



Therapie der Verbendstellung in Nebensätzen durch Rollenspiele

Sprachliche Zielstruktur: Verbendstellung in subordinierten Nebensätzen mit den Konjunktionen „weil“, „dass“ und „damit“
Altersstufe: Jahrgangsstufen 1 – 2

Martin Möllmeier

1 Einleitung

In diesem Artikel wird eine kleine Sammlung an Rollenspielen zum Erwerb subordinierter Nebensätze mit Verbendstellung vorgestellt. Den Spielen liegen die Prinzipien der Kontextoptimierung zugrunde, jedoch können sie auch für andere Therapieansätze adaptiert werden. Es handelt sich bei den Spielen nicht um starre Spielabläufe, sondern um Vorschläge, die kreativen Input und Inspiration zur eigenen Entwicklung geben sollen und in jeglicher Weise verändert werden können.

2 Grammatikförderung durch Rollenspiele

Rollenspiele weisen für die Vermittlung von Grammatikstrukturen das Potenzial auf, durch den für das Kind bedeutungsvollen Sprachgebrauch die Übernahme in die Spontansprache zu erleichtern. In der Durchführung sind laute, emotionale Äußerungen ausdrücklich erwünscht, da von authentisch erfahrenen Situationen und emotionalem Erleben ein besserer Transfer in die Spontansprache erwartet wird.

Zusätzlich zeichnen sich Rollenspiele aufgrund des hohen Faktors der Fantasie und des „So-tun-als-ob“ durch eine hohe Flexibilität hinsichtlich des Spielmaterials aus. Insofern handelt es sich bei den unten angegebenen Materialien jeweils um Vorschläge. Je nachdem, welche Materialien als echte Gegenstände zur Verfügung stehen, welche durch ähnliche Gegenstände symbolisiert, durch Bilder oder pantomimisch dargestellt werden, können die Spiele auch mit komplett anderen Materialien realisiert werden.

3 Eine exemplarische Therapiestunde

Die Spiele wurden für eine Therapie mit

zwei Kindern konzipiert, wobei jeweils im Wechsel ein Kind den produzierenden, das andere den rezeptiven Part übernimmt.

Zu Therapiebeginn bietet sich die Vorstellung von Nebensätzen mit Verbendstellung mithilfe der „Monsterwortgeschichte“ (Motsch 2006) an. Dementsprechend wird jede eingeführte Konjunktion durch eine als Monster gestaltete Wortkarte dargestellt. Generell sind Strukturhilfen in Form von Wortkarten, Bildern oder ähnlichem während der Spieldurchführung hilfreich um die Satzstruktur zu veranschaulichen (Abb. 1).


Vor dem Rollenspiel als zentraler produktiver Teil der Therapieeinheit findet jeweils eine Rezeptionsphase statt. Dabei ist das betonte Vorlesen des Therapeuten wichtig. Darauf folgt, vor der richtigen Spielphase, ein probeweises Durchspielen des Ablaufs, der Begriffe und der Dialogstruktur des Rollenspiels. In einer abschließenden Sicherungsphase wird dann gemeinsam ein Arbeitsblatt ausgefüllt, wobei der Therapeut unterstützend kommentiert. Diese drei Stundenabschnitte sollen im Folgenden für eine exemplarische Therapiestunde kurz vorgestellt werden. Die Beschreibung der anschließenden weiteren Spielideen beschränkt sich auf die Spielphase. Sowohl die kurzen Geschichten wie auch die Arbeitsblätter zu diesen Spielideen werden im Downloadbereich zur Verfügung gestellt. 



Abb. 1: Plakat zum Sammeln von Monsterwörtern

Format: Rummelplatz/Geisterbahn – Kausalsätze: weil

Geschichte für die Rezeptionsphase:

Heute ist Markus ganz aufgeregt. Beim Mittagessen rutscht er auf dem Stuhl herum und trommelt mit den Händen auf der Tischkante. Die Mutter fragt: „Warum bist du so nervös, Markus?“ – „Weil ich heute auf den Rummel **gehe**.“ Stimmt! Das hatte die Mutter schon wieder vergessen: Markus geht heute mit seinem Freund Jonas auf den Rummelplatz. Eigentlich wollen die beiden um 3 Uhr losgehen. Aber erst um halb 4 klingelt Jonas an der Tür. Markus fragt ihn: „Warum bist du so spät?“ – „Weil meinem Hund schlecht **ist**.“ „Warum ist deinem Hund schlecht?“ – „Weil er meine Schokolade gefressen **hat**. Er musste sich übergeben.“ Aber jetzt geht es ihm schon besser.“

Markus versteht, dass Jonas sich um seinen Hund kümmern musste. Doch jetzt geht es endlich los. Die Mutter mahnt: „Um halb 7 seid ihr wieder zurück!“ – „Warum denn schon um halb 7?“ – „Weil es dann dunkel **wird**.“

Auf dem Rummel ist Markus ganz begeistert. „Komm Jonas, wir fahren mit der Achterbahn!“ – „Nein, ich möchte nicht.“ – „Warum nicht?“ – „Weil die zu schnell **ist**.“

„Komm Jonas, wir fahren mit dem Karussell!“ – „Nein, ich möchte nicht.“ – „Warum nicht?“ – „Weil das zu hoch **ist**.“ „Komm Jonas, wir kaufen Lose!“ – „Nein, ich möchte nicht.“ – „Warum nicht?“ – „Weil ich nur Nieten **ziehe**.“

„Komm Jonas, wir fahren Autoscooter!“ – „Nein, ich möchte nicht.“ – „Warum nicht?“ – „Weil das so **ruckelt**.“

Markus ist enttäuscht. Da kommt ein kleiner buckliger Mann mit weißem Haar und einem alten Zylinder: „He ihr! Habt ihr Lust mit meiner Geisterbahn zu fahren? Für euch ist es umsonst.“

„Ja“ ruft Jonas, „lass uns mit der Geisterbahn fahren!“ Markus hat kein so gu-