

Phonetische und phonologische Merkmale der Sprache in Verbindung mit Bewegung Artikulation (2A+B)

- Mit einem Trinkhalm einen Wattebausch transportieren
- Mit einem Trinkhalm einen Ballon weiterblasen
- Tiergeräusche und passende Bewegungen dazu
- „Federe, federe ri ra risch i weiss dass du (...Namen) bisch.“ -> Feder von links nach rechts schweifen.
- Daumenvers (Susanne Stöckli – Meier Buch)
- „Papierfötzeli“ mit Trinkhalm aufsaugen und weitergeben (auch mit Formen, Bsp.: Fisch -> möglich im Herbst, Herbstblätter)
- Tischball mit Wattekugel
- Blasbilder (-> Mit einem Trinkhalm durch pusten Farbe auf dem Bild verteilen.)
- „Schneesturm im Cheeschächteli“
- Kind macht Autogeräusch
- Schaum machen
- „Reimversli“ -> auf Trampolin hüpfen und aufsagen
- Kaugummiturnen
- Kirschen spucken
- Mundmaschine
- Grimassen schneiden im Spiegel
- Laute produzieren
- Tierbilder und Tierlaute – Spiel
- „Ku tschi tschi“ – Tanz
- Anfangslaut
- „Die rächti Hand, die linki Hand die machet jetzt e Stärn..“
- Spiel: Wohin muss die Zunge
- Mundmotorikkärtchen: Kugel drehen

Semantische und lexikalische Merkmale der Sprache Wortbedeutung, Wortschatz (Gruppe 3 A + B)

Spiel: „Äs Ross vo Bade“

„Äs chunnt äs Ross vo Bade und isch ufem Chopf belade“

- Kinder legen Sandsäcke auf den genannten Ort und versuchen es ohne hinunter fallen auf die andere Seite zu transportieren. Nur wenn eines hinunter fällt darf der Fänger sie versuchen zu erwischen und der Gefangen wird zum Fänger und sagt den Vers mit einem neuen Körperteil.

Zur Wortschatzerweiterung (Verben, Körperteile etc.)

Vers: „Guete Morge liebe Körper bisch dän du scho wach?“

Aber sicher, aber sicher, lueg was ich scho alles mach!“

→ Bewegung vormachen Bsp.:

- „Ich stampfe mit de Füess“
- „Ich nicke mit em Chopf“
- „Ich schnippe mit de Finger“ etc.

Im Kreis herum darf jedes Kind eine Bewegung vorzeigen/ vorsagen. Wir machen diese Bewegung so lange bis das nächste Kind seine Bewegung vorstellt.

Erschwerungen nach eigener Fantasie!

- Nach jedem dritten Kind: Den Anfangsvers wiederholen.
- Am Schluss alle Bewegungen nochmals ausführen.

Semantische und lexikalische Merkmale der Sprache Wortbedeutung, Wortschatz (Gruppe 3 A + B)

- Also tanzt der Hampelmann
- „Abe zämme rächts, abe zämme links“
- Gummizwistverse: Bsp. „Hau ruck Donald Duck“
- „Teddybär teddybär dreih di um“
- „Kopf und Schultere, Kneu und Fiess“
- „So lauft ... dr Bärg druf“
- Hört ihr die Regenwürmer husten
- „Fröschli Quak Quak Quak“
- „Kaiser Kaiser wieviel Schrittl dörf ich mache?“
- Uhrenlied
- Bookie- Wookie
- „Oh muni muni mei“
- Lift fahren mit der Stimme
- „Ellerli Bellerli“
- „Mir tanze zämme zringel um“

Buchtipps:

- So hüpf der Frosch den Berg hinauf
- Wir gehen auf Bärenjagd
- Singgymnastik (Buch und CD)

Beispiele für Erwerb grammatikalischer Muster in Bewegungssituationen Regeln ableiten, Stellungen der Wörter im Satz (Gruppe 4)

- ✓ Wir begleiten die Handlungen der Kinder bewusst sprachlich.
 - ✓ Wir sind Sprachvorbilder.
 - ✓ Sprachförderung in diesem Bereich geschieht hauptsächlich über Rituale, Bewegungsglieder, Reime, Kreisspiele und Wiederholungen.
 - ✓ Die Lehrperson setzt sich Ziele / Schwerpunkte im grammatikalischen Bereich und sie /er überlegt sich, wie sie/er es umsetzt.
-
- 2 Familien: Familie plus 1 Kind / Familie plus Zwillinge -> Was packe ich ein?
 - Im Wald: 2 Gegenstände suchen
 - Staffette mit der Memorykarte
 - Artikel: „Znüni“ -> Kinder sagen den passende Artikel dazu.
 - 1, 2 oder 3: Drei Felder, Geschichte erzählen: Heisst es der Haus, die Haus oder das Haus -> Musik, Kinder suchen Feld
 - Der, die, das: visualisieren als Wortform
 - Einkaufssituationen: Ein oder mehrere Äpfel.
 - Würfeln: Symbole für ich, du, wir etc.
 - Zeigt her eure Füsse
 - „Kömmet mir düen Klatsche“
 - Bewegungen kommentieren, Kinder erzählen sich gegenseitig was sie machen.
 - Würfel mit 6 Symbolen (Bewegungsverben); Bevor die Kinder wieder würfeln, müssen sie sagen was sie getan haben.
 - Grenzwächter
 - Wortstellungen: 1 Seil -> „Wenn drei Hühnli ufs Fäld wänd go müensi s' erscht voruszieh loh..“

Beispiele für den Erwerb pragmatischer Kompetenzen in Bewegungssituationen Kommunikative Funktion der Sprache (Gruppe 5 A + B)

- ✓ Raster als Hilfe zur Konkretisierung der Spiele und Bewegungssequenzen
- ✓ Eigene Absicht verdeutlichen, Unterricht in Bewegung / Sprache differenziert gestalten.
- ✓ Ressourcen der Kinder nutzen, in ihren Stärken (Bewegung oder Sprache) abholen und die „andere“ Seite fördern und entwickeln.
- ✓ Wechselwirkung von Sprachen und Bewegung nützen für die Lernprozesse der Kinder.
- ✓ Spielentwicklung in verschiedenen Kulturen
- ✓ Hüpfspiele Gummitwist Rhythmus unterlegt mit Sprache
- ✓ Kinder müssen sich identifizieren mit etwas (Bsp. Kidz-Box-Karten)
- ✓ Durch Bewegung wurden Kinder lockerer und somit auch lockerer in der Sprache.
- ✓ Die Lehrperson ist das Vorbild sowohl in der Bewegung als auch in der Sprache.

Kontaktaufnahme :

- Tanzspiele
- „Ku tschi tschi“
- Abzählverse
- „Znünilied“

Eigene Absichten verdeutlichen :

- Spielentwicklung: Offene Ausgangslagen -> Kinder müssen sich unterhalten und gemeinsam ein Resultat entwickeln.
- In der Bewegungsecke gemeinsam Situationen aushandeln, den eigenen Standpunkt vertreten.

Sprechhandlungen (Fragen, Bitten, Auffordern) :

- Baumaterialien: Objekte so gross, dass die Kinder gemeinsam etwas tun müssen.
- Parcours von einer Gruppe Kinder legen lassen