



Kommunikationsfunktion: Erweiterte Zeitkonzepte ausdrücken

Titel

## KÖNIG III

Material

Kommunikationstafel mit zwei Randwortschatztafeln:

RWS 1: Mitspielende (siehe Einleitung)

RWS 2: Verben: Symbole von Tätigkeiten wie springen, tanzen, singen, rausgehen, sich hinlegen, klatschen etc.

eine Papierkrone

Zielwörter

**müssen, und, nachher**

Natürlich können auch die Wörter «**und dann**» oder «**und danach**» verwendet werden.

Spiel

Bei diesem Spiel kann der König zwei oder mehr Dinge befehlen: «Thomas **muss** winken **und nachher** singen!»

## IDEEN FÜRS MODELLING DER ZIELWÖRTER IM ALLTAG

### Erzählungen

**und nachher** sind typische Erzählwörter: Wir können diese Wörter in allen Erzählungen der Kinder modellieren. Häufig haben die Kinder Agenden, in denen die Eltern etwas vom Wochenende rein schreiben. Ich lese jeweils dem Kind ausgewählte Sätze vor und modelliere dann die Nacherzählung des Kindes. Wenn man immer dieselbe Satzstruktur vornimmt, gelingt es den Kindern besser. Bevor ich korrekte Sätze erwarte, ist eine Struktur mit **und nachher** eine gute Möglichkeit, das Kind mehrere Tätigkeiten erzählen zu lassen: «Auto fahren **und nachher** Eis essen **und nachher** schauen **und nachher** heim fahren **und nachher** schlafen.»

Rezepte/Handlungen: Dieselbe Struktur kann man auch bei Rezepten oder Handlungsanweisungen gebrauchen: «Zeichnen **und nachher** ausmalen **und nachher** ausschneiden **und nachher** aufkleben.»