

Inhalt

| | |
|--|----|
| Abkürzungen und Erläuterungen | 10 |
| „... der mit dem Wolf tanzt“ – ein persönliches Vorwort zur 1. Auflage <i>Von Prof. Dr. Hans-Joachim Motsch</i> | 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 Zweispracherwerbs | 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 Regeln | 66 |
| 4.1 | Therapieaufbau | 66 |
| 4.2 | Darstellung der Therapieeinheiten | 68 |
| 4.3 | Die Therapieeinheiten | 70 |

| | |
|---|-----------|
| <i>Schwerpunkt 1: Erwerb der Subjekt-Verb-Kontroll-Regel (SVK-Regel) und der Verbzweitstellungsregel (V2-Regel)</i> | <i>70</i> |
|---|-----------|

| | | |
|--|--|-----|
| 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 Wettkauf mit der Zeit | 145 |
| 49 Welches Burgelement fehlt noch? | 146 |

8 Inhalt

| | | |
|----|---|-----|
| 50 | Ritterduell | 147 |
| 51 | Sprachspiel | 149 |
| 52 | Tagesablauf | 150 |
| | <i>Schwerpunkt 3: Erwerb des Kasussystems</i> | 151 |
| | 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 |