

Kommunikationsfunktion: Spezifische Tätigkeiten bezeichnen oder steuern

Titel

## KÖNIG I

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, alle, fertig**

Spiel

Ein Kind darf der König mit Krone sein und sagt: «Marco **muss** hüpfen!» Es besteht auch die Möglichkeit zu sagen: «Tim **und** Julia **müssen** tanzen!» oder gar: «**Alle müssen** singen!» Die Kinder müssen die Tätigkeit so lange machen, bis der König sagt: «**Fertig!**»

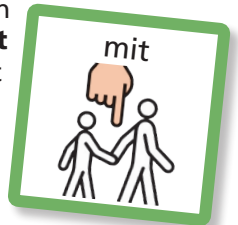
## IDEEN FÜRS MODELLING DER ZIELWÖRTER IM ALLTAG

Und

Das Wort **und** kommt sehr häufig vor, wird aber von Menschen mit Sprachproblemen häufig unterschlagen. Also modellieren wir bei Erzählungen «Mama **und** ich ...», Fotoalben «mein Bruder **und** meine Schwester ...» und Bilderbüchern «Baloo **und** Bagheera ...» immer dieses Wort.

Rätsel

Um das Wort **mit** einzuprägen, können wir im Alltag Rätsel stellen: «Womit schlägst du Sahne?» oder «Womit malst du?» Wenn wir eine Antwortauswahl geben, haben wir noch das Wort **oder** dabei: «**Mit** dem Mixer **oder mit** dem Toaster?» und «**Mit** dem Hammer **oder mit** dem Pinsel?»



Turnen

Im Turnunterricht können wir oder ein Kind befehlen: «Simon **muss** hüpfen!», «Julia **muss** rennen!» und «Timo **muss** kriechen!», die Kinder müssen dies so lange tun, bis der oder die Befehlende ruft: «**Fertig!**»