

Inhalt

Vorwort	9
1 Sprachliche und frühe literale Kompetenzen	11
1.1 Meilensteine des Spracherwerbs	11
Prosodie	13
Phonetik und Phonologie	14
Lexikon und Semantik	17
Morphologie und Syntax	18
Pragmatik	20
Zweitspracherwerb	20
1.2 Meilensteine der frühen literalen Kompetenzen	22
Erzählfertigkeit	25
Phonologische Bewusstheit	27
Buchstabenkenntnis	28
1.3 Auffälligkeiten in der Entwicklung von Sprache und Literacy . . .	30
Auffälligkeiten im Spracherwerb	30
Auffälligkeiten im Literacyerwerb	31
1.4 Sprache und Literacy beobachten und dokumentieren	33
1.5 Beziehung zu anderen Entwicklungsbereichen	35
2 Alltagsintegrierte Förderung von Sprache und Literacy . .	38
2.1 Was ist alltagsintegrierte Förderung?	38
2.2 Rolle der pädagogischen Fachkraft	40
2.3 Förderliche Raumgestaltung	41

3	Ein Tag in der Kita	49
3.1	Übergreifende Aspekte der Förderung	49
	Vorausgehende Sprachmodelle	50
	Nachfolgende Sprachmodelle	51
3.2	Spezifische Alltagssituationen	53
	Begrüßung	53
	Morgenkreis	57
	Freispiel	62
	Mahlzeiten	65
	Bilderbücher betrachten	68
	Malen, Basteln und andere kreative Tätigkeiten	73
	Auf dem Spielplatz	76
	Gemeinsam musizieren	79
4	Spielesammlung	83
4.1	Aussprache	83
	Spiel 1: Quatschwortralley	83
	Spiel 2: Fröhliches Fratzenmachen	84
	Spiel 3: Die Strohalm-Angel	84
	Spiel 4: Tierfütterung	85
	Spiel 5: Puste-Parcours	86
	Spiel 6: Zungenzauber	86
	Spiel 7: Fröhliche Fließband-Faxen	87
	Spiel 8: Pustegemälde	87
4.2	Phonologische Bewusstheit	88
	Spiel 9: Die unendliche Reimkette	88
	Spiel 10: Kinder-Memory	89
	Spiel 11: Silbenhüpfer	89
	Spiel 12: Vorwärtsgang mit Reimen	90
	Spiel 13: Lange Arme, kurze Beine	91
	Spiel 14: Wörterzwillinge	91
	Spiel 15: Silbentauscher	92
	Spiel 16: Regenschein und Sonnenbogen	93
	Spiel 17: L wie Laus und M wie Maus?	93
	Spiel 18: Wir fahren mit der Eisenbahn	94

4.3 Wortschatz	95
Spiel 19: Sandsack-Safari	95
Spiel 20: Wildes Wuseln	96
Spiel 21: Honigklau	96
Spiel 22: Rote Socke, blauer Hut	97
Spiel 23: Pfote, Tatze oder Huf	98
Spiel 24: Bilderjagd	98
Spiel 25: Marmelroulette	99
Spiel 26: Barfußpfad	100
Spiel 27: Blinde Beute	101
Spiel 28: Reifenmemory	101
4.4 Grammatik	102
Spiel 29: Der, die oder das Kuh?	102
Spiel 30: Dingo Ding?	103
Spiel 31: Ich sehe was, was du nicht siehst	104
Spiel 32: Später, da werde ich...	104
Spiel 33: Rätsel-Lotto	105
Spiel 34: Hockerballett	106
Spiel 35: Mix-Memory	106
Spiel 36: Markttag	107
Spiel 37: Verdrehte Welt!	108
Spiel 38: Maus und Mäuse-Memory	108
Spiel 39: Geheimer Schatz	109
4.5 Erzählfertigkeit	110
Spiel 40: Ein Koffer zum Erzählen	110
Spiel 41: Erzählsteine selbst gestalten	110
Spiel 42: Klappe auf und was dann?	111
Spiel 43: Bildergeschichten weitererzählen	111
Spiel 44: Die Honigente rollt ins Glück	112
Spiel 45: Geschichtenerfinder	113
Spiel 46: Unsere Hände erzählen Geschichten	114
Spiel 47: Mit Stabpuppen erzählen	115
4.6 Symbol-, Zeichen-, Schrift- und Buchstabenkenntnis	116
Spiel 48: Symbol- und Zeichenspaziergang	116
Spiel 49: Zeichen- und Symbole-Entdecker	116
Spiel 50: Trara, die Post ist da	117

Spiel 51: Unsichtbare Tinte	118
Spiel 52: Hieroglyphen-Domino	118
Spiel 53: Buchstaben leuchten	119
Spiel 54: Symbole raten	120
Spiel 55: Ich lege meinen Namen	120
Spiel 56: Buchstaben turnen	121
Spiel 57: Buchstaben-Versteckspiel	122
Spiel 58: Anlaut-Memory	122
Spiel 59: Buchstaben-Wäscheleine	123
Spiel 60: Fühlbuchstaben	124
 Literatur	 126
 Bildnachweis	 131