



Einfache Aussagesätze

Sprachspiele zum Satzbau 1

Grammatik

4–8 Jahre

Dilyana Lulcheva
Illustrationen: Dessislava Yordanova

Wo immer möglich, haben wir geschlechtsneutrale Personenbezeichnungen verwendet. In einigen Fällen war dies nicht möglich, weshalb wir uns dort für das in dieser Personengruppe überwiegende Geschlecht respektive wechselnde Geschlecht entschieden haben. Selbstverständlich sind mit den geschlechtsspezifischen Formulierungen aber immer beide Geschlechter gemeint.

Kopierrecht

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.
Mit dem Kaufpreis ist das Kopierrecht für den persönlichen Unterrichtsgebrauch abgegolten.
Jede weitere Vervielfältigung ohne ausdrückliche Genehmigung des Verlages ist untersagt. Ohne solche Genehmigung dürfen weder das Werk noch seine Teile in ein Netzwerk gestellt werden.
Dies gilt sowohl für das Internet wie auch für Intranets von Schulen oder sonstigen Bildungseinrichtungen.

Alle Rechte vorbehalten.

© 2013 SCHUBI Lernmedien AG
CH-8207 Schaffhausen
service@schubi.com
www.schubi.com

1. Auflage 2013

ISBN 978-3-86723-444-3

No 139 40





Übersicht über das Spielmaterial

1. Verbkarten	2. Ergänzungskarten
Regelmäßige transitive Verben ohne Umlaut oder innere Flexion Nr. → gelbes Gespenst V1 trinken V2 malen V3 kochen V4 spülen V5 schreiben V6 bauen V7 kaufen V8 schenken V9 spielen V10 schälen V11 schneiden V12 streicheln	Nr. → gelber Kartenrand E1 Wasser – Saft – Milch E2 Haus – Fisch – Auto E3 Suppe – Ei – Kartoffeln E4 Teller – Kochtopf – Tasse E5 Zahlen – Buchstaben – Brief E6 Turm – Brücke – Haus E7 Brot – Obst – Buch E8 Geschenk – Blumen – Teddy E9 Flöte – Geige – Karten E10 Apfel – Kartoffel – Karotte E11 Karotte – Brot – Wurst E12 Katze – Hund – Kaninchen
Regelmäßige intransitive Verben ohne Umlaut oder innere Flexion Nr. → blaues Gespenst V13 sitzen V14 liegen V15 fliegen V16 reiten V17 stehen V18 springen	Nr. → blauer Kartenrand E13 Stuhl – Tisch – Sessel E14 Bett – Bank – Sofa E15 Dach – Baum – Fluss E16 Pferd – Kamel – Esel E17 Tisch – Hocker – Stuhl E18 Pfütze – Zaun – Baum
Verben mit Umlaut und innerer Flexion (transitiv und intransitiv) Nr. → grünes Gespenst V19 tragen V20 lesen V21 essen V22 werfen V23 fahren V24 schlafen	Nr. → grüner Kartenrand E19 Stein – Stuhl – Rucksack E20 Buch – Brief – Zeitung E21 Banane – Brötchen – Apfel E22 Ball – Stein – Hut E23 Fahrrad – Auto – Schlittschuhe E24 (Liege)matte – Bett – Sofa
Verben mit trennbarem Präfix (transitiv und intransitiv) Nr. → rotes Gespenst V25 anrufen V26 aufhängen V27 aufmachen V28 auspacken V29 ausziehen V30 zumachen	Nr. → roter Kartenrand E25 Frau – Mann – Kind E26 Tasche – Hose – Mantel E27 Tür – Schachtel – Regenschirm E28 T-Shirt – Taschenlampe – Unterhose E29 Schuhe – Handschuhe – Jacke E30 Schrank – Tür – Buch
3. Subjektkarten	4. Personalpronomenkarten
Nr. S1-S2 ein Gespenst – Singular S3-S4 zwei Gespenster – Plural S5 Junge/Kind S6 Mädchen/Kind S7 Kinder S8 Kinder, Jungen S9 Kinder, Mädchen S10 Mann/Vater S11 Frau/Mutter S12 Erwachsene/Eltern/Leute	Nr. P1-P2 ich P3-P4 du P5-P6 er P7-P8 sie P9-P10 es P11-P12 wir P13-P14 ihr P15-P16 sie



5. Hilfsverbkarten	6. Negationskarten
Nr. H1-H2 sein – Vollverb (Satz mit Pfeil nach links) H3-H4 haben – Vollverb (Satz mit schwarzem Kreis) H5-H6 sein – Hilfsverb (Pfeil nach links) H7-H8 haben – Hilfsverb (schwarzer Kreis)	Nr. N1-N2 nicht (X-Symbol)
7. Aktionskarten	
Nr. A1 Schritt zurück/nach unten A2 Schritt nach vorne/oben A3 Karte ziehen A4 Karte/Spielmarke an Mitspieler abgeben A5 Karte/Spielmarke vom Mitspieler nehmen A6 Plätze tauschen/Spielfeld wechseln A7-A8 Joker A9-A10 Leerkarte/Platzhalter	
Spielpläne zu den Brettspielen	
Satzis Fotoalbum	22 Handlungsbilder, zu denen das Kind Sätze ohne bildliche Aufteilung der Satzglieder formuliert.
Bs1 Verbkarton 1 (links)	schwimmen, umarmen, anmachen, gießen, singen, putzen, sich die Zähne putzen, laufen, lächeln, anzünden, riechen (11 Verben)
Bs2 Verbkarton 2 (rechts)	sich kämmen, fressen, fernsehen, aufblasen, duschen, hüpfen, lachen, weinen, staubsaugen, baden, tanzen (11 Verben)
Satzis Keller	48 Gegenstände, die als Satzsubjekte oder Verbergänzungen (Objekte) verwendet werden können, um Sätze ohne die Unterstützung weiterer Karten zu bilden.
Bs3 Objektkarton 1 (links)	Schlüssel, Puppe, Armbanduhr, Tomate, Dose, Kugelschreiber, Schere, Würfel, Ring, Nachttischlampe, Armband, Kette, Gabel, Löffel, Messer, Spiegel, Nadel, Fernseher, Hund, Pullover, Kamm, Stiefel, Korb, Gießkanne (24 Gegenstände)
Bs4 Objektkarton 2 (rechts)	Birne, Handy, Lutschbonbon, Schnuller, Maus, Katze, Vase, Eimer, Schiff, Hausschuhe, Socken, Handtuch, Zahnbürste, Zahnpasta, Haarbürste, Bild, Teppich, Glas mit Honig, Waschmaschine, Brille, Käse, Knopf, Wäsche, Deckel (Schraubverschluss) (24 Gegenstände)
Bs5 Satzis Party (Personalpronomen)	Brettspiel zum unterhaltsamen Umgang mit den Personalpronomen und der von ihnen regierten Verbflexion.
Bs6 Der Satzturm	Brettspiel zum Spielen in allen vier grammatischen Bereichen und zur Verknüpfung mit weiteren Themen der Logopädie und Sprachförderung.
Bs7 Die Stadt Satzburg	Brettspiel, durch das das Geübte in die Spontansprache übertragen werden kann; auch zum flexiblen Umgang mit eigenen pädagogischen und therapeutischen Inhalten gedacht.

Tabelle 2



Inhaltsverzeichnis

I. Aufbau und Gebrauch der Spielemappe	5	
		5.2 Brettspiele 23
		5.2.1 Satzis Party I 23
		5.2.2 Satzis Party II 24
		5.2.3 Satzis Keller: Geschenke bekommen 24
		5.2.4 Zu Besuch im Satzturm II 25
II. Theoretischer Hintergrund: Informationen für Therapeutinnen und Pädagogen	5	
2.1 Typische Sprachentwicklung	5	
2.2 Störungen beim Erwerb der Grammatik	7	
III. Die Spielesammlung	7	
3.1 Zielsetzung und Aufbauprinzipien	7	
3.2 Das Spielmaterial	8	
3.2.1 Thematischer Rahmen	8	
3.2.2 Karten	8	
3.2.3 Brettspiele	10	
IV. Spiele zur Verbzweitstellung und Verbflexion in der 3. Person Singular	11	
4.1 Kartenspiele	11	
4.1.1 Willkommen in Satzburg	11	
4.1.2 Satzkünstler I	11	
4.1.3 Satzi-Memo	12	
4.1.4 Erwisch mich!	13	
4.1.5 Aufgepasst und nachgemacht!	14	
4.2 Brettspiele	15	
4.2.1 Satzis Fotoalbum ansehen I	15	
4.2.2 Die Satzis räumen ihren Keller auf	16	
4.2.3 Zu Besuch im Satzturm I	16	
4.2.4 Spaziergang durch die Stadt Satzburg I	17	
V. Förderspiele zur gesamten Verbflexion im Präsens	18	
5.1 Kartenspiele	18	
5.1.1 Wer tut was I?	18	
5.1.2 Wer tut was II?	19	
5.1.3 Du und ich	20	
5.1.4 Er/sie/es und sie	21	
5.1.5 Satzkünstler II	22	
VI. Förderspiele zu den Hilfsverben „haben“ und „sein“ und zum Perfekt	27	
6.1 Kartenspiele	27	
6.1.1 Gegenstände verschwinden	27	
6.1.2 Wer ist wie?	28	
6.1.3 Was haben die Satzis gestern gemacht? I	28	
6.1.4 Was haben die Satzis gestern gemacht? II	29	
6.2 Brettspiele	30	
6.2.1 Spaziergang durch die Stadt Satzburg II	30	
6.2.2 Satzis Party III	31	
6.2.3 Satzis Fotoalbum ansehen II	32	
6.2.4 Zu Besuch im Satzturm III	32	
VII. Förderspiele zur Negation mit „nicht“ im Präsens und im Perfekt	34	
7.1 Kartenspiele	34	
7.1.1 Stopp die Satzis!	34	
7.1.2 Finde mich!	35	
7.2 Brettspiele	36	
7.2.1 Satzis Party IV	36	
7.2.2 Zu Besuch im Satzturm IV	36	
VIII. Literaturverzeichnis	37	
IX. Anhang	38	
Informationen für Eltern (Handout)	38	
Tabelle: Übersicht über das Spielmaterial	39	
Kopiervorlagen	41	
Spielmaterial auf farbigen Kartons	57	



I. Aufbau und Gebrauch der Spieldimappe

Die Spieldimappe „Sprachspiele zum Satzbau 1: Einfache Aussagesätze richtig bilden“ setzt sich aus drei Teilen zusammen.

Der erste Teil (Kapitel II) widmet sich dem theoretischen Hintergrund des Spieldimappthemas. Ausgehend vom typischen Erwerb der Syntax und der Morphologie wird ein Überblick über die Hauptsymptome einer dysgrammatischen Sprachentwicklung gegeben.

Im zweiten Teil (Kapitel III-VII) werden die Spieldimappe, das Spielmaterial und die Förderspiele vorgestellt. Letztere beziehen sich auf vier zentrale Themen der frühen morphosyntaktischen Entwicklung, sodass der Kopiervorlagenband Spieldimappe zu vier Förderbereichen beinhaltet:

- (1) Förderspiele zur **Verbzweitstellung und Verbflexion in der 3. Person Singular**
- (2) Förderspiele zum **gesamten Verbflexionsparadigma im Präsens**
- (3) Förderspiele zum **Perfekt**
- (4) Förderspiele zur **Verb- und Satznegation mit dem Adverb „nicht“**

Zu jedem Thema werden Kartenspiele sowie Brettspiele vorgestellt, mit denen spezifische grammatische Kategorien im Rahmen der Sprachtherapie oder DaZ-Förderung fokussiert werden können.

Der dritte Teil (Kapitel IX, Anhang) enthält ein Handout mit Informationen für Eltern dysgrammatischer Kinder und das Spielmaterial. Das Handout „Wie helfe ich meinem Kind, besser Sätze zu bilden“ gibt Eltern einige Tipps, wie sie ihre Kinder im Alltag fördern und wie sie Satzfehler angemessen verbessern können. Das Spielmaterial besteht aus 9 Farbkartons mit je 12 Spielkarten (30 Verbkarten, 30 Ergänzungskarten, 12 Subjektkarten, 16 Personalpronomenkarten, 8 Hilfsverbenkarten, 8 Aktionskarten, 2 Verneinungskarten, 2 Leerkarten) und 7 Farbkartons mit Brettspielen (je 2 Spielpläne „Satzis Keller“ mit verschiedenen Objekten/Gegenständen, je 2 Spielpläne „Satzis Fotoalbum“ mit verschiedenen Verben, 1 Spielplan „Satzis Party“ mit Personalpronomen, 1 Spielplan „Zu Besuch im Satzturm“, 1 Spielplan „Spaziergang durch die Stadt Satzburg“). Die 16 Kartons sind im Anhang auch als schwarzweiße Kopiervorlagen zum Einsatz in der Therapie oder als Hausaufgabe zu finden. Es besteht die Möglichkeit zum Ausschneiden, Aufkleben und Anmalen der ausgeschnittenen Spielkarten. Während dieses Prozesses lernen die Kinder, die Reihenfolge der Satzglieder zu beachten. Sie haben mehr Zeit, sich auf die Satzstruktur zu konzentrieren und diese zu verinnerlichen. Die Kopiervorlagen zu den Brettspielen können ausgemalt werden. Kennt das Kind das jeweilige Spiel und wurden den Eltern die Spielregeln erklärt, können die Spiele mit den Kopiervorlagen auch zu Hause durchgeführt werden.

II. Theoretischer Hintergrund: Informationen für Therapeutinnen und Pädagogen

2.1 Typische Sprachentwicklung

Die ersten Jahre nach der Geburt zeichnen sich durch vielfältige Veränderungen des menschlichen Wesens aus. Binnen kurzer Zeit durchlaufen Kinder physiologisch, emotional und kognitiv eine enorme Entwicklungsstrecke. Sie lernen den Kopf zu heben, sich zu drehen, „allein auf den Beinen“ zu stehen, wagen ihre ersten Schritte, sagen ihr erstes Wort.

Als ein maßgeblicher Bestandteil der gesamten kindlichen Entwicklung ist der Spracherwerb zu betrachten. Der Spracherwerb beginnt bereits im Säuglingsalter und gegen Ende des ersten Lebensjahres äußern Kinder ihre ersten Wörter. Innerhalb der frühen Kindheit und des Vorschulalters werden durch dynamische gegenseitige Beeinflussung die einzelnen Sprachebenen – Phonologie, Lexikon, Grammatik und Pragmatik – in ihrer Komplexität herausgebildet. Im Regelfall ist der Spracherwerb bis zum fünften Lebensjahr in wesentlichen Zügen mühelos abgeschlossen.

Die **morphosyntaktische Entwicklung** im Rahmen des Spracherwerbs geschieht im Deutschen wie in allen Sprachen nach einer bestimmten Logik. Mit der Länge und Komplexität der kindlichen Äußerungen wird die Wortzweitstellung und die **Verbflexion im Indikativ Präsens** erworben (Clahsen, 1984; Szagun, 2006, 2007, 2008). Als nächster Schritt, oft auch simultan zu der Aneignung der entsprechenden grammatischen Regeln, tauchen Verbkategorien



wie die **Vergangenheit** auf (Szagun, 2008), und zwar das **Partizip Perfekt** (z.B. „gegessen“). Die ersten Versuche zum Partizip Perfekt werden meistens ohne das Präfix „ge-“, gebildet, wie „tragen“ statt „getragen“, „sucht“ statt „gesucht“. Nach einer gewissen Zeit fangen die Kinder an, die **Hilfsverben** „haben“ und „sein“ zu verwenden (nach Dittmann, 2010, geschieht dies mit etwa 2;6). Szagun (2008) weist darauf hin, dass Kinder das Präfix ge- dann richtig benutzen, dafür können aber z.B. die Suffixe fehlen („gemach“ statt „gemacht“, „gegesst“ statt „gegessen“, „geschlaft“ statt „geschlafen“). Die ca. 3-jährigen Kinder produzieren die richtige Flexion eher bei den **regelmäßigen Verben**. Unregelmäßige Formen mit innerer Flexion und dem Suffix -en sind für sie schwieriger. Bei diesen **unregelmäßigen Verben** beachten die Kinder die Vokaländerung nicht und benutzen das Suffix-t, wie z.B. „gesingt“ statt „gesungen“. Die **Imperfektform** wird hauptsächlich für die Hilfsverben „sein“ und „haben“ und bei den Modalverben (z.B. „hatte“, „war“, „wollte“, „konnte“) gebraucht. Die Imperfektform kommt bei den anderen Vollverben seltener vor, was auf ihre niedrige Häufigkeit in der Erwachsenensprache zurückzuführen ist. Tabelle 1 bietet einen Überblick über die Phasen der Grammatikentwicklung im Deutschen in Anlehnung an Clahsen (1986, 1989).

Phasen des Grammatikerwerbs	
1. Stufe: Einwortäußerungen	<ul style="list-style-type: none">■ erste Wörter■ viele deiktische (hinweisende) Gesten
2. Stufe: Zwei- und Mehrwortäußerungen	<ul style="list-style-type: none">■ meist Inhaltswörter■ nominale Elemente wie Pronomen und Nomen■ verbale Elemente, vor allem Vollverben■ Verbendstellung bevorzugt■ erste Verbflexive zur Beugung des Verbes in der 3. Person Singular■ adverbiale Elemente wie „hier“ oder „da“■ einfache Satzstrukturen, noch keine Nebensätze■ Funktionswörter werden häufig ausgelassen
3. Stufe: Weiterentwicklung der 2. Stufe	<ul style="list-style-type: none">■ erweiterte Satzstrukturen mit Adverbien■ zusammengesetzte verbale Elemente (trennbare Verben, Modalverben)
4. Stufe Grammatik des 3-jährigen Kindes	<ul style="list-style-type: none">■ durchschnittliche Äußerungslänge steigt stark an■ grammatische Funktionswörter■ Kategorisierung von Flexionsendungen im Lexikon■ komplette Flexion einiger vieler Verben■ in den meisten Fällen korrekte Verbstellung■ weitgehend korrekte morphosyntaktische Kongruenzen (Subjekt und Verb, Substantive und Adjektive werden aufeinander abgestimmt)■ immer noch keine Nebensätze■ unvollständiges Kasussystem
Stand der Erwachsenengrammatik	<ul style="list-style-type: none">■ Nebensätze■ Äußerungen aus mehreren Teilsätzen zusammengesetzt■ vollständiges Kasussystem (auch Akkusativ- und Dativendungen)■ erstmals indirekte Fragesätze

Tabelle 1



2.2 Störungen beim Erwerb der Grammatik

Für Kinder mit Sprachentwicklungsverzögerungen sowie DaZ-Kinder wird der Sprach-, insbesondere der Grammatikerwerb, zu einem Stolperstein ihrer Entwicklung. Der Dysgrammatismus kann als ein Symptomkomplex bezeichnet werden. Dysgrammatische Kinder weisen eine Anzahl unterschiedlicher morphosyntaktischer Auffälligkeiten auf.

Ihre Schwierigkeiten **auf der Ebene der Syntax** (Satzbaus) betreffen einen verspäteten Gebrauch der ersten Wortkombinationen, eine reduzierte syntaktische Komplexität, kürzere durchschnittliche Äußerungslängen, Auslassungen obligatorischer Satzglieder sowie Wortstellungsfehler. Die syntaktischen Fehler beeinflussen auch die morphologische Entwicklung der Kinder.

Auf der Ebene der Morphologie (Formenlehre) sind oft das Kasus- und Tempussystem lückenhaft, grammatischen Markierungen werden willkürlich eingesetzt. Der Gebrauch von Funktionswörtern wie Pronomen und Präpositionen sowie Hilfsverben ist eingeschränkt und nicht regelgerecht. Dysgrammatische Kinder haben Schwierigkeiten mit der Pluralbildung und der Herstellung morphosyntaktischer Kongruenz, die zu Fehlern bei der Beugung der Verben und dem Gebrauch von Adjektiven im Rahmen der Nominalphrase führen (Clahsen, 1989; Leonard, 1998, S. 55-71).

Als Schnittstelle von Morphologie und Syntax sind die Verben, insbesondere ihre Flexion (Beugung) und die Satzstellung für dysgrammatische Kinder besonders schwierig. Daher hat die Überwindung der Verbendstellung und des Infinitivs als einzige Allzweck-Flexionsform des Verbes einen besonderen Stellenwert in der Therapie sprachauffälliger Kinder. Dies erklärt die zentrale Rolle, die den Förderspielen zu diesem Thema (Kap. IV) sowie zum Thema Verbflexion im Präsens (Kap. V) in dieser Mappe zugeschrieben wird.

III. Die Spielesammlung

3.1 Zielsetzung und Aufbauprinzipien

„Die Sprachspiele zum Satzbau 1“ wurden mit dem Ziel entwickelt, das Verständnis und die Produktion von einfachen Aussagesätzen bei dysgrammatischen und DaZ-Kindern im Alter zwischen vier und sieben Jahren, die noch nicht lesen und schreiben können, zu unterstützen. Die Auswahl der Inhalte richtet sich nach den frühen Kernsymptomen dysgrammatischer Sprachentwicklung (s.o.): der Verbendstellung und dem Gebrauch des Infinitivs anstatt der korrekten Verbflexion (Motsch, 2004). Sie dienen einer entwicklungsproximal orientierten Sprachtherapieplanung (Dannenbauer, 2002), d.h. die Spiele sind inhaltlich und methodisch an den Prozessen und Phasen des typischen Spracherwerbs ausgerichtet. Es werden die ersten wichtigen morphosyntaktischen Regeln vermittelt, die die frühe Morphosyntax nach dem Erscheinen der ersten Wortkombinationen bestimmen.

Mit dem Spielmaterial lassen sich verständliche, strukturierte Spiele in die logopädische Behandlung bzw. Sprachförderung einbauen, die pädagogisch wertvoll und thematisch kindgerecht konzipiert sind. Die kleinen Satzgespenster, die Satzis, sowie alle Illustrationen tragen zur Unterhaltsamkeit der sprachheilpädagogischen Inhalte bei, ohne dass die Aufmerksamkeit zu stark vom therapeutischen Schwerpunkt abgelenkt wird.

Die Spiele sind so aufgebaut, dass sie in einer der drei folgenden Modalitäten operieren:

- | | |
|-----------------------------|---|
| (1) Sprachrezeption | (Zielstruktur verstehen/identifizieren) |
| (2) Sprachproduktion | (Zielstruktur gebrauchen) |
| (3) Sprachreflexion | (falsche Zielstrukturen korrigieren) |

Die meisten Spiele können in mehr als einer Modalität gespielt werden, wie es in den Spielvarianten vorgeschlagen wird, oder nach eigener Vorstellung der Therapeutin. Dieser Modalitätenwechsel ist wichtig für die Festigung der grammatischen Strukturen.

Wie bereits erwähnt, haben sprachverzögerte und sprachförderbedürftige Kinder Probleme mit der **Verbstellung** und der **Verbflexion**. Der Grundgedanke, der hinter der Spielkonzeption steckt, betrifft die bildliche Aufteilung der Satzglieder (Subjekt, Prädikat und Verbergänzung) von einfachen Aussagesätzen. Solch eine Visualisierung wird im Rahmen der Kontextoptimierung von Motsch (2004) für Schulkinder empfohlen und wird auch bei jüngeren Kindern mittlerweile erfolgreich durchgeführt (vgl. Schmidt, 2011). Anhand des hier vorgestellten Spielmaterials können auch



solche Kinder, die der Schriftsprache noch nicht mächtig sind, die wichtigen Satzglieder visuell erkennen und ihre syntaktische Position verinnerlichen. Das gleichzeitige Üben der Verbflexion in der 3. Person Singular und der Verbstellung im Satz erweist sich als besonders relevant für die Therapie dysgrammatischer Kinder. Auch in der typischen, altersgerechten Sprachentwicklung gilt als erwiesen: Wenn Kinder die Verbzweitstellung beherrschen, verwenden sie auch die flektierte Form des Verbs und nicht den Infinitiv (Motsch, 2004, Schmidt, 2011).

In diesem Band sind auch Förderspiele für den Ausbau des gesamten **Verbflexionsparadigmas im Präsens** durch den **Gebrauch der Personalpronomen als Satzsubjekte** im Nominativ vorgesehen. Wie einleitend darauf hingewiesen wurde, gilt auch das **Perfekt** als ein wichtiges Thema der frühen morphosyntaktischen Entwicklung. Das Perfekt ist das Tempus, das von Kindern am häufigsten zur Markierung der Vergangenheit gebraucht wird. Da im kindlichen Sprachgebrauch das Präsens auch zur Beschreibung künftiger Ereignisse eingesetzt wird (statt des Futur I), sind für das Lernen des Futur I in der Spielmappe keine extra Spiele vorgesehen. Ferner gilt das Futur I als spätere Erscheinung im Spracherwerb und wird auch von älteren Kindern seltener als das Präsens gebraucht.

Die **Negation mit dem Adverb „nicht“** stellt das vierte Thema dar, das durch die „Sprachspiele zum Satzbau 1“ spielerisch im Rahmen der Sprachförderung und der Sprachtherapie mit dysgrammatischen Kindern aufgegriffen werden kann. Dabei geht es um die Negation eines ganzen Satzes oder eines Verbs. Die Negation mit dem Indefinitpronomen „kein“ betrifft nicht das Verb und wird daher nicht geübt. Das Verb steht im Fokus dieses Bandes aufgrund seiner Bedeutsamkeit für den frühen Spracherwerb und für Kinder mit morphosyntaktischen Schwierigkeiten. Außerdem wird das Pronomen „kein“ nach Genus und Kasus dekliniert, was über den inhaltlichen Rahmen der Spielmappe hinausgehen würde.

Zu jedem Thema finden sich in der Spielmappe sowohl Kartenspiele, als auch Brettspiele. **Die Kartenspiele** sind einfach und klar strukturiert, so dass das Kind sich auf die Übung konzentrieren kann. Zu der Grundspielregel werden immer Spielvarianten aufgeführt, um die Spiele flexibler gestalten zu können. Die Aktionskarten, die auch bei diesen Spielen optional zum Einsatz kommen, machen die Spiele unterhaltsamer. **Die Brettspiele** haben einen Spielplan, mehrere Spielvarianten und können dem Sprachentwicklungstand des Kindes und seinen kognitiven Fähigkeiten entsprechend angepasst werden. Sie fördern zusätzlich die sozialen Kompetenzen der Kinder, sind aber so verfasst, dass sich die Kinder auf die zu übenden Sprachstrukturen konzentrieren können und nicht abgelenkt werden. Ferner lassen die Spiele viel Freiraum für die Sprachtherapeutin, damit kreativ umzugehen, d.h. selber die Spielregeln oder den Schwerpunkt der Übung so zu verändern, dass sie den individuellen Bedürfnissen jedes Kindes gerecht werden.

3.2 Das Spielmaterial

3.2.1 Thematischer Rahmen

Die Hauptfiguren, die das Kind bei den spielerischen Übungen begleiten, sind die Satzis. Die kleinen Satzgespenster bringen ihm bei, richtige Sätze zu bilden. Die Satzis haben unterschiedliche Farben und wohnen im Satzschloss der Stadt Satzburg. Oft sind sie aber in der Stadt unterwegs, um den Kindern beim Sätzbilden zu helfen.

Bei jedem Spiel kann auf diesen thematischen Rahmen zurückgegriffen werden, der durch die zusätzlichen „einführenden Anweisungen“ an das Kind ergänzt wird. Bei diesen Spielanweisungen werden bestimmte Wörter absichtlich wiederholt und Pronomen vermieden. Die Satzstruktur ist klar, die in der Regel kurzen Sätze wirken zwar auf den ersten Blick stilistisch ungeschickt, sind für sprachauffällige und sprachförderbedürftige Kinder allerdings wichtig, damit sie der Grundidee des Spiels folgen können. In welchem Maß die Therapeutin den thematischen Rahmen „Gespenster und ihre Aktivitäten“ selbst zu einer kleinen, eigenen Geschichte ausbauen möchte, bleibt ihr überlassen.

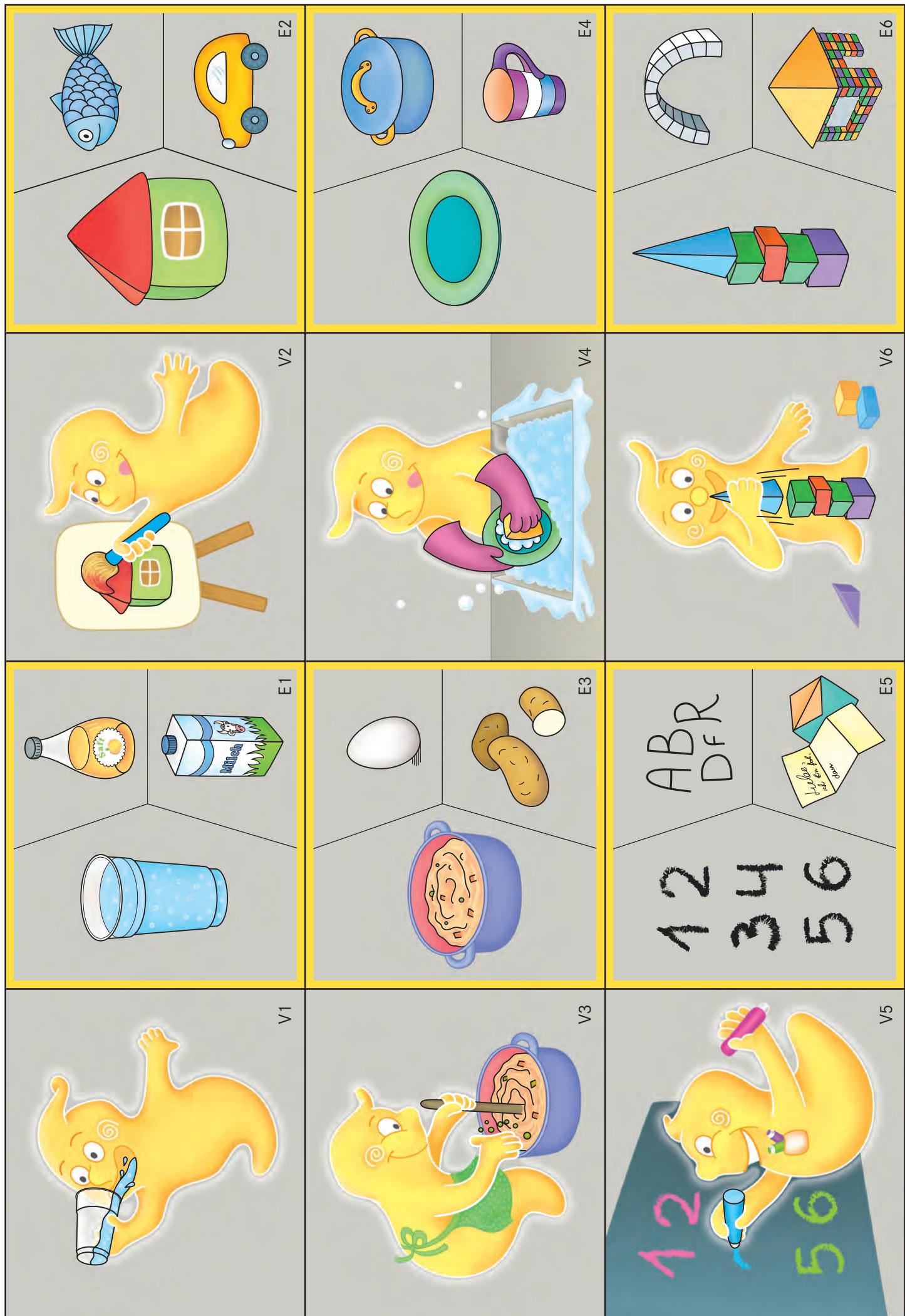
3.2.2 Karten

Inhalt der Mappe: 30 Verbkarten, 30 Ergänzungskarten mit je 3 Objekten, 12 Subjektkarten, 16 Personalpronomenkarten, 8 Verbkarten zu den Verben „haben“ und „sein“, 2 Negationskarten, 8 Aktionskarten, 2 Leerkarten. Die Karten sind mit entsprechenden Buchstaben und Nummern auf der Vorderseite markiert.

Die **30 Verbkarten (V1-V30)** stellen unterschiedliche Handlungen dar, die von den farbigen Satzgespenstern, den Satzis, ausgeführt werden. Die Farben der Gespenster weisen auf vier Verbgruppen hin.



Verbkarten (V1-V6) - Ergänzungskarten (E1-E6)





Satzis Keller (Objektkarton 1)



Bs3



Satzis Party (Personalpronomen)



Bs5



Personalpronomenkarten (P1-P12)

