

a.

Dieses Kapitel gibt Anregungen zum Üben mit dysgrammatischen Kindern. Unter Dysgrammatismus versteht man eine Sprache, die sich einer falschen oder gar keiner Grammatik bedient.

Gleichgültig, welche Ursachen vorliegen, die durchaus auch organisch sein können, ist eine Förderung des betreffenden Kindes in jedem Fall sinnvoll um wirklich sicher zu gehen, dass man alle Möglichkeiten des Kindes voll ausschöpft. Wann man eine gezielte Therapie beginnt, sollte der Fachmann entscheiden, da ein Laie oft eine minimale Verzögerung der normalen Entwicklung überschätzt oder umgekehrt ein „niedlich verdrehtes“ Reden als normale kindliche Entwicklungsphase unterschätzt. Das Fördern der Grammatik sollte in spielerischer Form geschehen. Geduld ist wichtiger als rasche Fortschritte. Zu viele Aufgaben, neue Problemstellungen, wenn alte noch nicht umgesetzt werden, verstärken häufig die negativen Symptome. Wie bei allen anderen Sprachstörungen auch, ist das Arbeiten an der ganzen kindlichen Persönlichkeit und damit am gesamten Wahrnehmungsbereich wichtig und förderlich.

b.

Die hier vorgestellten Spiele enthalten pro Abschnitt mindestens eine auf das Praktische gerichtete Aufgabe, damit das Kind die grammatische Übung nicht nur in der Theorie, sondern durch wirkliches Erleben nachvollzieht.

Im übrigen konzentrieren sich unsere Spiele auf grammatische, beziehungsweise logische Probleme. Rhythmische, phonetische und vielleicht auch psychotherapeutische Übungen sind aus den anderen Gruppen dieser Sammlung hinzuzuziehen.

Die vorgestellten Spiele basieren alle auf der Auffassung, dass eine grammatische Sprache ein gewisses Abstraktionsvermögen voraussetzt. Der Reifung dieses Vermögens soll nachgeholfen werden. Das kann zunächst erreicht werden durch das Verdeutlichen von Zusammenhängen.

Wie werden Zusammenhänge erkannt?

Durch genaues Beobachten, das heißt Sehen, Hören, Fühlen wird das Wahrnehmungsvermögen verbessert und das Erkennen von Merkmalen möglich. Der Vergleich von Merkmalen untereinander lehrt das Unterscheiden von Wesentlichem und Unwesentlichem. Die Feststellung wesentlicher Merkmale führt zu der Wahrnehmung von Zusammenhängen. Zusammenhänge sind Ordnungen.

c.

Jede Begriffserklärung fördert also das kindliche Vermögen, Ordnungen und logische Zusammenhänge zu erkennen. Deswegen wird in den Spielen Wert gelegt auf viele Beispiele zu einer Problematik. Das Lernziel ist die Fähigkeit, einen einfachen Aussage- und Fragesatz bilden zu können. Auf die Konstruktion von Nebensätzen wird hier noch verzichtet.

Auch werden keinesfalls alle grammatischen Schwierigkeiten der deutschen Sprache behandelt, sondern nur die wichtigsten Regeln, die eine verständliche Sprache auf dem Niveau eines Vorschulkindes benötigt.

Die Spiele sind ungefähr der Schwierigkeit nach geordnet. Die Reihenfolge sollte im Normalfall eingehalten werden. In jedem der neun Abschnitte finden Sie Zusatzspiele mit einem höheren Schwierigkeitsgrad, die Sie bei einem zweiten Durchlauf der Spiele üben können, oder wenn Sie bemerken, dass ein Kind unterfordert ist. Jeder Abschnitt stellt ein grammatisches Problem in den Mittelpunkt und erarbeitet dieses Lernziel vorwiegend mit einem Fragetyp. **Fragen** und **Sagen** wird also immer parallel geübt, indem die Rollen des Erwachsenen und des Kindes bei den Spielen gewechselt werden sollten.

d.

Bevor noch einige Bemerkungen zu den einzelnen Abschnitten gemacht werden sollen, eine Übersicht der Lernziele und der Fragestellungen in den einzelnen Abschnitten:

Abschnitt	Lernziel:	Fragetyp:
1.	Begriffsbildung	Wer oder was?
2.	Artikel	Wer oder was?
3.	Verben	Was tut?
4.	Farben / Formen	Wie ist?
5.	Adjektive	Wie ist?
6.	Zahl / Plural	Wieviele sind?
7.	Akkusativ	Wen oder was?
8.	Dativ	Wem?
9.	Präpositionen	Wo? Wohin?

In den Zusatzspielen werden folgende Themen bearbeitet:

1. Pluralbildung, bestimmter Artikel, Possessivpronomen
2. Geschlechtsnamen, Akkusativ des unbestimmten Artikels
3. Personalpronomen, Perfekt, Futur I
4. Artikel + Adjektiv, Imperfekt von Sein
5. Superlativ
6. Adverbiale Bestimmung des Ortes
7. Artikel + Adjektiv, Negation
8. Personalpronomen, Negation
9. Redeübungen, Gliederung

e.

1. Umzug

Im ersten Abschnitt geht es neben einer Wortschatzerweiterung darum, das Ordnen von Dingen unter Oberbegriffe zu erfassen. Geordnet wird nach Ortsangaben (Zimmer) oder nach Zwecken (Spielsachen).

Weiter werden Beziehungen erklärt anhand von Verwandtschaftsbeziehungen, die die ersten logischen Strukturen darstellen, die ein Kind „erlebt“.

2. Arche Noah

In diesem Spiel lernt das Kind, die Tiere nach ihrem grammatischen Geschlecht zu ordnen und übt damit die drei Artikel des Deutschen. Das Herausfinden eines Erkennungsmerkmals bei den verschiedenen Tieren dient der Übung, Wesentliches von Unwesentlichem zu unterscheiden.

f.

3. Berufe

Der Begriff des „Tuns“ überhaupt soll dem Kind verständlich werden, damit es versteht, was ein Verb ist.

Ordnungen von Menschen nach Berufen werden gezeigt und Ordnungen von Tätigkeiten nach Berufen. Schließlich wird das Personalpronomen eingeführt: Wesentlich ist in den Beispielen die Tätigkeit und nicht die Person, die deshalb durch ein Personalpronomen ersetzt werden kann.

Die Pantomimen müssen die wesentlichen Tätigkeiten eines Berufes darstellen.

4. Malerwerkstatt

Das Erkennen und das Unterscheiden von Farben und Formen vermittelt dem Kind neben dieser speziellen Kenntnis das Erleben von Eigenschaft überhaupt. Durch das Spiel mit einer Eigenschaft, die jeder Gegenstand hat, keiner ist vollkommen farblos, jeder hat irgendeine Form, lernt das Kind, was ein Adjektiv ist.

g.

5. Schneewittchen

In diesem Abschnitt werden Eigenschaften allgemein vorgestellt. Zunächst werden die Gegenstände danach geordnet, zu wem sie gehören, die Beziehung des Besitzes wird also vermittelt. Anschließend werden Eigenschaften vorgestellt und verglichen: Sie können im Gegensatz zueinander stehen oder verschieden stark durch ein Mehr oder Weniger vertreten sein. Das Kind erlernt Gegensatzpaare und die Steigerung von Adjektiven.

6. Spaziergang

Gebäude haben bestimmte Funktionen. Das Kind lernt ordnen nach Zwecken und Orten.

Weiterhin wird das Zählen geübt und durch das Verständnis der Zahl, beziehungsweise der Anzahl, eine neue Ordnungsmöglichkeit gegeben. Die unterschiedliche Bedeutung der Fragen wo und wohin wird erarbeitet. Der Begriff der Richtung einer Bewegung und der Sinn einer Ortsangabe werden vermittelt.

h.

7. Einkaufen

Hier wird die Beziehung zwischen einer Person und einem Gegenstand dargestellt. Das Kind kauft einen Gegenstand. Der Akkusativ ist der häufigste Fall im Deutschen, um Objektbeziehungen zu vermitteln. Alle Spiele widmen sich der Frage: Wen oder was?

8. Geburtstag

In dem Geburtstagsspiel wird die andere Objektbeziehung, der Dativ, der auf die Frage „wem?“ antwortet, vorgestellt. In diesem Abschnitt geht es um Wünsche: Es bietet daher eine gute Möglichkeit, sich den Sehnsüchten und auch Ängsten des Kindes zu widmen.

9. Versteckspiel

Die genaue Ortsangabe soll dem Kind vermittelt werden. Die Beziehung eines Gegenstandes oder einer Person zu einem Ort wird mit Präpositionen ausgedrückt. Das Kind soll diese Beziehung über die praktische Erfahrung lernen.

Erklärung der grammatischen Ausdrücke:

Lateinisch	Deutsch	Beispiel
Adjektiv	Eigenschaftswort	schön
Adverbiale Bestimmung des Ortes	Ortsbestimmung d. Tätigkeitswortes	auf dem Baum
Akkusativ	Wen- oder Was-Fall, 4. Fall	den Baum
Artikel	Geschlechtswort Dativ	der, die, das, ein, eine, ein
Dativ	Wem-Fall, 3. Fall Imperfekt	dem Baum
Futur I	Zukunft 1	ich werde laufen
Imperfekt	Unvollendete Vergangenheit	ich lief
Infinitiv	Grundform	laufen
Komparativ	1. Steigerungsform	höher
Negation	Verneinung	kein Baum; ich laufe nicht
Nominativ	Wer-Fall, 1. Fall	der Baum
Perfekt	Vollendete Vergangenheit	ich bin gelaufen, ich habe gesehen
Personalpronomen	Persönliches Fürwort	ich, du, er, sie, es, wir, ihr, sie
Plural	Mehrzahl	die Bäume
Possessivpronomen	Besitzanzeigendes Fürwort	mein, dein, sein, unser, euer, ihr
Präposition	Verhältniswort	in, auf, unter, neben usw.
Verb	Tätigkeitswort	laufen
Singular	Einzahl	der Baum
Superlativ	Höchste Steigerungsform	der höchste