

Spielideen zur Diagnostik bei Dysgrammatismus

Verbflexion/Verbstellung:

a) Überprüfung der 1. und 2. Person Singular

Material: rote und gelbe Klebepunkte, Blankowürfel, Spiel: Sporty Piggy von Lingo-Play mit Karten auf denen Turnübungen dargestellt werden (oder andere Tätigkeitskarten)

SPORTY-PIGGY

- Therapeutin und Kind sind jeder mit einer Farbe gekennzeichnet (z. B. durch einen Klebepunkt): die Therapeutin ist z. B. gelb, das Kind rot
- der Blankowürfel wird mit roten und gelben Klebepunkten versehen
- die Karten mit den Turnübungen liegen auf einem Stapel
- das Kind zieht beispielsweise eine Karte auf der ein Schwein abgebildet ist, das hüpf
- nun wird erwürfelt, wer die auf der Karte abgebildete Turnübung machen muss
- würfelt das Kind seine Farbe (rot), so sagt es, was es für eine Turnübung zu machen hat: "Ich hüpfе jetzt."
- würfelt das Kind die Farbe der Therapeutin (rot), so sagt es, was die Therapeutin machen muss: "Du hüpfst jetzt."
- Zusatzregel: die Therapeutin sagt ebenfalls gleichzeitig mit dem Kind, wer welche Turnübung zu machen hat; wer dies zuerst sagt, bekommt die Karte
- wer am Ende die meisten Karten hat, ist der Gewinner

b) Überprüfung der 3. Person Singular

Material: Ravensburger Dysgrammatiker- Material (Einkaufsladen mit Bäcker, Markt, Spielwarenladen ...), 20 Playmobilmännchen

EINKAUFEN

- Therapeutin und Kind spielen jeder 10 Figuren, die einkaufen gehen
- Therapeutin und Kind lassen abwechselnd eine Figur zu einem Geschäft gehen (bzw. mit einem Fahrzeug fahren) und erzählen dabei, was diese Figuren tun z. B.: "Der geht zum Bäcker." bzw. "Die fährt zum Markt."
- die Figuren werden zu den entsprechenden Einkaufsmöglichkeiten gestellt

SWIMMINGPOOL

- Die Playmobilmännchen gehen schwimmen im Swimmingpool. Bevor man ins Wasser geht, muss man duschen oder baden. Man sagt bei jeder Figur an, was diese macht: "Der badet vorher." bzw. "Der duscht vorher."

c) Überprüfung der 1. Person Plural

Material: Spiel Sporty Piggy von Lingo-Play mit Karten auf denen Turnübungen dargestellt werden (oder andere Tätigkeitskarten)

KLATSCH-MEMORY

- Therapeutin und Kind spielen Klatsch-Memory mit den Spielkarten aus Sporty Piggy
- alle Turnübungen kommen zweimal vor
- wer eine Karte aufdeckt, sagt was das abgebildete Schwein macht: z. B. "Es hüpf."
- die aufgedeckten Karten bleiben alle offen liegen
- deckt man eine Karte auf, die schon aufgedeckt auf dem Tisch liegt, so muss man versuchen, das Kartenpärchen zu gewinnen, indem man möglichst schnell ansagt, welche Turnübung von beiden Spielpartnern gemacht werden muss z. B.: "Wir machen Hampelmann."
- die Turnübung wird gemacht und derjenige erhält das Pärchen, der die Turnübung zuerst benannt hat
- dann geht das Spiel weiter

Genus:

Material: Realgegenstände mit verschiedenem Genus aus den Spielen zum Thema Akkusativ und Dativ

TASTSPIEL

- das Kind ertastet in einem Sack oder unter einem Tuch (oder Tastbänkchen) alle Dinge, die in den Spielen zum Thema Kasus vorkommen
- Ziel ist zu überprüfen, ob das Kind den Genus dieser Sachen kennt (zu denen es später den Akkusativ und Dativ bilden soll)
- das Kind benennt den Gegenstand, den es fühlt
- die Therapeutin fragt: "Was ist das?"
- Das Kind antwortet: "Ein Frosch." (etc.)

Kasus:

DATIV: TIERE FÜTTERN:

Material: Tiere und Essenssachen (z. B. aus dem Kinderkaufladen)

- drei verschiedene Tiere (möglichst mit zu öffnende Maul) mit verschiedenem Genus (z. B. die Schnecke, das Krokodil, der Frosch) werden mit Essenssachen gefüttert
- dabei wird ein Tier ausgewählt und diesem Tier etwas zu Essen ins Maul gestopft mit dem Kommentar: " Dem Frosch schmeckt" (bzw. Der Schnecke schmeckt ... / Dem Krokodil schmeckt...)
- alternativ kann die Therapeutin z. B. fragen: " Wem schmeckt der Fisch?" und das Kind antwortet nur elliptisch: "Dem Krokodil."

AKKUSATIV UND DATIV: TIEREN IHR FUTTER ZUTEILEN:

- DATIV UND AKKUSATIV: vielen verschiedenen Tieren mit verschiedenem Genus werden Essenssachen zugeteilt z. B. mit dem Kommentar: " Ich gebe dem Hund den Knochen."
- alternativ kann die Therapeutin nach Dativ oder Akkusativ fragen
 - a) DATIV: " Wem gibst du den Fisch?" und das Kind antwortet nur elliptisch: "Dem Krokodil."
 - b) AKKUSATIV: " Was gibst du dem Krokodil?" und das Kind antwortet nur elliptisch: "Den Fisch."

AKKUSATIV ODER DATIV: PUPPEN ANZIEHEN:

Material: Puppenhauspüppchen (verschiedene Familienmitglieder), Anziehsachen

- a) AKKUSATIV: Die Therapeutin fragt: "Was ziehst du der Puppe an?" Das Kind antwortet nur elliptisch: "Den Mantel." (etc.)
- b) DATIV: Die Therapeutin fragt: "Wem ziehst du den Mantel an?" Das Kind antwortet nur elliptisch: "Dem Papa."

AKKUSATIV ODER DATIV: WEIHACHTEN:

Material: Puppenhauspüppchen (verschiedene Familienmitglieder), Geschenke

- c) AKKUSATIV: Die Therapeutin fragt: "Was schenkst du dem Opa?" Das Kind antwortet nur elliptisch: "Den Wecker." (etc.)
- d) DATIV: Die Therapeutin fragt: "Wem schenkst du den Wecker?" Das Kind antwortet nur elliptisch: "Dem Opa."

AKKUSATIV: FIGUREN TREFFEN/UMROLLEN:

Material: Sandsäckchen (etc.) oder Bälle, verschiedene Tiere

- verschiedene Tiere werden aufgestellt und mit einem Säckchen umgeworfen oder mit einem Ball umgerollt:
 - e) AKKUSATIV: Die Therapeutin fragt: "Wen triffst du?" (oder "Wen rollst du um?" Das Kind antwortet nur elliptisch: "Den Hund." (etc.)

NUMERUS:

EINKAUFEN

Material: Einkaufsliste mit allen zu kaufenden Dingen (hierbei sollen möglichst alle Pluralformen zweimal vorkommen: z. B. Bananen, Tomaten, Gurken, Autos, Teddys, Bälle, Nüsse, Brote, Salate, Kuchen, Teller, Äpfel, Eier...)

- das Kind soll alle Sachen, die auf seiner Einkaufsliste abgebildet sind zweimal kaufen

PLURALMASCHINE:

Material: Karton mit zwei Schlitzen, Bildkarten mit Dingen in Einzahl und Mehrzahl

- die Kind sitzt im Karton (der Pluralmaschine)
- die Therapeutin wirft Bildkarten mit Abbildungen von Dingen in der Einzahl in einen Schlitz und benennt diese z. B. "Ein Hut."
- die Maschine spuckt aus einem anderen Schlitz die entsprechenden Pluralabbildungen aus und benennt sie ebenfalls (mit einer maschinellen Stimme): "Zwei Hüte."

NEBEBSÄTZE

LIEBLINGSSPIEL VOM KIND ERKLÄREN LASSEN: WENN

Material: Lieblingsspiel des Kindes mitbringen lassen

- Das Kind erklärt die Spielregel, die Therapeutin gibt sich unwissend: Wenn man auf rot kommt, muss man ...

WENN - DANN-KARTENSPIEL

Material: Ravensburger "Wenn-dann-Kartenspiel"

- Wenn die Sonne scheint ...

SCHLÜMPFE UMROLLEN (RELATIVPRONOMEN)

Material: verschiedene Schlumpffiguren (oder Ü-Ei Figuren: z. B. 10 verschiedene Zwerge oder 10 verschiedene Krokodile)

- Therapeut und Kind rollen die Schlümpfe abwechselnd um, dabei sagt der Andere immer, welchen Schlumpf man treffen soll:

Welcher Schlumpf ist dran?

Der Schlumpf, *der Schlitten fährt.*

Der Schlumpf, *der Schlittschuh läuft.*