B. nur Feminina)</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Gegenstände ertasten unter einem Tastbänkchen: <i>Was ist das?</i> (z.B. nur Feminina) <u>Eine Puppe</u>, <u>eine Kugel</u>, <u>eine Tasse</u>, <u>eine Schüssel</u>, <u>eine Dose</u>... - Gegenstände ertasten in einem großen Tastsack (bzw. in mehreren kleinen Tastsäckchen): <i>Was ist das?</i> (z.B. nur Maskulina) <u>Ein Hut</u>, <u>ein Wecker</u>, <u>ein Seehund</u>, <u>ein Hund</u>... - in einer mit Sand gefüllten Dose Dinge (z.B. Muscheln, Murmeln, Münzen, Perlen) eingraben und abwechselnd wieder ausgraben, beim Ausgraben sich unterhalten: <i>Was könnte das sein?</i> <u>Eine Muschel</u> oder <u>eine Münze</u>? <i>Was ist das?</i> <i>Was war im Sand versteckt?</i> <u>Eine Perle!</u> - Zwei Bären planen einen Ausflug und teilen sich die anstehenden Aufgaben auf (durch Verdopplung von handelnden Figuren muss der Artikel häufig verwendet werden): <i>Wer packt den Koffer?</i> <u>Der Bär</u> oder <u>der Bär</u>? <i>Wer soll den Koffer tragen?</i> <u>Der Bär</u> oder <u>der Bär</u>? <i>Wer darf ans Steuer?</i> <u>Der Bär</u> oder <u>der Bär</u>? ... |
| <p>Genusmarkierungen (im Nominativ) in einfachen Nominalphrasen der Form DN (Determinator+Nomen):</p> <p>definite (<i>der Hund</i>) und indefinite Formen (z.B. <i>ein Hund</i>)</p> | <p>Gebrauch von Ellipsen</p> <p>- beim Benennen von Gegenständen/Geräuschen</p> <p>a) Tastspiele (einfaches Benennen ruft den Gebrauch indefiniter Artikel hervor, bei weiterer Beschäftigung mit dem Material werden auch definite Artikel eingeführt.)</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Zoo aufbauen: Tiere werden auf einen Trecker verladen und in Zoogehege aus Bauklötzen gebracht und dann gefüttert: <i>Wer wird jetzt verladen?</i> <u>Der Tiger</u>. <i>Wer kommt da rein?</i> <u>Die Giraffe</u>. <i>Wer bekommt die Banane?</i> <u>Der Affe</u>... - Puppenhaus einrichten: Möbel werden in die Zimmer gestellt: <i>Was kommt da hin?</i> <u>Der Schrank</u>. - Gegenstände ertasten unter einem Tastbänkchen: <i>Was ist das?</i> <u>Ein Pferd</u>. - Gegenstände ertasten in einem großen Tastsack (bzw. in mehreren kleinen Tastsäckchen): <i>Was ist das?</i> <u>Der Hund</u>. - in einer mit Sand gefüllten Dose Dinge (z.B. Muscheln, Steine, Murmeln, Perlen) eingraben und abwechselnd wieder ausgraben, beim Ausgraben sich unterhalten: <i>Was könnte das sein?</i> <u>Eine Muschel</u> oder <u>eine Münze</u>? <i>Was ist das?</i> <i>Was war im Sand versteckt?</i> <u>Eine Perle!</u> |

| | | |
|---|---|--|
| <p>Genusmarkierungen in einfachen Nominalphrasen der Form DN (Determinator+Nomen)</p> <p>definite (<i>der Hund</i>) und indefinite Formen (z.B. <i>ein Hund</i>)</p> | <p>und Benennen von Bildmaterial</p> | <p><i>ein Hund. Ist das nicht auch ein Hund? Ein Hund und noch ein Hund. Was ist das? Eine Katze. Wo ist die andere Katze? Nein, hier ist sie nicht, die Katze. Das ist ein Schwein. Wo ist denn nur die Katze? Die war doch hier, oder? War hier die Katze oder das Schwein...? So ein Pech, hier ist schon wieder das Schwein. Ich kann mir nicht merken, wo die Katze ist. Weißt du, wo sie ist?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lotto: <i>Was ist das alles auf deinem Spielfeld? Ein Ball, ein Auto, das ist eine Blume Und bei mir? Eine Kuh, ein Pferd, Was ist das hier auf dem Bild? Eine Muschel oder ein Stein?</i> Nachdem alle Karten umgedreht sind, beginnt das Spiel: <i>Der Ball. Der Ball, der ist für Dich. Die Kuh, die ist für mich. Mir fehlt noch das Pferd. Und was fehlt dir noch?</i> - Spiel „Nanu“: <i>Was ist unter dem Stein? (Bildkarten werden unter farbigen Steinen versteckt und mit dem Farbwürfel erwürfelt. Man muss sich merken bzw. erraten, welches Bild unter welchem Stein liegt) Was glaubst du, was hier unter dem gelben Stein ist/liegt? Was war hier noch? Der Hund oder die Blume? Die Blume. Richtig, das ist die Blume. Die Blume ist für dich. Ich glaube, hier ist das Schwein. Genau, das war das Schwein. Mir gehört schon das Schwein und die Kuh. Dir gehört schon die Blume, das Auto und Das hast du dir richtig gemerkt, da war der Fisch ...</i> - Spiel „Koffer Packen“ (mit Bildkarten oder mit Realgegenständen und zwei Puppenkoffern) <i>Was kommt in deinen Koffer?(Realgegenstände aus einem Sack ziehen) Eine Zahnbürste. In meinen Koffer kommt ein Hut. Und jetzt? Was kommt noch in deinen Koffer? Ein Schirm. Und bei mir? Eine Taschenlampe. In meinem Koffer ist der/ein Hut und eine/die Taschenlampe. Und bei Dir? Die Zahnbürste und der Schirm. ...</i> - Kreiselspiel: <i>abwechselnd wird eine Bildkarte ausgesucht und auf einen Kreisel unter einen Griff gelegt, wenn der Kreisel sich dreht, wird der Griff hochgezogen und die Bildkarte wird sichtbar, man muss noch während der Kreisel sich dreht, erraten was auf der Bildkarte abgebildet ist. Rät man richtig, so bekommt man die Karte. Zu Beginn werden die Karten gemeinsam rausgesucht, die mitspielen sollen: Was spielt mit? Der Hund, die Katze, das Pferd... Was noch? Was ist das? Der Hund.</i> |
| <p>Genusmarkierungen in einfachen</p> | <p>e) Transfer</p> | <ul style="list-style-type: none"> - mit Puppenhausfiguren Geburtstag spielen; das Kind spielt das Geburtstagskind, der Therapeut |

| | | |
|--|--|--|
| <p>Nominalphrasen der Form DN (Determinator+ Nomen)</p> <p>definite (<i>der</i> Hund) und indefinite Formen (z.B. <i>ein</i> Hund)</p> | | <p>die Gäste, die nach und nach klingeln und Geschenke mitbringen (in Streichholzschachteln verpackt) <i>Ich habe Dir was mitgebracht, rate mal was da drin ist! <u>Ein</u> Ball? Nein. <u>Eine</u> Murrel? Nein. Pack doch mal aus. <u>Ein</u> Auto! Einer von den anderen Gästen fragt: Was war da drin in der Schachtel? <u>Ein</u> Auto/<u>Das</u> Auto. Es klingelt wieder, der nächste Gast kommt. Der Vater sagt: Leg doch das Auto auf den Tisch zu den anderen Geschenken. Der neue Gast bringt auch ein Geschenk mit (Dialog wie oben) und bestaunt die Geschenke auf dem Tisch: <i>Da sind ja viele Geschenke! <u>Ein</u> Auto! <u>Ein</u> Buch, <u>eine</u> Murrel, <u>ein</u> Wecker... Was gefällt dir denn am besten? <u>Das</u> Auto oder <u>das</u> Buch oder ...?</i></i></p> |
| <p>Genusmarkierungen in Nominalphrasen der Form DAdjN (Determinator + Adjektiv + Nomen)</p> <p>Verwendung des indefiniten Artikels zunächst einzelstrukturbezogene Festigungsphasen (z.B. nur Feminina: die große Puppe, die kleine Puppe; die böse Hexe, die gute Hexe), dann später eine Gegenüberstellung verschiedener Strukturen: Feminina, Neutra und Maskulina (ein kleiner Ball; eine kleine Katze; ein kleines Kind)</p> | <p>Gebrauch von elliptischen Äußerungen - in Wortmaterial mit nur einem Genus (z.B. nur Maskulina)</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Knobeln (man hält in jeder Hand einen Gegenstand, der andere muss raten, welcher Gegenstand in der rechten Hand ist, jeweils Merkmalspaare, z.B. groß-klein, verschiedene Farben ...; rät man richtig, so bekommt man die Gegenstände, wer die meisten Gegenstände am Ende hat, hat gewonnen): <i>Was ist das? Ein kleiner Frosch oder ein großer Frosch? Ein großer Frosch! Falsch! Ein Kleiner! Was ist das? Ein kleiner Ball oder ein großer Ball? Ein großer Ball! Genau! Ein Großer!</i> - Handpuppenspiel (vgl. Hansen, 1996, 151) Der Kasper gerät immer wieder in gefährliche Situationen in denen er den bösen und den guten Zauberer zu verwechseln droht und auf die Hilfe des zuschauenden Kindes angewiesen war: Kasper: Ich gehe mal in das Haus. Kind: Nein! Da wohnt <i>der böse Zauberer</i>. Kasper: Was? <i>Der böse Zauberer!</i> Ich dachte, da wohnt <i>der gute Zauberer!</i> Ich gehe da jetzt rein. Kind: Nein! Das stimmt nicht! Kasper: Wo wohnt denn dann <i>der gute Zauberer?</i> Kind: Da! |
| <p>Fortsetzung: Genusmarkierungen in Nominal-</p> | <p>- in Wortmaterial mit verschiedenen Genera</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Gegenstände ertasten in einem großen Tastsack (bzw. in mehreren kleinen Tastsäckchen): (vgl. Hansen, 1996, 151) <i>Was ist das? <u>Der rote</u> Ball,</i> |

| | | |
|--|--|---|
| <p>phrasen der Form DAdjN (Determinator + Adjektiv + Nomen) Gegenüberstellung verschiedener Strukturen: Feminina, Neutra und Maskulina</p> | | <p><i>das große Osterei oder die kleine Apfelsine?</i></p> |
| <p>Numerus 1. Wörter, die den Plural auf (-e) 33 bilden im Kontrast zu Wörtern mit Nullmarkierung im Plural (Roller, Bagger, etc.) 2. Pluralbildung durch – n Hinzufügung (Hase – Hasen) 3. Pluralbildung durch Umlauthinzufügung (Apfel- Äpfel) 4. Pluralbildung durch (-e) + Umlauthinzufügung (Bank-Bänke) 5. Pluralbildung durch – en Hinzufügung (Zeitung – Zeitungen) 6. Pluralbildung durch –er (Ei-Eier) 7. Pluralbildung durch –er + Umlaut (Glas-Gläser) 8. Pluralbildung durch –s (Autos...) 9. Alle Pluralformen gemischt</p> | | <ul style="list-style-type: none"> - Kaufladen spielen: Einkaufsliste aus Bildkarten kopieren, von allen Sachen zwei kaufen (zwei Pilze, zwei Teller, ...) - Domino spielen und beim Anlegen immer sprechen: <i>ein Boot, noch ein Boot, das sind zwei Boote</i> - Memory spielen und beim Umdrehen der Karten immer sprechen: <i>ein Hund, noch ein Hund, zwei Hunde</i> - Lotto spielen und beim Umdrehen der Karten immer sprechen: <i>ein Hund, ich brauche noch einen Hund, zwei Hunde</i> - Tiere füttern: die Tiere bekommen mehrere Essensachen: zwei Bananen, drei Kirschen ... - s.o. - s.o. - s.o. - Körperteile aufzählen: <i>Das ist ein Arm, noch ein Arm - zwei Arme</i> - Tiere beschreiben und erraten <i>Was hat das Tier? Vier Beine, zwei Ohren, einen Schwanz...</i> - Sortierspiele: z. B. Kaufhaus einrichten mit einer Möbelabteilung, Lebensmittelabteilung und Zoohandel: die Tische hier hin, die Bananen zu den Lebensmitteln, die Fische ins Aquarium etc., dann dort mit Playmobilmännchen einkaufen |
| <p>Kasus: Akkusativ 1. Erarbeitung eines genussicheren Grundwortschatzes</p> | | <p>Siehe Spielideen zu Genusmarkierungen</p> |

| | | |
|---|--|---|
| (falls erforderlich) | | |
| 2. Akkusativmarkierung bei direkten und indirekten Objekten | Einsatz kasusmarkierter Personalpronomen | <ul style="list-style-type: none"> - Quartettspiele/Dominos/Lotto/Spiel Max Mümmelmann (vgl. Hansen, 1996, 155) möglichst mit mehreren Personen: Gib <i>mir</i> bitte ein(/e/n) Ich habe kein(/e/n)... . Dann nehme ich <i>mir</i> eine Karte. Nimm <i>dir</i> auch... . X sammelt ..., X kann ... <i>es/ihn/sie</i> gut gebrauchen. Gibst du <i>ihm</i> ein(/e/n) Ich habe vier ..., das gefällt <i>mir</i>. Ich habe den Joker, ich tausche <i>ihn</i> gegen... . Hast du ... ? Kannst du <i>ihn/sie/es</i> abgeben? Ich habe ... und tausche <i>ihn/sie/es</i> gegen Kannst du <i>ihn/sie/es</i> abgeben? Ich lege <i>ihn/sie/es</i> hier hin. Legst du <i>ihn/sie/es</i> da drauf? Du hattest doch eben... . Hast du <i>ihn/sie/es</i> noch? Wem gibst du? - Zoospiel: im Zoo gibt es viel Nachwuchs (Spiel mit großen und kleinen Tierfiguren), die Tiermütter haben fast alle Zwillinge bekommen und müssen sich nun immer entscheiden welches Tierbaby sie zuerst versorgen. Der Tierpfleger hilft den Tiermüttern. Hierbei ist einiges abzusprechen: Fütterst du <i>ihn/sie/es</i> oder <i>ihn/sie/es</i> zuerst (drauf zeigen)? Soll ich auf <i>ihn/sie/es</i> solange aufpassen? Soll ich <i>ihn/sie/es</i> füttern? <i>Wen</i> wäschst du? <i>Wen</i> bringst du zuerst ins Bett? <i>Ihn/sie/es</i> oder <i>ihn/sie/es</i>? - Spiel mit mehreren Puppenbabys: Mama hat Zwillinge bekommen, die zu versorgen sind: der Papa/der Babysitter/die Oma/die große Tochter hilft ihr, die Babys zu versorgen. Hierbei ist einiges abzusprechen: Fütterst du <i>ihn/sie</i> oder <i>ihn/sie</i> zuerst (drauf zeigen)? Soll ich auf <i>ihn/sie</i> solange aufpassen? Soll ich <i>ihn/sie</i> füttern? <i>Wen</i> wäschst du? <i>Wen</i> wickelst du? <i>Ihn/sie</i> oder <i>ihn/sie</i>? <i>Wen</i> bringst du zuerst ins Bett? |
| 3. Akkusativmarkierungen in einfachen Nominalphrasen der Form DN | Gebrauch von elliptischen Äußerungen - in Wortmaterial der Form Determinator + Nomen: z.B. <i>den</i> Hund. (maskuline Formen) | <ul style="list-style-type: none"> - Tiere kommen in die Manege (in Anlehnung an Motsch, 2004, 128): Es kommen jeweils 2-3 Tiere gleichzeitig in die Manege, begrüßen das Publikum und verschwinden wieder. Danach fragt der Therapeut: „Wen hast du gesehen?“ (Z.B. <i>Den</i> Löwen, <i>den</i> Tiger und <i>den</i> Affen) - Raupe Nimmersatt (oder eine andere Tierfigur bzw. eine Handpuppe) Es liegen mehrere Lebensmittel auf dem Tisch, einer dreht sich um, der andere nimmt einen Gegenstand weg, diesen hat die Raupe gefressen, man muss raten, was die Raupe gefressen hat: z. B. <i>Den</i> Apfel! |
| Fortsetzung Akkusativmarkierungen in einfachen Nominalphrasen der Form DN | Stabilisierung der Akkusativmarkierung bei maskulinen Formen | <ul style="list-style-type: none"> - Spiel mit Puppen und Puppenkleidern (auch mit Pappfiguren oder dem Spiel Magnetics möglich): Was hat die Puppe an? <i>Einen</i> Schlafanzug, <i>eine</i> Unterhose, <i>ein</i> Unterhemd. Was ziehst du der Puppe aus? <i>Den</i> Schlafanzug, |

| | | |
|--|--|--|
| <p>Fortsetzung Akkusativmarkierungen in einfachen Nominalphrasen der Form DN</p> | <p>Kontrast der Akkusativmarkierung bei maskulinen Formen zu femininen und</p> | <p><i>die</i> Unterhose, <i>das</i> Unterhemd. Was soll die Puppe anziehen? Ist es kalt oder warm draußen? Was ziehst du zuerst an? <i>Eine</i> Unterhose und <i>ein</i> Unterhemd. Und dann? <i>Eine</i> Strumpfhose oder Strümpfe? <i>Ein</i> T-Shirt, <i>einen</i> Pulli... . <i>Eine</i> Hose oder <i>ein</i> Kleid oder <i>einen</i> Rock? <i>Eine</i> Jacke oder <i>einen</i> Mantel? <i>Eine</i> Mütze und <i>einen</i> Schal?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einkaufen (in Anlehnung an Motsch, 2004, 136) im Kaufladen sind alle Einkaufsgegenstände doppelt im Verkaufsstand: Willst du <i>den</i> oder <i>den</i>? Was willst du noch? <i>Den</i> Kuchen! Nein, nicht <i>den</i>, <i>den</i>! Nein, ich will nicht <i>den</i> Apfel, ich will <i>den</i>... . - Wettrennen (in Anlehnung an Motsch, 2004, 137f) Zu Beginn der Stunde entwickelt sich immer ein bestimmtes Ritual: verschiedene Tiere haben sich an verschiedenen Orten im Therapieraum versteckt (etwas sichtbar). Man teilt sich gegenseitig mit, wen man sieht. Na, wen siehst du? <i>Den</i> Hund. <i>Den</i> Esel! <i>Den</i> Hasen (Seehund, Igel, Vogel, Tiger, Löwe, Elefant, Bär, Eisbär ...) Nun wird ein Wettrennen veranstaltet um alle Tiere so schnell wie möglich einzusammeln. Vorher wird besprochen wer welches Tier holt: Holst du <i>den</i> Esel oder <i>den</i> Hund? <i>Den</i> Hund. - Tiere dressieren (in Anlehnung an Motsch, 2004, 138) Verschiedene Tiere sollen Kunststücke lernen. Sie sollen lernen, einem rollenden Ball auszuweichen. Bälle gibt es in verschiedenen Farben und zum Teil auch doppelt. Welchen Ball willst du? <i>Den</i> oder <i>den</i>? <i>Den</i>! Welches Tier soll ich in die Manege holen, <i>den</i> Hasen oder <i>den</i> Vogel? <i>Den</i> Hasen (Seehund, Igel, Vogel, Tiger, Löwe, Elefant, Bär, Eisbär ...) - Tiere umrollen (in Anlehnung an Motsch, 2004, 138) Verschiedene Tiere sollen mit einem Ball umgerollt werden. Vorher werden alle Tiere aufgeteilt. Welches Tier nimmst du? <i>Den</i> Hasen (Seehund, Igel, Vogel, Tiger, Löwe, Elefant, Bär, Eisbär ...) Nun wird versucht so viele Tiere wie möglich des anderen umzurollen. Man soll vorher sagen, welches Tier man treffen möchte: Ich treffe <i>den</i> Hund! Welches Tier willst du treffen? <i>Den</i> Tiger ... - Tiere fressen (in Anlehnung an Motsch, 2004, 138f) Die Tiere (Seehund, Igel, Vogel, Tiger, Löwe, Elefant, Bär, Eisbär, Affe + Katze, Maus, Schwein, Kamel, ...) sind müde und hungrig von den Kunststücken (s.o.) Sie werden gefüttert: Was will der Tiger? <i>Den</i> Knochen! Und der |
|--|--|--|

| | | |
|--|---|---|
| | sächlichen Formen | Hund? <i>Die</i> Wurst! (Fisch, Mais, Brot, Hähnchen, Fleisch, Möhre, Kartoffel, Banane, Birne ...) |
| 4. Akkusativmarkierungen in erweiterten Nominalphrasen der Form DAdjN (Determinator + Adjektiv + Nomen) | Gebrauch von elliptischen Äußerungen der Form Determinator + Adjektiv + Nomen | <ul style="list-style-type: none"> - Puppenkleiderbestellung: Die Puppe braucht neue Kleider, man guckt in den Katalog und sucht welche aus. Was braucht die Puppe? <i>Einen neuen</i> Mantel ... (etc.). Hier haben wir <i>einen</i> Mantel ... (etc.). <i>Einen blauen</i> Mantel oder <i>einen roten</i>? <i>Einen langen</i> Mantel oder <i>einen kurzen</i> Mantel? <i>Einen dicken</i> Mantel oder <i>einen dünnen</i> Mantel? Welchen Mantel nimmst/möchtest du? Welchen Mantel findest du schön? <i>Den roten</i>? Gut, wir bestellen <i>den roten</i> Mantel. Die Anzihsachen werden per Telefon bestellt: Ich hätte gern <i>einen</i> Mantel! Der Verkäufer fragt genau nach: Du möchtest <i>den roten</i> Mantel? <i>Den dicken</i> oder <i>den dünnen</i>? Es gibt einen langen roten Mantel und einen kurzen. Welchen Mantel willst du? <i>Den langen</i> Mantel oder <i>den kurzen</i> Mantel? ... Die Sachen werden in einem Päckchen geliefert, auf dem Lieferschein wird gecheckt (z.B. abgehakt), ob alle bestellten Sachen in dem Paket sind. Falls was fehlt wird nachbestellt... - Puppenkleider waschen: Was sollen wir zuerst waschen? Zuerst alle <i>weißen</i> oder sehr <i>hellen</i> Sachen, später die <i>bunten</i>. Die Sachen auf zwei Haufen sortieren. Sollen wir <i>den weißen</i> Pulli auch waschen? Ist er schmutzig? ... Die Wäschestücke werden in die Waschmaschine gesteckt: Also wir waschen <i>die weiße</i> Hose, <i>den weißen</i> Mantel, <i>den hellblauen</i> Pulli (etc.). Ich hänge <i>den gelben</i> Mantel auf, hängst du <i>den weißen</i> Mantel auf. Welchen Schal willst du aufhängen? Den weißen Schal oder den rosa Schal? Weitere Handlungen: Wäsche abnehmen (Was nimmst du ab? Was müssen wir noch hängen lassen, da es noch nass ist?), bügeln (Welche Sachen sollen wir bügeln? <i>Den Mantel</i> muss man nicht bügeln.), Wäsche falten, Wäsche in den Schrank räumen (Was legen/ hängen wir in den Schrank? Was legen wir in die Schublade?), frische Wäsche anziehen... |
| Fortsetzung Akkusativmarkierungen in erweiterten Nominalphrasen der Form DAdjN (Determinator + Adjektiv + Nomen) | Gebrauch von elliptischen Äußerungen der Form Determinator + Adjektiv + Nomen | <ul style="list-style-type: none"> - Einkaufen (s.o.) im Kaufladen sind alle Einkaufsgegenstände doppelt im Verkaufsstand: Willst du <i>den blauen</i> Stift oder <i>den roten</i>? Was willst du noch? <i>Den</i> Apfel! Nein, nicht <i>den grünen</i> Apfel, <i>den roten</i> Apfel! Nein, ich will nicht <i>den kleinen</i> Ball, ich will <i>den großen</i> Ball... |

| | | |
|--|---|--|
| <p>5. Erarbeitung von lokalen und temporellen Präpositionen (falls erforderlich)</p> | <p>Gebrauch von elliptischen Äußerungen der Form: Präposition + Determinator + Nomen - lokale Präpositionen</p> | <p>Versteckspiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zwei Eichhörnchen legen sich einen Wintervorrat an Nüssen und Eicheln an, die sie verstecken, um sie dann im Winter zu essen. Wo verstecken wir die Nuss? <i>Auf</i> dem Regal, <i>unter</i> dem Tisch, <i>hinter</i> dem Schrank etc. ; später (im Winter) suchen die Eichhörnchen ihre Nüsse: Wo haben wir noch Nüsse versteckt? <i>Hinter</i> dem Regal ist nichts... . Vielleicht <i>neben</i> dem Regal? Da ist ja eine: <i>auf</i> dem Regal! ... - Der Osterhase versteckt Ostereier (s.o.), das Kind sucht sie dann, der Hase gibt Tipps, wo man suchen könnte - Drei Puppenhauskinder (oder Handpuppen oder Tierkinder/oder Kasperlefiguren) spielen verstecken (im Puppenhaus oder im Therapieraum), ein Kind versteckt sich, die anderen beiden unterhalten sich, wo sie suchen könnten <p>Dressurspiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hundedressur oder Zirkusdompteur oder Seehundschau im Zoo: Der Dompteur sagt den Tieren, was sie für Kunststücke machen sollen: <i>Auf</i> den Tisch/<i>unter</i> den Tisch/<i>in</i> die Kiste/<i>auf</i> die Kiste/<i>durch</i> den Reifen/<i>zwischen</i> die Stühle/<i>zwischen</i> die anderen Tiere/<i>vor</i> den Elefant/<i>hinter</i> den Elefant/<i>über</i> den Elefant/<i>unter</i> den Elefant |
| <p>Erarbeitung von lokalen und temporellen Präpositionen (falls erforderlich)</p> | <p>Gebrauch von elliptischen Äußerungen der Form: Präposition + Determinator + Nomen - lokale Präpositionen</p> | <p>König-Diener-Spiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der König sagt seinem Diener, was er für Aufträge erledigen soll: Stell die Kerze <i>auf</i> den Tisch. <i>In</i> die Kiste! (gibt dem Diener einen Ball) etc. <p>Tiere schlafen (in Anlehnung an Motsch, 2004, 139f)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Tiere (Seehund, Igel, Vogel, Tiger, Löwe, Elefant, Bär, Eisbär, Affe + Katze, Maus, Schwein, Kamel, ...) sind müde von den Kunststücken (s.o.) Sie legen sich an ihre Lieblingsplätze schlafen: Wohin legt sich der Tiger? <i>Auf</i> den Felsen. Und die Katze? <i>Unter</i> den Schrank. Und der Hund? <i>In</i> die Hundehütte. Und der Vogel? <i>Auf</i> den Baum |
| <p>Erarbeitung von temporellen Präpositionen (falls erforderlich)</p> | <p>- temporelle Präpositionen</p> | <p>Dressurspiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hundedressur oder Zirkusdompteur oder Seehundschau im Zoo: Der Dompteur sagt den Tieren, wann sie welches Kunststück machen sollen: Klettere über den Tisch <i>bevor</i> du in die Kiste springst. (etc.) Wann soll in die Kiste springen? <i>Danach!</i> <i>Davor!</i> (nachdem/danach/gleichzeitig...) |

| | | |
|---|--|---|
| <p>6. Akkusativmarkierungen innerhalb von Präpositionalphrasen (Lokale Präpositionen)</p> | <p>Gebrauch von elliptischen Äußerungen der Form: Präposition + Determinator + Nomen</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Versteckspiel (wie Knobeln) (in Anlehnung an Motsch, 2004, 135f): z.B. Muggelsteine oder kleine Tierfiguren werden in zwei verschiedenen Säckchen versteckt (durch Verdopplung von Verstecken muss der Artikel häufig verwendet werden): Wohin habe ich den Stein/ihn gelegt? In <i>den</i> Sack oder in <i>den</i> Sack? (wer richtig rät, bekommt den Stein) - Froschhüpfen: Wohin soll der Frosch hüpfen? In <i>den</i> Teich/in <i>den</i> Teich? In <i>den</i> Teich! (zeigen) - Hundedressur oder Zirkusdompteur oder Seehundschau im Zoo: Der Dompteur sagt den Tieren, was sie für Kunststücke machen sollen bzw. wohin sie springen, klettern oder sich stellen sollen (durch Verdopplung von Tischen, Reifen, Stühlen etc. muss der Artikel häufig verwendet werden): <ul style="list-style-type: none"> a) Auf <i>den</i> Tisch/Auf <i>den</i> Tisch b) unter <i>den</i> Tisch/unter <i>den</i> Tisch c) durch <i>den</i> Reifen/durch <i>den</i> Reifen d) vor <i>den</i> Elefanten/vor <i>den</i> Elefanten e) hinter <i>den</i> Elefanten/hinter <i>den</i> Elefanten f) über <i>den</i> Elefanten/über <i>den</i> Elefanten g) unter <i>den</i> Elefanten/unter <i>den</i> Elefanten - Das Schwein sorgt für Unruhe im Zirkus (in Anlehnung an Motsch, 2004, 128): Es sind mehrere Tiere gleichzeitig in der Manege, das stinkende Hausschwein verirrt sich in die Manege, alle Tiere flüchten vor Schreck. Wohin könnte ... (z.B. der Affe) rennen? Mögliche Verstecke werden besprochen: hinter <i>den</i> Vorhang, in <i>den</i> Käfig, hinter <i>den</i> Elefanten, unter <i>den</i> Tisch... . Dann muss das Kind die Augen schließen und raten (pro Tier zwei mal), wohin die Tiere nacheinander rennen. - Einkäufe zu Hause einräumen (in Anlehnung an Motsch, 2004, 137) <i>Den</i> Kuchen auf <i>den</i> Tisch! <i>Den</i> Apfel in <i>den</i> Obstkorb, <i>den</i> Saft in <i>den</i> Kühlschrank, den Kakao in <i>den</i> Schrank... . Die Zahnpasta in <i>den</i> Badezimmerschrank. Die Kartoffeln unter <i>den</i> Schrank! |
| <p>Kasus: Dativ 7. Dativmarkierung bei direkten und indirekten Objekten (z.B. kasusmarkierte Personalpronomen)</p> | <p>Einsatz kasusmarkierter Personalpronomen in Ellipsen</p> | <p>Zoospiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - im Zoo gibt es viel Nachwuchs (Spiel mit großen und kleinen Tierfiguren), die Tiermütter haben fast alle Zwillinge bekommen und müssen sich nun immer entscheiden, welches Tierbaby sie zuerst versorgen. Der Tierpfleger hilft den Tiermüttern. Hierbei ist einiges abzusprechen: Gibst du <i>ihm/ihr</i> oder <i>ihm/ihr</i> zuerst Futter/die Flasche/Wasser (drauf zeigen)? <i>Wem</i> bürstest du |

| | | |
|--|---|---|
| | | das Fell? <i>Ihm/ihr</i> oder <i>ihm/ihr</i> ? |
| 8. Dativmarkierungen in einfachen Nominalphrasen der Form DN (Determinator + Nomen: z.B. Wem gibst du den Knochen? <i>Dem</i> Hund.) | Gebrauch von elliptischen Äußerungen der Form: Determinator + Nomen | <ul style="list-style-type: none"> - Tiere füttern: Verschiedenen Tiere mit ihren Lieblingsspeisen füttern (Kochen, Mais, Banane...) z.B. <i>Wem</i> gibst du den Knochen? <i>Dem</i> Hund. - Weihnachten: es gibt verschiedene Geschenke (z.B. Wolle, ein Auto, eine Puppe, einen Photoapparat, ein Buch ...) und verschiedene Figuren (Oma, Opa, Mama, Papa, Mädchen, Junge) das Kind spielt eine Figur die den anderen ihre Weihnachtsgeschenke gibt: <i>Wem</i> schenkst du das Buch? <i>Dem</i> Opa oder <i>dem</i> Papa? - Geburtstag der Zwillinge: die Zwillinge haben Geburtstag, viele Leute kommen zu Besuch und bringen Geschenke mit, jeweils für jeden Zwilling ein anderes Geschenk. Es muss vor der Tür immer überlegt werden, wem welches Geschenk geschenkt wird. <i>Wem</i> schenkst du das Buch? <i>Dem</i> Jungen oder <i>dem</i> Jungen? (Oder: <i>dem</i> Mirko oder <i>dem</i> Niklas? <i>Dem</i> Niklas.) |
| 9. Dativmarkierungen innerhalb von Präpositionalphrasen | Gebrauch von elliptischen Äußerungen der Form: Präposition + Determinator + Nomen | <p>Zaubertrick mit Hüten</p> <ul style="list-style-type: none"> - (Dinge werden unter einen Hut gezaubert, der andere muss raten unter welchem Hut der Gegenstand ist, es gibt zwei Hüte): <i>Wo</i> ist das Kaninchen? Unter <i>dem</i> Hut oder unter <i>dem</i> Hut? <p>Zaubertrick mit drei Bechern</p> <ul style="list-style-type: none"> - (Schaumgummiwürfel werden verdoppelt unter einem Becher): <i>Wo</i> ist der Würfel? Unter <i>dem</i> Becher oder unter <i>dem</i> Becher? <p>Versteckspiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zwei Eichhörnchen legen sich einen Wintervorrat an Nüssen und Eicheln an, die sie verstecken, um sie dann im Winter zu essen. (Durch Verdopplung von Orten, an denen Nüsse versteckt werden, muss der Artikel häufig verwendet werden): <i>Wo</i> verstecken wir die Nuss? Auf <i>dem</i> Regal oder auf <i>dem</i> Regal (unter dem Tisch, hinter dem Schrank etc.); später (im Winter) suchen die Eichhörnchen ihre Nüsse: <i>Wo</i> haben wir noch Nüsse versteckt? Hinter <i>dem</i> Regal ist nichts, hinter <i>dem</i> auch nicht... . Vielleicht neben <i>dem</i> Regal? Oder neben <i>dem</i> Regal? Da ist ja eine: neben <i>dem</i> Regal! ... - Der Osterhase versteckt Ostereier (s.o.), das Kind sucht sie dann, der Hase gibt Tipps, wo man suchen könnte - Drei Puppenhauskinder (oder Handpuppen oder Tierkinder/oder Kasperlefiguren) spielen verstecken (im Puppenhaus oder im Therapieraum), ein Kind versteckt sich, die |
| Fortsetzung 9. Dativmarkierungen innerhalb von Präpositionalphrasen | Gebrauch von elliptischen Äußerungen der Form: Präposition + Determinator + Nomen | |

| | | |
|---|--|---|
| | | <p>anderen beiden unterhalten sich, wo sie suchen könnten</p> <p>Autos in der Stadt: (in Anlehnung an Motsch, 2004, 139f)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es werden mehrere Stationen einer Stadt aufgebaut, jede Station ist zwei mal vorhanden (Schwimmbad, Eiscafe, Schule, Tankstelle, Kindergarten, Taxistand, Baum, Park) beide lassen ein Auto zu einem ausgewählten Ziel fahren, wer dem Ziel am nächsten kommt bekommt einen Stein: Zu <i>dem</i> Baum! Zu <i>dem</i> oder zu <i>dem</i>? (auf den Baum zeigen) Zu <i>dem</i>! <p>Versteckspiel mit Autos: (Motsch, 2004, 140)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es werden mehrere Stationen einer Stadt aufgebaut, jede Station ist zwei mal vorhanden (Schwimmbad, Eiscafe, Krankenhaus, Schule, Tankstelle, Kindergarten, Taxistand, Baum, Park, Frisör, Laden) einer versteckt ein Auto neben einem ausgewählten Ort, der andere muss sich umdrehen und raten, wo das Auto steht: Neben <i>dem</i> Schwimmbad! Falsch! Neben <i>dem</i> Krankenhaus! (Wer richtig rät, bekommt drei Steine, wer falsch rät, muss einen Stein abgeben) <p>Taxizentrale: (Motsch, 2004, 140f)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es werden mehrere Stationen einer Stadt aufgebaut, (Schwimmbad, Eiscafe, Krankenhaus, Schule, Tankstelle, Kindergarten, Taxistand, Baum, Park, Frisör, Laden) einer ist die Taxizentrale, der andere das Taxi, per Handy wird sich verständigt, wohin gefahren werden soll: Zuerst bringen sie die Frau zum Krankenhaus, dann fahren Sie die Kinder zum Schwimmbad, halten sie unterwegs vor dem Laden, das eine Kind muss sich noch einen Badeanzug kaufen. Dann fahren sie weiter zum Schwimmbad. Vor dem Schwimmbad lassen sie die Kinder raus und parken dann hinter dem Schwimmbad. Nachdem die Kinder geschwommen sind, bringen sie das eine Kind zu der Musikschule und das andere Kind zu seinem Freund.... |
| 10.Gegenüberstellung von Dativ- und Akkusativmarkierungen | Gebrauch von elliptischen Äußerungen der Form: Präposition + Determinator + Nomen | <p>Puppenstube einrichten: (Motsch, 2004, 143)</p> <ul style="list-style-type: none"> - die Möbel und alle anderen Dinge werden in die verschiedenen Räume gestellt, es wird entweder gefragt: Wohin soll ... (die Rutsche)? Auf <i>den</i> Rasen. Oder es wird gefragt: Wo steht (die Vase)? Auf <i>dem</i> Tisch. Etc. <p>Verstecken spielen im Puppenhaus:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zwei Kinder spielen verstecken, der eine versteckt sich, der andere dreht sich um und muss raten (5 Versuche), wo der erste sich versteckt |

| | | |
|--|---|---|
| | | <p>hat. Es wird entweder gefragt: <i>Wo bin ich? In dem Schrank? Unter dem Bett? Hinter dem Vorhang? Oder es wird gefragt: Wohin habe ich mich gestellt/gelegt? Unter den Teppich. Etc.</i></p> |
| <p>Verbflexion/Verbstellung Einübung der korrekten Verbstellung und Verbflexion in variablen Satzmustern der Form: Subjekt + Verb + X /X + Verb + Subjekt (z.B. Ich esse Eis. – Eis esse ich.).</p> | <p>Dreigliedrige Subjekt-Verb-Äußerungen (Die zweite Person Singular sollte kontrastierend zur ersten oder dritten Person Singular dargeboten werden.)</p> | <p>Einkaufsvorbereitung (in Anlehnung an Motsch, 2004, 106f)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einkaufszettel zusammenstellen mit Bildkarten von Lebensmitteln, die Bilder liegen auf dem Tisch, abwechselnd nimmt man eines und sagt dazu: Kuchen <i>brauche ich</i>. Eis <i>brauche ich</i>. Müsli <i>brauche ich</i>. ... Der Therapeut und das Kind fragen jeweils: <i>Was brauchst du?</i> Die Bilder werden kopiert, so dass jeder einen Einkaufszettel erhält. (Es kann auch für eine weitere Figur ein zweiter Einkaufszettel erstellt werden: <i>Ich brauche Eis</i>. <i>Wuschel braucht ...</i>) <p>Einkaufsspiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mit dem oben erstellten Einkaufszettel wird eingekauft: <i>Was brauchst du? Ich brauche Kuchen. Ich brauche Eis. Ich brauche Müsli</i>. Etc. Der Verkäufer fragt jeweils: <i>Was brauchst du?</i> <p>Frühstücken: (in Anlehnung an Motsch, 2004, 119)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nachdem für das Frühstück eingekauft wurde, wird Frühstück gespielt, die Frühstücksutensilien sind noch im Einkaufskorb und werden nur auf Verlangen herausgegeben: <i>Ich brauche</i> (oder: <i>Ich nehme</i>)...(Butter Eier, Brot, Milch, Müsli, Obst, Bananen, Äpfel, Nutella, Käse, Wurst...) <p>Tiere füttern:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Tiere (Seehund, Igel, Vogel, Tiger, Löwe, Elefant, Bär, Eisbär, Affe, Katze, Maus, Schwein, Kamel, ...) sind hungrig. Sie werden gefüttert. Jeder spielt 6-8 Tiere. Der Zoowärter legt alle Essensachen in einer Reihe hin und fragt nacheinander jedes Tier: <i>Was isst du?</i> Das Tier geht an den Essensachen vorbei und nimmt sich drei Sachen mit dem Kommentar: <i>Knochen esse ich. Hühnchen esse ich. Mais esse ich nicht. Aber ich esse Wurst.</i> <p>Montagsmaler:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Therapeut und Kind malen abwechselnd etwas, das in absehbarer Zeit (Sanduhr/Stoppuhr) erraten werden muss. Wenn die Sanduhr umgedreht wird, wird gefragt: <i>Was malst du?</i> Dann wird geraten: <i>Du malst Wolle</i>. Nein. <i>Du malst Wellen</i>. Nein. <i>Malst du Wasser?</i> Ja! Ist die Zeit abgelaufen, so wird verraten, was man malt: <i>Ich male Wasser./Wasser male ich</i>. (Es können Begriffe auf Bildkarten vorgegeben werden, die verdeckt gezogen werden: möglichst mit |
| <p>Fortsetzung: Einübung der korrekten Verbstellung und Verbflexion in variablen Satzmustern der Form: Subjekt + Verb + X /X + Verb + Subjekt (z.B. Ich esse Eis. –</p> | <p>Dreigliedrige Subjekt-Verb-Äußerungen (Die zweite Person Singular sollte kontrastierend zur ersten oder dritten Person Singular dargeboten</p> | |

| | | |
|---|----------|--|
| Eis esse ich.). | werden.) | <p>Mengen-Begriffen, die nicht artikelfordernd sind (Wolle, Wellen, Wasser, Gras, Fleisch ...)</p> <p>Ballspiele (in Anlehnung an Motsch, 2004, 111)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Therapeut und Kind rollen/schießen/werfen sich einen Ball zu. Einer dreht sich um und fragt: <i>Was machst du?</i> Der andere sagt z.B.: <i>Ich schieße hoch</i>. In dem Moment dreht sich der erste um und versucht den Ball zu fangen... . <p>Instrumente raten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Therapeut und Kind spielen abwechselnd eines von mehreren Instrumenten (Auswahl: z.B. Trommel, Tamburin, Triangel, Tröte, Trillerpfeife). Einer dreht sich um, der andere spielt und fragt: <i>Was spiele ich?</i> Der andere rät, z.B.: <i>Du spielst Tommel</i>. Nein. <i>Du spielst Triangel</i>. Nein. <i>Spielst du Tamburin?</i> Ja! <i>Ich spiele Tamburin</i>. <p>Bewegungen/Tätigkeiten (oder Geräusche) raten: (in Anlehnung an Hansen, 1996, 163f)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Therapeut und mehrere Kinder spielen pantomimisch abwechselnd eine Tätigkeit vor (eventuell mit Modak-Karten vorgeben: z.B. fährt Motorrad, isst eine Banane, spielt Trompete), alle raten: <i>Was tut er?</i> <i>Du fährst Fahrrad</i>. Nein. <i>Du fährst Auto</i>. Nein. <i>Fährst du Motorrad?</i> Ich glaube, <i>er fährt Motorrad</i>. Ja! <i>Ich fahre Motorrad</i>. <p>Transportspiele: (in Anlehnung an Motsch, 2004, 113f)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es werden Gegenstände oder Figuren im Raum hin- und hertransportiert (mit dem Fahrrad, mit dem Auto, mit dem Bus, mit dem LKW oder zu Fuß). Ein Freund (z.B. der Bär Tim) hilft dabei. Es wird besprochen, wie etwas transportiert wird und wer dies tut (z.B. kann ein Zoo aufgebaut werden: <i>Wer holt Steine?</i> Ich. <i>Wie machst du das?</i> <i>Ich fahre LKW</i>. <i>Wer holt Tiere?</i> Tim. <i>Tim holt Steine?</i> <i>Wie macht er das?</i> <i>Er fährt Bus</i>.) |
| Einübung des Gebrauchs von Präfixverben (z.B. <i>austrinken</i>) | | <p>Dressurspiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hundedressur oder Zirkusdompteur oder Seehundschau im Zoo: Der Dompteur sagt den Tieren, was sie für Kunststücke machen sollen (runterspringen, raufspringen, durchspringen, hochklettern, rübergehen etc.): <i>Klettere über den Tisch</i>. <i>Spring durch den Reifen</i>. Etc. <p>König-Diener-Spiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der König sagt dem Diener, was er alles machen soll: <i>Mach die Tür auf</i>. <i>Hol den Teller raus</i>. <i>Hol die Tasse raus</i>. <i>Leg das Besteck hin</i>. <i>Mach die Kanne auf</i>. <i>Schütte Kaffee ein ...</i> Etc. |

| | | |
|---|--|--|
| <p>Einübung des Gebrauchs der Erzählform des Perfekt mit Auxiliar und Partizip (z.B. <i>Ich bin gelaufen./Ich habe gegessen</i>)</p> | | <p>Bastelspiele</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es wird z.B. ein Osterei angemalt (oder ein Papierflieger/Pappfrosch/Krone/Hut gebastelt etc.) danach wird auf Kassette gesprochen, wie man es gemacht hat. <i>Ich habe</i> in das Ei ein Loch <i>gemacht</i> dann <i>habe ich</i> das Ei <i>ausgeblasen</i>. Dann <i>habe ich</i> das Ei <i>angemalt</i> ... <p>Chaos im Puppenhaus:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einer dreht sich um, der andere verändert etwas im Puppenhaus, dann wird gefragt: <i>Was habe ich gemacht? Du hast</i> den Stuhl in die Badewanne <i>gestellt</i>. <p>Raupe Nimmersatt</p> <ul style="list-style-type: none"> - (oder eine andere Tierfigur bzw. eine Handpuppe) Es liegen mehrere Lebensmittel auf dem Tisch, einer dreht sich um, der andere nimmt einen Gegenstand weg, diesen hat die Raupe gefressen, man muss raten, was die Raupe gefressen hat (rät man richtig, so bekommt man einen Stein, wer am Ende die meisten Steine hat, hat gewonnen) <i>Was hat die Raupe gefressen? Die Raupe hat</i> den Apfel <i>gefressen!</i> |
| <p>Einübung des Gebrauchs von Modalverben (müssen, können, dürfen, wollen, sollen)</p> <p>Einübung des Gebrauchs von Modalverben (müssen, können, dürfen, wollen, sollen)</p> | | <p>Dressurspiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hundedressur oder Zirkusdompteur oder Seehundschau im Zoo: Die Tiere/Artisten wollen an der großen Show teilnehmen: sie versuchen den Dompteur/den Zirkusdirektor zu überzeugen, dass sie viele schöne Kunststücke können: <i>Ich kann tanzen! Ich kann springen. Ich kann jonglieren.</i> Etc. <p>Tiere (oder Berufe) erraten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Man zieht verdeckt eine Bildkarte mit einem Tier (oder einem Beruf). Der andere fragt: <i>Was kannst du?</i> Man antwortet: <i>Ich kann ein Nest bauen, ich kann fliegen, ich kann Eier legen, ich kann Frösche fangen, ... (Storch)</i> <p>Zaubern:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Man zaubert Dinge oder Tiere in einer Zauberkiste weg mit dem Zauberspruch: <i>Du sollst weg sein. Du sollst wieder da sein.</i> <p>Umzug in ein neues Puppenhaus :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zuerst der Auszug, das Einpacken, das Beladen des Möbelwagens, das Auspacken, der Einzug, das Einrichten. Die Mutter sagt allen, was sie tun sollen: <i>Du sollst die Spielsachen einpacken. Du sollst den Schrank raustragen. Du sollst fegen.</i> Etc. |
| <p>Komplexe Syntax Nebensätze:</p> | | <ul style="list-style-type: none"> - Ratespiel : eine/einer stellt Berufe pantomimisch dar, der/bzw. die anderen müssen den Beruf |

| | | |
|---|--|---|
| | | (Alle Figuren außer dem Maulwurf kommen zwei mal vor) Der Maulwurf fragt jedes Tier, ob es ihm auf den Kopf gemacht hat. Er wird von einem Tier zum nächsten geschickt: Geht mal zu der Ente! Die Ente, <i>die</i> am See steht oder die Ente, <i>die</i> gerade schwimmt? |
| Nebensätze eingeleitet durch ob | | Telefonat: - Die Kinder sind alleine zu Hause, die Mutter ruft an. Die Kinder fragen um Erlaubnis bestimmte Dinge zu tun. Das eine Kind sagt dem anderen Kind, um was es bitten soll: Frag die Mama, <i>ob</i> wir Chips essen <i>dürfen</i> . Frag sie, <i>ob</i> wir Computer <i>spielen dürfen</i> . Frag sie, <i>ob</i> wir fernsehen <i>dürfen</i> . |
| Nebensätze eingeleitet durch weil | | Der blinde Opa: - Der Opa passt auf die Kinder auf, es kann aber nicht mehr gut sehen und fragt deshalb immer wieder, warum etwas bestimmtes passiert ist. Der Opa: Warum riecht es hier so? <i>Weil</i> wir gerade <i>kochen</i> . Warum ist es so laut? <i>Weil</i> wir Musik <i>hören</i> . Kinder spielen dem Opa Streiche, weil sie die Fragerei nervt. Dies bietet Gelegenheit zu neuen Fragen.... |
| Nebensätze eingeleitet durch damit, dass, wenn, bis, als | | Geschichten erzählen/nachspielen: - Man wählt eine Geschichte oder ein Bilderbuch aus, in dem viel passiert (z.B. „Vom kleinen Maulwurf, der wissen wollte, wer ihm auf den Kopf gemacht hat“, Holzwarth/Erlbruch, 2000; Es klopft bei Wanja in der Nacht“ Michels, 1989; Raupe Nimmersatt, Hasenschule, Frederick , Leo Lionni; Geschichten von Ursula Wölfel): die Geschichte wird durch viel Nachfragen der Therapeutin rekonstruiert Warum macht der? Damit... . Wann macht er das? Als ... Wie lange bleibt es da? Bis... |