



Förderbeispiel an der Schnittstelle Semantik-Grammatik

Annette Penn

„dasdieder!“ – Thema ‚Möbel‘ (© ProLog)

Förderziele: Differenzierung des aktiven Wortschatzes im semantischen Feld ‚Möbel‘; Aktivierung von Genus- und Kasusmarkierungen (bestimmte Artikel und Akkusativ)

Altersstufe: Jahrgangsstufe 1–2

Einsatzbereich: Einzelförderung oder Kleingruppe

Benötigtes Material

- „dasdieder! Ein Artikel-Memo-Spiel im Wortschatzfeld Haushalt“ von ProLog*, und hieraus die Bildkarten zu dem semantischen Feld ‚Möbel‘;
- selbst erstellte Visualisierungsvorlagen (Satzvorlagen) mit Boardmaker**

* <https://www.prolog-shop.de/shop/kindliche-sprachentwicklung-und-sprachentwicklungsstoerungen/kindliche-sprachfoerderung-und-therapie/wortschatznarrativaet/5387/dasdieder-haushalt>

** <https://goboardmaker.com/> – © Mayer-Johnson-lizenzierte Software zum Erstellen von Kommunikationstafeln – PCS and Boardmaker are trademarks of Tobii Dynavox LLC. All rights reserved. Used with permission.

Spielbeschreibung

Grundspiel: Den Schüler:innen sind die Visualisierungshilfen für die Artikel

- Farben (der-blau, die-rot, das-grün),
- Gebärden (der Stein, die Schere, das Papier)

bekannt.

Im **ersten Schritt** besteht die Aufgabe darin, die Bildkarten mit den Möbeln zu benennen und entsprechend der Farbe in das jeweilige Artikelhaus einzuordnen (Abb. 1, Material 1). Wichtig sind das aktive Nachfragen „Was ist das?“, „Wie heißt das?“ und gemeinsame Klären unbekannter Begriffe. Die Artikel werden mit den Gebärden durch die Förderkraft unterstützt.



Abb. 1: Artikelhäuser

PCS and Boardmaker are trademarks of Tobii Dynavox LLC. All rights reserved. Used with permission.



Abb. 2: Akkusativ Merkblatt

PCS and Boardmaker are trademarks of Tobii Dynavox LLC. All rights reserved. Used with permission.

In den **anschließenden Spielsequenzen** werden Begriffe und Artikel intensiv wiederholt und immer wieder in dem aktiven Sprachgebrauch aktiviert. Neu hinzu kommen die Kasusmarkierungen für die Begriffe, wenn wir sie im Satz verwenden. Mit einer Akkusativ-Visualisierung (Abb. 2, Material 2) werden die Kinder auf die Veränderung von „der“ zu „den“ aufmerksam gemacht.

Spielidee 1

Satzvorlage (Abb. 3, Material 3): **Der Mann/die Frau/das Kind kauft/bezahlt ...**

Die Memokarten ‚Möbel‘ werden an die Kinder verteilt. Der Reihe nach deckt ein Kind ein Bild auf, benennt es mit Artikel und legt es in der Satzvorlage auf die entsprechende Farbe. Dann wird der Satz gelesen bzw. gesprochen. Zunächst kann der Artikel gleich gewählt werden (Der Mann kauft den Stuhl). Dies kann jedoch auch variabel zugeordnet werden. Die Verben „kaufen“ und „bezahlen“ darf jeder selbst wählen.

Abb. 3: ‚Kaufen & Bezahlen‘

PCS and Boardmaker are trademarks of Tobii Dynavox LLC. All rights reserved. Used with permission.

