Ana Holenstein-Wyrsch

kleinewoerter.ch

Der Kernwortschatz

Die ca. 200 am häufigsten gebrauchten Wörter einer Sprache werden als Kernwortschatz bezeichnet. Das Besondere an diesem Wortschatz ist, dass er situations- und altersunabhängig verwendet wird.
Die Wichtigkeit des Einbezugs von Kernwortschatz in Therapie und Förderung ist heute unbestritten. Zu dieser Erkenntnis haben im deutschsprachigen Raum Jens Boenisch und Stefanie K. Sachse mit ihrer Forschungsarbeit ab 2007 beigetragen.
Zudem haben sie dazu didaktische Materialien entwickelt (Kölner Kommunikationsmaterialien©Boenisch/Sachse).

Das Leiterlispiel

Das Leiterlispiel ist eine Folie, die auf der Kölner Kommunikationstafel (Format A3) befestigt wird. Die Tafel muss separat über die angegebene Bezugsquelle gekauft werden.

Das Leiterlispiel kann ab zwei Mitspielerinnen und Mitspielern gespielt werden. Es hat zwei Ziele:

Das spielerische Kennenlernen der Kölner Kommunikationstafel und das Entdecken des Kernwortschatzes.

Das Spielziel ist das Erreichen des Mäusehauses, indem man sich nach Würfelpunkten von einem Wort zum anderen vorwärts bewegt. Wenn man «Leitern» hinauf- oder hinunterklettern kann, ergeben sich sinnvolle Wortkombinationen, welche einem den Sinn der kleinen Wörter entdecken lassen:

- Man klettert von «schnell» zu «gehen» und kann noch zweimal würfeln.
- Man fällt von «heute» zu «zu» und muss einmal aussetzen.
- Man klettert von «wir» zu «dürfen» und darf ein Gummibärchen essen ...

Ausserdem modelliert man im Spielverlauf «jetzt du!», «nein, du kannst noch nicht», «ich darf auch» und vieles mehr.

So trägt das Spiel und die modellierende Bezugsperson dazu bei, dass die schwierig vermittelbaren Wörter des Kernwortschatzes im Spiel und durch Modelling erworben werden.

Vorbereitung Material

1 Würfel (mit Zahlen 1 – 3 oder 1 – 6)
1 Teller mit Gummibärchen (oder Mini-Gummibärchen)
1 Teller mit verschiedenen kleinen Snacks
1 Spielfigur für jede mitspielende Person
3 Gummibärchen auf dem Opafeld

Piktogramme

Noch einmal würfeln.

Noch zweimal würfeln.

Du musst einmal aussetzen.

Du darfst 1 Gummibärchen vom Teller nehmen.

Du darfst 1 Gummibärchen vom Opafeld nehmen.

Du musst 1 Gummibärchen aus dem eigenen Vorrat auf das Opafeld legen. (Wenn du keines hast, legst du eines vom Teller auf das Opafeld.)

Du darfst 1 Snack vom Teller nehmen.

Alle Mitspieler*innen versammeln sich auf diesem Feld.

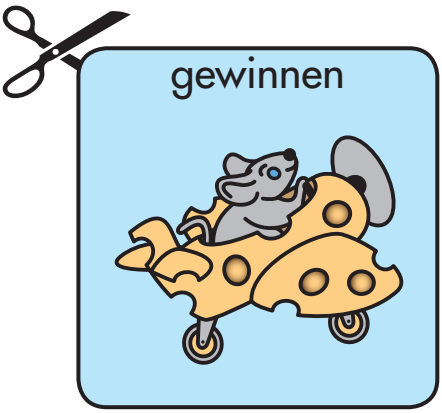
Du springst ins Haus und hast gewonnen.

Schnelles Spielende

Wenn man das Spiel beenden vorzeitig möchte:

Alle würfeln. Das Kind, das die höchste Zahl würfelt, darf mit dem Flugi ins Haus fliegen und hat gewonnen.

Zu diesem Zweck die Gewinnkarte ausschneiden und laminieren.



Impressum

© Ana Holenstein-Wyrsch 2022

Idee	Ana Holenstein-Wyrsch	kleinewoerter.ch
Gestaltung	Res Brandenberger	allenfalls.ch

Bestellung

Active Communication AG
Sumpfstrasse 28, 6312 Steinhausen
office@activecommunication.ch

Online Shop active-shop.ch