

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