

Inhalt

Abkürzungen und Erläuterungen	10
„....der mit dem Wolf tanzt“ – ein persönliches Vorwort zur 1. Auflage Von Prof. Dr. Hans-Joachim Motsch	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 Zweitspracherwerbs	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

<i>Schwerpunkt 2: Erwerb der Verbendstellungsregel in subordinierten Nebensätzen</i>	<i>137</i>
--	------------

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 Wettlauf mit der Zeit	145
49 Welches Burgelement fehlt noch?	146

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