

# 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

<b>1 Wichtige Komponenten der frühen Sprachtherapie .....</b>	<b>18</b>
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
<b>2 Auswahl der geeigneten Therapie .....</b>	<b>31</b>
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
<b>3 Kontextoptimierung in der frühen Kindheit .....</b>	<b>44</b>
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

<b>4</b>	<b>85 Therapieeinheiten zum Erwerb der zentralen grammatischen Regeln .....</b>	<b>66</b>
4.1	Therapieaufbau .....	66
4.2	Darstellung der Therapieeinheiten .....	68
4.3	Die Therapieeinheiten .....	70

*Schwerpunkt 1: Erwerb der Subjekt-Verb-Kontroll-Regel (SVK-Regel) und der Verbzweitstellungsregel (V2-Regel) .....* 70

<b>Tiere und deren Lebensraum (Einheiten 1–23) .....</b>	<b>70</b>
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

<b>Die kleine Raupe Nimmersatt (Einheiten 24–35)</b> .....	<b>112</b>
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
<b>Kasimir und Frippe backen einen Kuchen (Einheiten 36–41)</b> ....	<b>130</b>
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>

<b>Ritter und Burgen (Einheiten 42–52)</b> .....	<b>137</b>
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

*Schwerpunkt 3: Erwerb des Kasusystems* ..... 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
<b>Zilly, die Zauberin (Einheiten 81–85) .....</b>		<b>194</b>
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