



Kommunikationsfunktion: Um eine Handlung bitten, eine Handlung steuern

Titel

KÖNIG PLUS

Material

Kommunikationstafel mit zwei Randwortschatztafeln:

RWS 1: Accessoires: Symbole von Accessoires wie Hut, Handschuhe, Regenschirm, Sonnenbrille, Hund

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

eine Papierkrone

Zielwörter

müssen, und, mit, fertig

Spiel

Ein Kind darf der König mit Krone sein und sagt oder zeigt: «Martin **muss mit** dem Hut hüpfen!» Es besteht auch die Möglichkeit zu sagen: «Céline **muss mit** dem Hund **und mit** dem Regenschirm tanzen!» Das andere Kind muss diese 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!**»