



Lass uns quatschen – pragmatisch-kommunikative Förderung in Spielformaten

Jael Berenike Ostmeier, Ulrich Stitzinger

Sprachliche Förderziele: Kommunikative Kompetenzen, Erzählfreude, Zuhörbereitschaft, Partnerorientierung, Interpretationsfähigkeit, Hörmerkspanne
Altersstufe: ab frühkindlichem Spracherwerb bis in das späte Jugendalter

1 Begriffliche Klärung

Pragmatische Kompetenzen verhelfen einer Person, sprachliche Handlungen unter Anwendung verbaler, paraverbaler sowie nonverbaler Mittel zu vollziehen sowie Kommunikation zu initiieren, aufrechtzuerhalten und gelingen zu lassen (Kannengieser, 2023). Außerdem werden *kommunikative* Kompetenzen benötigt, um bestimmte Inhalte erfolgreich auszutauschen und dabei vereinbarte Konventionen zwischenmenschlicher Kommunikation in unterschiedlichen sozialen Kontexten einzuhalten (Dohmen, 2013). Der Erwerb pragmatischer und kommunikativer Kompetenzen verläuft interaktiv gekoppelt im Zuge des allgemeinen Spracherwerbs eines Kindes (Kauschke, 2012; Mayer & Ulrich, 2017). Werden jedoch beispielsweise die Fähigkeiten, verschiedene Dialogrollen und den Perspektivwechsel einzunehmen oder sprachliche Mittel situations- und kontextangemessen zu gebrauchen, nicht altersadäquat erworben, können pragmatische Störungen vorliegen (Lüdtke & Stitzinger, 2017). Bei Störungen im Bereich der Pragmatik werden Faktoren wie die Kommunikation, Kognition, Kontextanpassung und soziale Akte in Betracht gezogen (Achhammer, 2014; Kauschke, 2012; Mayer & Ulrich, 2017). Pragmatische Störungen können auch im Zusammenhang mit anderen Erschei-

nungsbildern, wie z. B. Autismus-Spektrum oder Redeflussstörungen auftreten (Achhammer, 2014; Bastians, 2019).

2 Bedeutung im schulischen Lernen

Pragmatisch-kommunikative Kompetenzen sind erforderlich, um sowohl den gesellschaftlichen Alltag als auch Aufgaben im Bildungsprozess der Schule bewältigen zu können (Kauschke, 2012). Damit stehen Schulen vor der Aufgabe, möglichen Schwierigkeiten frühzeitig entgegenzuwirken, indem den betroffenen Kindern ein emotional sicheres Umfeld geschaffen wird. Ferner soll der adäquate Gebrauch lautsprachlicher Mittel, der Einsatz von Mimik und Gestik, das Herausfiltern emotionaler Färbungen, die Perspektivenübernahme des Gegenübers (Theory of Mind) sowie metakommunikative Kompetenzen gefördert werden. Unterstützend sind dabei z. B. Rollenspiele, aktives Zuhören, Wechsel der Sprech- und Zuhör-Rollen (Turn-taking), Gesprächsregeln, wiederkehrende kommunikative Abläufe sowie korrekatives Feedback (Bastians, 2019).

3 Herausforderungen im Unterricht

Im Unterricht machen sich für Kinder mit pragmatisch-kommunikativen Störungen die Herausforderungen der Kommunikation, des sozialen Umgangs und der erschwerten Kontextanpassung bemerkbar (Achhammer, 2014; Kauschke, 2012; Mayer & Ulrich, 2017). Um diesen Erschwernissen zu begegnen, sollen den

Kindern beispielsweise mehr Zeit zur Bearbeitung von Aufgaben, ergänzende Lernmaterialien oder Hilfestellungen durch Schulbegleitungen angeboten werden (Bastians, 2019). Für die gezielte Diagnostik und Förderung pragmatisch-kommunikativer Kompetenzen stehen im deutschsprachigen Raum erst allmählich geeignete Instrumente und Methoden zur Verfügung. Das stellt Lehrkräfte und sprachtherapeutisch bzw. logopädisch tätige Fachpersonen vor die Aufgabe, zusätzlich eigene Materialien und Verfahren zu entwickeln (Achhammer, 2014).

4 Materialien zur Förderung

Im Folgenden werden Spiele in Form von Steckbriefen vorgestellt, die zur Förderung pragmatisch-kommunikativer Kompetenzen im Unterricht oder in der Einzelarbeit genutzt werden können. Hierbei handelt es sich überwiegend um Brett- und Kartenspiele, die zur Interaktion anregen sowie kognitivistische und relationale Kompetenzen fördern, z. B. durch den Aufbau der Theory of Mind und von Zuhörfähigkeiten. Ergänzend befinden sich im Downloadbereich differenzierte Beschreibungen zur Durchführung sowie Variationen zum unterrichtlichen Einsatz.

4.1 Gruppenkuscheltier

Ein beliebiges Kuscheltier wird als das Gruppenkuscheltier unter den Kindern weitergereicht, damit es als Erzählmedium im Elementar- wie auch Primarbereich genutzt werden kann (Tab. 1, Material 1 )

→