



Kon-Lab Sätze und W-Fragen

Überblick und Spielziel

Mit Hilfe der Ereignis- und Strukturkarten als spezifische Visualisierungsmethode sollen dem Kind die grundlegenden grammatikalischen Strukturen sowie die Regeln der Ableitung von Sätzen und Nomen mit Artikel zugänglich gemacht werden. Die Bildmaterialien lassen sich durch freie Herstellung von schriftlichen Karten für Schulkinder, die lesen können, erweitern.

Material/Spielelemente

128 Ereignis- und Strukturkarten :

- 83 Bilder für Satzglieder und Nomina für Artikel
- 16 Ereignisbilder für die Hauptverben
- 27 Textkarten für Modal- und Hilfsverben, Nebensatzkonjunktionen
- 1 schwarze Karte für Leerstellen bzw. als Platzhalter
- 1 Karte mit Rastermuster als Hinweiskarte für verschobene Satzglieder

Vorbereitung

Spiele und Übungen mit dem Kartensatz Sätze und W-Fragen funktionieren nach einem 3-Felder-Modell, in dem die einzelnen Karten ausgelegt (die „Mittel“ für Feld 3) und dann in die richtige Reihenfolge durch verschieben von Karten auf die Felder 1 und 2 gebracht werden:

Feld 1	Feld 2	Feld 3 (Mittelfeld)				
--------	--------	---------------------	--	--	--	--

Die drei Felder sollten Sie als Papierstreifen in der entsprechenden Größe der Karten vorbereiten.

(Alternativ dazu können Sie mit dem Kon-Lab Syntaxbrett arbeiten. Das Kon-Lab Syntaxbrett ist ein Kartenständer aus Massivholz und kann unter der Artikelnummer 12.024.22357 bestellt werden.)

Sortieren Sie für den ersten Beispielsatz folgende Karten aus, sie werden später wie abgebildet in Feld 3 gelegt:

Feld 1	Feld 2					will
		der Bäcker	in der Nacht	ein Brot	backen	will

Diese Reihenfolge wird für Feld 3 bei allen Spielen zum Satzbau beibehalten:

Position 1: *Subjekt*, Position 2: *wann/womit usw.*, Position 3: *direktes Objekt*, Position 4: *Hauptverb*, Position 5: *Hilfsverb*

Spielablauf

1. Spiel Satzableitung

Schritt 1: Die Karten benennen, erläutern und auslegen

Zuerst erläutern Sie dem Kind das Ereignisbild (Hauptverb) und legen es in die vorletzte Position von Feld 3. Dann fragen Sie „wer?“ und antworten „der Bäcker“. Die Karte (das Subjekt) kommt ins ganz linke Feld. Es folgt „wann?“ („in der Nacht“, Position 2) und „was?“ („ein Brot“, Position 3). Schließlich sagen Sie: „Pass auf, die graue Karte am Schluss ist ein Wort. Es heißt *will*.“ (Position 5).

Schritt 2: Ableitung der Hauptsatzstruktur

Erklären und zeigen Sie dem Kind: „das zweite Feld darf nicht leer bleiben, deshalb schicken wir ihm die Karte mit dem Wort“. Legen Sie die Textkarte *will* ins Feld 2. Dann erklären und zeigen Sie: „Das erste Feld will auch nicht leer bleiben. Wir schicken ihm ein Bild. Wir fangen mit dem Bäcker an.“ In die leer gewordene Position legen Sie die Karte mit dem Rastermuster. Es ist jetzt ein Satz entstanden, den Sie gemeinsam mit dem Kind vorlesen: „*Der Bäcker will in der Nacht ein Brot backen*“

Schritt 3: Andere Wortstellungen ableiten

Legen Sie die verschobenen Karten jeweils in die Ausgangsposition zurück und spielen Sie die Ableitung mit den anderen Karten durch. Es entstehen die Sätze:

„*In der Nacht will der Bäcker ein Brot backen*“ und
„*Ein Brot will der Bäcker in der Nacht backen*“

Schritt 4: Bilder austauschen

Ersetzen Sie nun „in der Nacht“ durch „am Morgen früh“ und beginnen das Ableitungsverfahren neu. Nach dieser Phase können Sie dazu übergehen, mit anderen Sätzen aus dem Kartensatz die Schritte 1 bis 4 zu wiederholen.

2. Spiel W-Fragen

W-Fragen werden gebraucht, um nach „verlorenen“ Informationen zu fragen, wenn zum Beispiel Lärm verhindert hat, dass der Inhalt der Objektkarte („Brot“) verstanden wurde. Um zu wissen, was der Bäcker backen will, muss eine W-Frage gebildet werden. Dies wollen wir mit dem Kind Schritt für Schritt spielerisch erarbeiten:

Schritt 1: Ein Inhalt geht verloren

Beginnen Sie mit der Ausgangsreihenfolge in Feld 3: der Bäcker – in der Nacht – ein Brot – backen – will. Drehen Sie die Objektkarte um: der Inhalt ist „verloren“ gegangen.

Schritt 2: Das Fragewort

Die umgedrehte Karte wird durch ein Fragewort ersetzt. Wir brauchen das Wort, „um das verschwundene Brot wieder zu holen“.

Feld 1	Feld 2			was		will
--------	--------	---	---	-----	---	------

Schritt 3: Die Ableitung

Zeigen Sie auf das Feld 2 und erinnern Sie das Kind wieder daran: „das zweite Feld darf nicht leer bleiben. Deshalb schicken wir ihm die Karte mit dem Wort am Schluss“.

Schritt 4: Die Frage

Das erste Feld darf auch nicht leer bleiben. Wir schicken ihm die Karte mit dem Fragewort und hinterlegen eine Spur (die Karte mit dem Rastermuster. Es entsteht ein Fragesatz, den wir mit dem Kind gemeinsam vorlesen:
Was will der Bäcker in der Nacht backen?

Schritt 5: Die Antwort

Das Fragewort wird nun durch das verlorene Objekt („ein Brot“) ersetzt:
Ein Brot will der Bäcker in der Nacht backen.

3. Spiel Nebensätze

Um Nebensätze zu lernen, nehmen wir zum Anlass die Situation der indirekten Rede: Das Kind darf den Kurier spielen, der berichtet, was jemand anderes gesagt hat.

Schritt 1: Ein neues Wort für Feld 2

Beginnen Sie mit der Ausgangsreihenfolge in Feld 3: *der Bäcker – in der Nacht – ein Brot – backen – will*. Erklären Sie dem Kurier: „wenn wir etwas weitererzählen wollen, darf das Wort *will* nicht mehr in das zweite Feld. Wir brauchen ein neues Wort. Das Wort heißt *dass* und wird ins Feld 2 eingefügt“.

Schritt 2: Die schwarze Karte

Fügen Sie in Feld 1 die schwarze Karte als Platzhalter für einen kurzen Hauptsatz ein, den der Kurier braucht, um seine Nachricht verständlich zu übermitteln:



Die schwarze Karte steht für *X hat gesagt*.

Geben Sie dem Kurier den Auftrag, eine weitere Nachricht zu übermitteln, indem Sie andere Bildkarten für die Ausgangsreihenfolge in Feld 3 wählen:

Anna - mit dem Schlüssel - das Schloss - aufmachen – will

Der Kurier wiederholt nun Schritte 1 und 2.

Schritt 3: Nebensätze mit *weil* und *wenn*

Nachdem Schritte 1 und 2 ausreichend geübt wurden, können Sie Nebensätze mit *weil* und *wenn* nach demselben Muster einführen. Die schwarze Karte steht nun wahlweise für *Er kann es nicht machen* (weil) oder *Er kommt wirklich nur dann* (wenn).

4. Spiel indirekte Fragen und Relativsätze

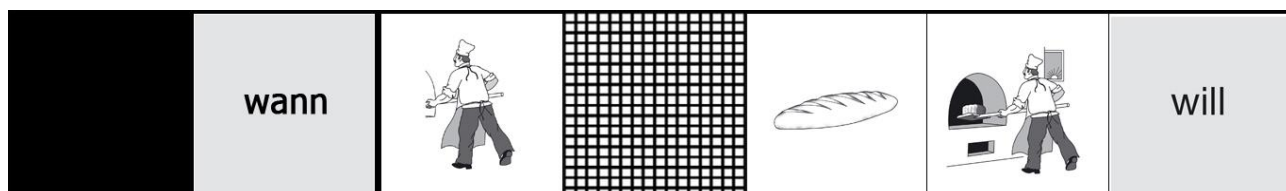
Mit indirekten Fragen wie z.B. „Weißt du, wann der Bäcker ein Brot backen will?“ verbinden wir die Nebensatzstruktur mit der Fragebildung.

Schritt 1: Die Zeitangabe geht verloren

Gehen Sie von der Ausgangsreihenfolge in Feld 3 aus und drehen Sie die Karte *in der Nacht* um. Legen Sie das Fragewort wann auf die Position 2 in Feld 3. Lassen Sie das Kind nach der Zeitangabe fragen: *Wann will der Bäcker ein Brot backen?*

Schritt 2: Die indirekte Frage

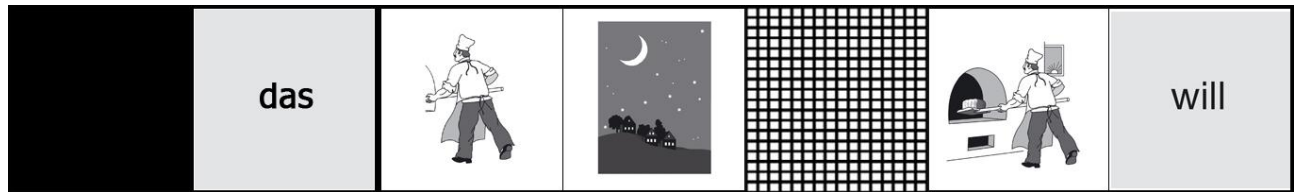
Legen Sie die schwarze Karte auf Feld 1. Sagen Sie dem Kind: „Und wenn die schwarze Karte für *Ich weiß nicht* steht, wie geht der Satz dann weiter?“ Legen Sie das Fragewort auf Feld 2 und die Rasterkarte als Verbindungskarte auf die Position 2 in Feld 3. Lesen Sie mit dem Kind nun die indirekte Frage: *Ich weiß nicht, wann der Bäcker ein Brot backen will*.



Schritt 3: Der Relativsatz

Gehen Sie wieder von der Ausgangsreihenfolge aus und legen Sie die Objektkarte („ein Brot“) sichtbar neben die drei Felder. Sagen Sie dem Kind, dass „etwas vom Brett heruntergefallen ist“. Die leer gewordene Objektposition wird nun durch das Relativpronomen ersetzt („das“), die schwarze Karte kommt wieder auf Feld 1. Sagen Sie dem Kind: „Wie geht der Satz weiter, wenn die schwarze Karte bedeutet: *Was ist es für Brot? Das ist ein Brot*“. Legen Sie das Relativpronomen auf Feld 2 und die Rasterkarte als Verbindungskarte auf die

Position 2 in Feld 3. Lesen Sie mit dem Kind nun den ganzen Relativsatz: *Das ist ein Brot, das der Bäcker in der Nacht backen will.*



5. Spiel Possesivstrukturen und Artikel

Nutzen Sie das 3-Felder-Modell auch für den Erwerb der Besitzstruktur (z.B. Annas Rucksack) als Vorläufer des Artikels.

Nehmen Sie die Objektkarten (Nomen) und die Grammatikkarte –s für das Spiel.
Alle teilnehmenden Kinder bringen ein Foto von sich mit (oder malen sich selbst).

Nehmen Sie eines der Fotos (z.B. Jana) und legen das Foto in Feld 1. Wichtig ist die sprachliche Begleitung: „Das ist Jana“. Legen Sie eine Objektkarte (z.B. Fahrrad) in Feld 3: „Und das ist ihr Fahrrad“. Legen Sie die Grammatikkarte –s in Feld 2: „Das ist Janas Fahrrad“.

Alle Kinder spielen der Reihe nach die Schritte mit ihrem Bild und einer Objektkarte durch.

Hintergrund

Kon-Lab-Spiele sind auf wissenschaftlicher Basis für Kinder mit Sprachentwicklungsstörungen konzipiert worden. Eltern können die Spiele aber auch für die frühkindliche Sprachförderung einsetzen.