



3.
Auflage

Jungmann • Morawiak • Meindl

Überall steckt Sprache drin

Alltagsintegrierte Sprach- und Literacy-Förderung für 3- bis 6-jährige Kinder

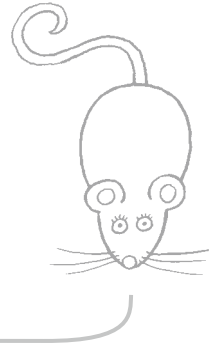
Tanja Jungmann • Ulrike Morawiak • Marlene Meindl

Überall steckt Sprache drin

Alltagsintegrierte Sprach- und Literacy-
Förderung für 3- bis 6-jährige Kinder

3., überarbeitete Auflage

Mit 19 Abbildungen und 4 Tabellen
Mit Online-Materialien



Ernst Reinhardt Verlag München

Tanja Jungmann, Dr. phil., Dipl.-Psych., ist Professorin für „Sprache und Kommunikation und ihre sonderpädagogische Förderung unter besonderer Berücksichtigung inklusiver Bildungsprozesse“ an der C.v.O. Universität Oldenburg.

Ulrike Morawiak, Dipl. Sprechwissenschaftlerin, ist als Lehrkraft für besondere Aufgaben an der Freien Universität Berlin tätig.

Marlene Meindl, Dr. phil., Dipl. Rehabilitationspädagogin und Akademische Sprachtherapeutin, ist als wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Universität Rostock tätig.

Außerdem sind folgende weitere Bände lieferbar:

Koch, K., Schulz, A., Jungmann, T.: Überall steckt Mathe drin
(2. Aufl., 2020; ISBN 978-3-497-02951-8)

Jungmann, T., Koch, K., Schulz, A.: Überall stecken Gefühle drin
(3. Aufl. 2021; ISBN 978-3-497-03052-1)

Gartmann, J., Jungmann, T.: Überall steckt Bewegung drin
(1. Aufl. 2021, ISBN 978-3-497-03020-0)

Fettig, P., Jungmann, T., Koch, K.: Überall steckt Kreativität drin
(1. Aufl. 2023, ISBN 978-3-497-03177-1)

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 978-3-497-03281-5 (Print)

ISBN 978-3-497-61915-3 (PDF-E-Book)

ISBN 978-3-497-61916-0 (EPUB)

3., überarbeitete Auflage

© 2024 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 einschließlich Einspeisung/Nutzung in KI-Systemen ausdrücklich vor.

Printed in EU

Cover unter Verwendung eines Fotos von © natasnow – fotolia.com

Satz: Sabine Ufer, Leipzig

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

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

Inhalt

Vorwort	9
1 Sprachliche und frühe literale Kompetenzen	12
1.1 Meilensteine des Spracherwerbs	12
Prosodie	14
Phonetik und Phonologie	15
Lexikon und Semantik	18
Morphologie und Syntax	19
Pragmatik	21
Zweitspracherwerb	21
1.2 Meilensteine der frühen literalen Kompetenzen	23
Erzählfertigkeit	26
Phonologische Bewusstheit	28
Buchstabenkenntnis	29
1.3 Auffälligkeiten in der Entwicklung von Sprache und Literacy . . .	31
Auffälligkeiten im Spracherwerb	31
Auffälligkeiten im Literacy-Erwerb	33
1.4 Sprache und Literacy beobachten und dokumentieren	34
1.5 Beziehung zu anderen Entwicklungsbereichen	38
2 Alltagsintegrierte Förderung von Sprache und Literacy . .	41
2.1 Was ist alltagsintegrierte Förderung?	41
2.2 Rolle der pädagogischen Fachkraft	43
2.3 Förderliche Raumgestaltung	44
2.4 Einsatz von Medien zur Sprach- und Literacy-Förderung	51

3	Ein Tag in der Kita	57
3.1	Übergreifende Aspekte der Förderung	57
	Vorausgehende Sprachmodelle	58
	Nachfolgende Sprachmodelle	59
3.2	Spezifische Alltagssituationen	61
	Begrüßung	61
	Morgenkreis	65
	Freispiel	70
	Mahlzeiten	73
	Bilderbücher betrachten	76
	Malen, Basteln und andere kreative Tätigkeiten	81
	Auf dem Spielplatz	84
	Gemeinsam musizieren	88
4	Spielesammlung	91
4.1	Aussprache	91
	Spiel 1: Quatschwortralley	91
	Spiel 2: Fröhliches Fratzenmachen	92
	Spiel 3: Die Strohalm-Angel	92
	Spiel 4: Tierfütterung	93
	Spiel 5: Puste-Parcours	94
	Spiel 6: Zungenzauber	94
	Spiel 7: Fröhliche Fließband-Faxen	95
	Spiel 8: Pustegemälde	95
4.2	Phonologische Bewusstheit	96
	Spiel 9: Die unendliche Reimkette	96
	Spiel 10: Kinder-Memory	97
	Spiel 11: Silbenhüpfer	97
	Spiel 12: Vorwärtsgang mit Reimen	98
	Spiel 13: Lange Arme, kurze Beine	99
	Spiel 14: Wörterzwillinge	99
	Spiel 15: Silbentauscher	100
	Spiel 16: Regenschein und Sonnenbogen	101
	Spiel 17: L wie Laus und M wie Maus?	101
	Spiel 18: Wir fahren mit der Eisenbahn	102

4.3 Wortschatz	103
Spiel 19: Sandsack-Safari	103
Spiel 20: Wildes Wuseln	104
Spiel 21: Honigklau	104
Spiel 22: Rote Socke, blauer Hut	105
Spiel 23: Pfote, Tatze oder Huf	106
Spiel 24: Bilderjagd	106
Spiel 25: Marmelroulette	107
Spiel 26: Barfußpfad	108
Spiel 27: Blinde Beute	109
Spiel 28: Reifenmemory	109
4.4 Grammatik	110
Spiel 29: Der, die oder das Kuh?	110
Spiel 30: Dingoo Ding?	111
Spiel 31: Ich sehe was, was du nicht siehst	112
Spiel 32: Später, da werde ich...	112
Spiel 33: Rätsel-Lotto	113
Spiel 34: Hockerballett	114
Spiel 35: Mix-Memory	114
Spiel 36: Markttag	115
Spiel 37: Verdrehte Welt!	116
Spiel 38: Maus und Mäuse-Memory	116
Spiel 39: Geheimer Schatz	117
4.5 Erzählfertigkeit	118
Spiel 40: Ein Koffer zum Erzählen	118
Spiel 41: Erzählsteine selbst gestalten	118
Spiel 42: Klappe auf und was dann?	119
Spiel 43: Bildergeschichten weitererzählen	119
Spiel 44: Die Honigente rollt ins Glück	120
Spiel 45: Geschichtenerfinder	121
Spiel 46: Unsere Hände erzählen Geschichten	122
Spiel 47: Mit Stabpuppen erzählen	123
4.6 Symbol-, Zeichen-, Schrift- und Buchstabenkenntnis	124
Spiel 48: Symbol- und Zeichenspaziergang	124
Spiel 49: Zeichen- und Symbole-Entdecker	124
Spiel 50: Trara, die Post ist da	125

Spiel 51: Unsichtbare Tinte	126
Spiel 52: Hieroglyphen-Domino	126
Spiel 53: Buchstaben leuchten	127
Spiel 54: Symbole raten	128
Spiel 55: Ich lege meinen Namen	128
Spiel 56: Buchstaben turnen	129
Spiel 57: Buchstaben-Versteckspiel	130
Spiel 58: Anlaut-Memory	130
Spiel 59: Buchstaben-Wäscheleine	131
Spiel 60: Fühlbuchstaben	132
 Literatur	 134
 Bildnachweis	 141

Online-Material

Bildkarten, Arbeitsblätter oder Spielpläne zu vielen der Spiele können Leserinnen und Leser dieses Praxisbuchs auf der Homepage des Ernst Reinhardt Verlags unter <http://www.reinhardt-verlag.de> herunterladen. Das Zusatz-Material ist passwortgeschützt, das Passwort zum Öffnen der Dateien finden Sie am Ende des Buches.

3.2 Spezifische Alltagssituationen

Anliegen dieses Kapitels ist es, täglich wiederkehrende Situationen aufzugreifen und den Blick für die sprach- und literacyförderlichen Potenziale zu schärfen, die der Alltag bietet. Zusätzlich enthalten die Gestaltungsideen Hinweise zur Differenzierung. Da die Komponenten der Sprache und der Literacy häufig miteinander verbunden sind, steckt in jeder Situation das Potenzial zur Förderung vieler sprachlicher Kompetenzen und die Gelegenheit für lernwirksame Vorerfahrungen mit Schrift. Dennoch sind spezifische Situationen oft für die Förderung bestimmter Kompetenzen besonders geeignet.

Weder sollen alle möglichen didaktisch-methodischen Elemente in jeder Situation zur Anwendung kommen, noch eignet sich jede Situation zur Förderung aller Komponenten der Sprache und der Literacy. Es geht vielmehr darum, Alltagssituationen abwechslungsreich zu gestalten und jeweils für die Komponenten zu nutzen, für die sie besonders geeignet sind. Dies schließt die Einführung und die Verwendung von Formaten und Routinen ein.



Begrüßung

Die Begrüßungssituation ist gekennzeichnet durch die Interaktion zwischen Fachkraft, Kind und primärer Bezugsperson. Für das Kind markiert diese Situation den Übergang von seiner häuslichen Umgebung in die Kindertageseinrichtung. Daher ist diese auch emotional sehr wichtig, da sich das Kind von seinen Eltern lösen muss. Dies gelingt manchen Kindern leichter als anderen, d. h. die Begrüßung muss flexibel an die Bedürfnisse des Kindes angepasst werden, um allen Kindern einen gelungenen Start in den Kindergarten zu verschaffen. Die individuelle Begrüßung ist besonders geeignet, um den Gedanken der alltagsintegrierten Sprachförderung umzusetzen, da die pädagogische Fachkraft sich hier dem einzelnen Kind ganz zuwendet. Beide treten in Augenkontakt und begrüßen sich mit Handschlag, einem Streicheln oder einer Umarmung. Nach einer kurzen Begrüßungsformel wie „Hallo“ oder „Guten Morgen“ kann die Situation für ein kurzes Gespräch genutzt werden.

Mit der Begrüßung lernen die Kinder pragmatische Grundlagen wie verschiedene Begrüßungsformeln, das Initiieren, Aufrechterhalten bzw. Beenden eines Gesprächs kennen. Sie erlangen die Fähigkeit, situations- und kontextangemessen mit Sprache umzugehen.

Was & warum?

Pragmatik



Beispiel

Lara kommt morgens in der Kindertageseinrichtung an. Die pädagogische Fachkraft begibt sich auf Höhe des Kindes, nimmt den Blickkontakt auf und reicht Lara die Hand. Lara blickt suchend im Raum umher. Die pädagogische Fachkraft hält die Hand von Lara so lange, bis auch Lara ganz konzentriert auf die pädagogische Fachkraft ist, sie anguckt und begrüßt werden kann: „Hallo Lara, guten Morgen. Schön, dass du da bist.“

Bei der Begrüßung findet oft noch ein kurzes Gespräch zwischen Eltern, Kindern und Fachkraft statt. Hierbei erfolgt ein Wechsel zwischen Reden und Zuhören. Die Kinder lernen, wann sie selber mit Erzählen dran sind und wann sie mit eigenen Redebeiträgen warten und zuhören müssen.



Beispiel

Danach begrüßt die pädagogische Fachkraft Laras Mutter, die genau erklärt, dass Lara heute zum ersten Mal zu ihrer Freundin Ecegül geht und dann da schlafen wird. Lara steht daneben und lauscht. Die pädagogische Fachkraft wendet sich nun Lara zu und fragt: „Na, das wird ja aufregend für dich. Wo wirst du denn schlafen?“

Phonologie

In der Begrüßung können Reimwörter, Silbenspiele oder Hinweise auf Wörter mit gleichem Anlaut etc. zur Förderung der *phonologischen Bewusstheit* genutzt werden.

Die Suche nach Reimwörtern auf die Kindernamen oder die Nutzung von kleinen Begrüßungsversen bereiten den Kindern viel Spaß. Sie erlernen diese Verse und nutzen sie später auch selbst.



Beispiel

Guten Morgen Lotte, unsere kleine Motte.
Guten Tag, grüß Gott und hallo, dich zu kennen, macht mich froh!

Die Verweise auf gleiche Anlaute dienen der Förderung der phonologischen Bewusstheit im engeren Sinn.



Beispiel

„Welche Kinder mit „A“ sind schon da?“ – Anne, Abdul, Alina ...
„Hallo Justus. Guten Morgen. Guck mal, dein Freund, der auch mit J anfängt, ist auch schon da. Weißt du, wen ich meine?“ „Ja, Julian ist da.“

Wortschatz und Wortbedeutung

In der Begrüßungssituation bietet sich die Gelegenheit zum *Wortschatzaufbau*. Neue Wörter und der Zusammenhang zwischen Gegenstand, Wort und Handlung können kennengelernt werden. *Substantive* wie Kleidungsstücke, die an- oder ausgezogen werden, oder Körperteile, die beim An- und Ausziehen bewegt werden müssen, können benannt werden.

„Guten Morgen Samuel, was hast du denn heute für einen tollen Pullover an?“ Samuel erfährt in diesem Beispiel durch das Interesse seiner pädagogischen Fachkraft Wertschätzung. Durch die offene Fragestellung wird er angeregt, den Gesprächsfaden aufzunehmen und sich zu seinem Pullover zu äußern. Samuel antwortet etwas einsilbig: „Ja, der ist neu.“

Beispiel



Die pädagogische Fachkraft kann nun z.B. weitere sprachanregende Fragen stellen.

„Der sieht auch ganz toll aus. Woher hast du ihn denn?“ Darauf antwortet Samuel: „Den hat mir meine Oma gestern geschenkt. Die war da und dann war da noch ein Überraschungsei für mich drinne.“ Darauf aufbauend erfolgt die Überleitung zur Kindergruppe.

Die pädagogische Fachkraft fragt: „Was werden die anderen Kinder wohl sagen?“ Samuel antwortet: „Ich weiß nicht.“ Daraufhin sagt die Fachkraft: „Na, dann zeig doch deinen Pulli mal Birte, die ist auch schon da und spielt in der Puppenecke.“

Beispiel



Zur genaueren Beschreibung der Substantive können *Adjektive* dienen, um die Farben, Größen, Formen von Kleidung zu beschreiben z.B. enge Hose, roter Pulli, kleine Weste.

Des Weiteren kann die Handlung, die beim An- und Ausziehen stattfindet, mit *Verben* beschrieben werden z.B. überziehen, hineinschlüpfen, hochziehen etc.

„Hallo Ben, ach, du ziehst dich ja schon um. Prima! Jetzt musst du noch schnell in deine Hausschuhe schlüpfen.“

Beispiel



Die Begrüßung kann auch mal in einer fremden Sprache stattfinden. Kinder mit der Muttersprache Deutsch erfahren so von der Existenz und dem Klang anderer Sprachen. Kinder mit Migrationshintergrund können hierbei in Deutsch und in ihrer Muttersprache begrüßt werden. Dies fordert eine übertriebene Artikulation, eine besondere Betonung und die Verwendung der dazugehörenden Geste: *hello, welcome, hola, buenos días*.

Das Kind lernt dabei zum einen die Begrüßung in der Zweitsprache Deutsch und zum anderen erfährt es Anerkennung und Wertschätzung seiner Muttersprache.



Grammatik

Das Begrüßungsgespräch kann ebenfalls Aspekte der Grammatik enthalten. Unterschiedliche *Zeitformen* und *Zeitwörter* können verwendet werden, z. B. Überlegungen, was die Kinder gestern anhatten oder morgen anziehen wollen.

Beispiel

„Heute trage ich meine lange Hose, morgen werde ich aber eine kurze Hose anziehen.“

Ebenso fließt die Verwendung der *Pluralform* mit in das Begrüßungsgespräch ein. Kleidungsstücke, Körperteile oder Gegenstände, die die Kinder mitbringen, werden benannt oder erfragt.

Beispiel

„Hallo Rita, was hast du denn heute mitgebracht?“ Rita hält ein Buch hoch: „Das ist mein Buch von den Rehen.“ Die pädagogische Fachkraft fragt: „Ist das dein Lieblingsbuch?“ „Ja.“ Die pädagogische Fachkraft fragt weiter: „Das ist aber schön, dass du uns das Buch heute mitbringst. Hast du noch mehr Bücher?“ Rita antwortet: „Ja, drei.“ Die pädagogische Fachkraft greift auf: „Ach, du hast drei Bücher zu Hause.“

Die pädagogische Fachkraft begrüßt Rita und bemerkt das mitgebrachte Buch. Sie nutzt diese Gelegenheit, um den Plural zum Wort Buch anzubringen. Als Rita dies in ihrer Antwort nicht mit aufgreift, wiederholt sie Ritas Aussage im Sinne der verbesserten Wiederholung zur Festigung (Kap. 3.1). *Präpositionen* ergänzen die Verwendung der Verben und erfordern einen von vier Fällen (Nominativ, Genitiv, Dativ oder Akkusativ).

Beispiel

„Dein Fuß (Nominativ) muss in das Hosenbein (Akkusativ).“
„Deinen Kopf musst du durch den Ausschnitt stecken (Akkusativ).“

Erzählfertigkeit

Die Möglichkeiten, jemanden zu begrüßen, reichen von einem einfachen und kurzen „Hallo“ bis zu einem ausführlichen Gespräch. Durch Interesse und offene Fragen kann die pädagogische Fachkraft das Kind zum Erzählen von Erlebnissen und Erfahrungen anregen.

Die pädagogische Fachkraft fragt nach dem Befinden der Kinder, nach Erlebnissen vom Vortag, vom Wochenende oder nach besonderen Ereignissen.

Beispiel

„Was hast du denn am Wochenende gemacht? Erzähl doch mal!“

Oftmals geben die Kinder aber auch schon selbst Signale und Impulse, die nur aufgegriffen und genutzt werden müssen.

Spiel 2: Fröhliches Fratzenmachen

Zeit: 20 Min.
Gruppengröße:
 9–20 Kinder
Schwierigkeit:



Materialien: Schere, Handspiegel, Bildkarten (Blankokarten und fertige Fotokarten im Online-Material)

Durchführung: In Vorbereitung auf das Spiel werden gemeinsam mit den Kindern Bildkarten angefertigt, auf denen Gesichter mit lustigen Grimassen zu sehen sind, z. B. Kussmund, offener Mund, Zähne zeigen. Diese können beim Malen und Basteln schon gleich ausprobiert werden.

Für das Spiel sitzen alle Kinder im Kreis. Die Karten werden verdeckt auf den Tisch oder Fußboden gelegt. Nun drehen die Kinder reihum eine der Karten um. „Welche Grimasse macht das Kind hier?“ Zuerst macht das Kind, das die Karte gezogen hat, die Grimasse nach. Nun versuchen es auch alle anderen Kinder. Mithilfe der Handspiegel können die Kinder ihre Grimassen überprüfen.

Weitere Variationen: Die Bildkarten können versteckt, verteilt oder mit einem Würfelspiel verbunden werden. Wer eine Drei, Vier oder Sechs würfelt, zieht eine Karte.

Förderziele

Wahrnehmung, Training der Mundmuskulatur

Spiel 3: Die Strohalm-Angel

Zeit: 25 Min.
Gruppengröße:
 2–8 Kinder
Schwierigkeit:



Materialien: Strohhalme mit Knick, Pappe, große Büroklammern, Schere

Durchführung: Es wird besprochen, welche Tiere im Wasser leben und was man alles angeln kann. Auf Pappe werden nun Fische und anderes Angelgut, z. B. ein alter Schuh, eine Schatzkiste oder eine Flaschenpost gemalt, ausgeschnitten und mit einer hochgebogenen Büroklammer befestigt. Die fertigen Fische werden „im Meer“ (Tisch mit blauer Decke) verteilt. Die Kinder nehmen den langen Teil des Strohhalms in den Mund und halten diesen mit den Lippen fest. Reihum „angeln“ sie die Fische, indem sie den kurzen Teil des Halms in die Büroklammer führen. Das Spiel endet, wenn alle Fische geangelt wurden. Gewonnen hat das Kind mit den meisten Fischen.



Mittel: Zur Erleichterung können große Büroklammern verwendet oder die Büroklammern weiter aufgebogen werden.



Schwer: Die beschriebene Spielvariante ist als schwer einzustufen.