

Stephanie Riehemann

StrateGe – Strategien zum Genuslernen

Ein Förderkonzept für Schule und Praxis

Mit 25 Abbildungen und 28 Tabellen

Mit Online-Material

Ernst Reinhardt Verlag München

Dr. *Stephanie Riehemann*, Studienrätin im Hochschuldienst an der Universität zu Köln, forscht und lehrt zur Pädagogik, Didaktik und Rehabilitation von Menschen mit Sprach- und Kommunikationsstörungen.

Hinweis: Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnungen nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <<http://dnb.d-nb.de>> abrufbar.

ISBN 978-3-497-02983-9 (Print)

ISBN 978-3-497-61462-2 (PDF-E-Book)

ISBN 978-3-497-61463-9 (EPUB)

© 2021 by Ernst Reinhardt, GmbH & Co KG, Verlag, München

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne schriftliche Zustimmung der Ernst Reinhardt GmbH & Co KG, München, unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen in andere Sprachen, Mikroverfilmungen und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Printed in EU

Cover unter Verwendung eines Fotos von © Drobot Dean/stock.adobe.com (Agenturfoto. Mit Model gestellt)

Satz: ew print & medien service gmbh, Würzburg

Ernst Reinhardt Verlag, Kemnatenstr. 46, D-80639 München

Net: www.reinhardt-verlag.de E-Mail: info@reinhardt-verlag.de

Inhalt

Einleitung	5
1 Genus: das grammatische Geschlecht	7
1.1 Vom Sinn und Unsinn des deutschen Genus	7
1.2 Kindlicher Genuserwerb	8
1.3 Störungen des Genuserwerbs	9
2 (Sprach-)Lernstrategien: Hilfe zur Selbsthilfe	12
2.1 Lernstrategien	12
2.2 Sprachlernstrategien (SLS)	13
2.2.1 Fremdsprachendidaktik	13
2.2.2 Mehrsprachigkeitsdidaktik	14
2.2.3 Sprachtherapie	14
2.2.4 Genusförderung	15
3 StrateGe: Grundzüge der strategieorientierten Genusförderung im Schulalter	16
3.1 Förderziele	16
3.1.1 Zielgruppe	16
3.1.2 Strategisches Genuslernen	16
3.1.3 Genuslernstrategien	17
3.2 Fördersetting	18
3.2.1 Kleingruppe	18
3.2.2 Kurzzeitintervention	19
3.2.3 Förderphasen	19
3.2.4 Methodische Elemente	20
4 Motivationsphase	21
4.1 Ziele und Strategien	21
4.2 Sprachinput und Wortmaterial	22
4.3 Umsetzung der Motivationsphase	24
4.3.1 Dialogische Inputgeschichten	24
4.3.2 Inputspiele und rezeptive Übungen	25
4.3.3 Visualisierungen	27
4.3.4 Kickoff-Spiele	29
4.3.5 Genuslernrunden	30
4.4 Umfeldarbeit: Sensibilisierung	31
4.5 Umsetzungsbeispiel: Kleidung	32
4.5.1 Fördergruppe	32
4.5.2 Erste Fördereinheit (FE 1)	33
4.5.3 Zweite Fördereinheit (FE 2)	36

5	Entdeckerphase	39
5.1	Ziele und Strategien	39
5.2	Modelllernen.....	41
5.3	Übungswortschatz.....	42
5.4	Umsetzung der Entdeckerphase	45
5.4.1	Wiederkehrende Elemente der Motivationsphase.....	45
5.4.2	Der Stopptrick (Monitoring).....	47
5.4.3	Der Fragetrick	48
5.4.4	Die Sortiertricks	51
5.4.5	Die Merktricks.....	55
5.4.6	Der Kontrolltrick (Reflexion).....	58
5.5	Umfeldarbeit: Kooperation.....	59
5.6	Umsetzungsbeispiel: Lebensmittel.....	62
5.6.1	Fördergruppe.....	62
5.6.2	Dritte Fördereinheit (FE 3).....	62
5.6.3	Vierte Fördereinheit (FE 4).....	64
5.6.4	Fünfte Fördereinheit (FE 5)	66
5.6.5	Sechste Fördereinheit (FE 6)	68
6	Transferphase	70
6.1	Ziele und Strategien	70
6.2	Wortmaterial	72
6.3	Umsetzung der Transferphase	73
6.3.1	Suchaufträge	73
6.3.2	Detektivaufgaben.....	75
6.3.3	Sicherung und Wiederholung.....	77
6.3.4	Wörtersammlung	78
6.3.5	Sprachbewusste Übungen.....	80
6.4	Umfeldarbeit: Partizipation	82
6.5	Umsetzungsbeispiel: Haushalt	84
6.5.1	Fördergruppe.....	84
6.5.2	Siebte Fördereinheit (FE 7).....	85
6.5.3	Achte Fördereinheit (FE 8)	87
7	Evidenzbasierung	90
7.1	Bedarfsanalyse.....	90
7.2	Forschungsstudien.....	90
8	Literatur	92
9	Sachregister	95

Das Online-Material zum Buch können LeserInnen des Manuals auf der Homepage des Ernst Reinhardt Verlags unter <https://www.reinhardt-verlag.de> herunterladen. Das Zusatz-Material ist passwortgeschützt. Das Passwort zum Öffnen der Dateien finden Sie vor dem Literaturverzeichnis.

Tab. 15: Ausgewählter Übungswortschatz Körper im Planungsschema

Genus	Nomen	Zuweisungsmuster
der	Kopf	x Einsilber
der	Zahn	x Einsilber
der	Hals	x Einsilber
der	Ellenbogen	
der	Bauchnabel	
die	Augenbraue	x-e
die	Zunge	x-e
die	Ferse	x-e
die	Stirn	!! Einsilber = mask.
die	Schulter	
das	Ohrläppchen	x-chen
das	Härchen	x-chen
das	Knie	!! Einsilber = mask.
das	Auge	!!-e = fem.
das	Schienbein	

- Interessanterweise passen die vier vom Lehrwerk vorgegebenen neutralen Nomen zu den beiden ausgewählten Prinzipien für Maskulinum (das Ohr, das Knie, das Bein) und Femininum (das Auge) und könnten als Merkwörter dienen. Die Lehrerin beschließt jedoch, das Ohr und das Bein aufgrund der vermuteten hohen Frequenz zu ersetzen.

TIPP

Planen Sie den Übungswortschatz rechtzeitig vor Beginn der Förderung. Eine entsprechende Checkliste findet sich im Online-Material C. Im Online-Material D finden sich mehrere exemplarische Übungswortschätze, die sofort genutzt werden können. Anhand der vorgestellten Kriterien können Sie jedoch auch eigene Übungswortschätze zu anderen Themen erstellen oder die Wortlisten an Ihre Fördergruppe anpassen.

5.4 Umsetzung der Entdeckerphase

5.4.1 Wiederkehrende Elemente der Motivationsphase

Dialogische Inputgeschichten: Nach der eher rezeptiven Motivationsphase steht die eigenaktive Auseinandersetzung mit dem Übungswortschatz im Zen-

trum der Entdeckerphase. Nichtsdestotrotz bieten kurze, dialogische Inputgeschichten von maximal fünf Minuten die Möglichkeit eines motivierenden Einstiegs mit geringem Sprachproduktionsdruck. Das Fortführen der Inputgeschichte ist möglich, aber nicht um ihrer selbst willen. Vielmehr muss sie nun vorrangig den ausgewählten Übungswortschatz enthalten und aufgreifen. Ebenso kann der Trickeinsatz spontan während des Dialogs erfolgen.

BEISPIEL

Stopptrick in der dialogischen Inputgeschichte „Riese Rick“

In der Entdeckerphase (FE 4) zeigt die Lehrerin eine neue Doppelseite des Buchs. Es ist zu sehen, wie Riese Rick sein Hemd an eine Ziege verschenkt.

Daniel: „Ich weiß nicht, wie das heißt.“ (zeigt auf das Hemd)

Lehrerin: „Hemd.“

Daniel: „Die Hemd?“

Lehrerin: „Das war geraten, oder? Benutz doch lieber deine Stoppkarte.“

Visualisierungen: Im Prinzip sind Visualisierungen in der Entdeckerphase kontraproduktiv, weil sie den Kindern eine schnelle Zuordnung des Artikels ermöglichen, ohne dass sie eigene Strategien anwenden müssen. Wenn beispielsweise das Symbol auf einer Wortkarte mit abgebildet ist oder eine Bildkarte einen farbigen Rand hat, erübrigt sich das Fragen, Sortieren oder Merken. Zulässig sind Visualisierungen während

der Entdeckerphase lediglich als Möglichkeit zur verdeckten Eigenkontrolle (z.B. bei Partnerübungen) oder als zusätzliche Unterstützung bei Wortkarten mit den Artikeln. Der Einsatz von Gesten ist weiterhin möglich, sollte die Nennung des korrekten Artikels jedoch nicht ersetzen, sondern nur begleiten. Ihr Einsatz muss in der Entdeckerphase gut durchdacht und wohl dosiert erfolgen.

Kickoff-Spiele: Da das Kickoff-Spiel nur einmal in der Motivationsphase durchgeführt wird, wird es in der Entdeckerphase wiederholt und die kindlichen Beobachtungen nun stärker metasprachlich reflektiert. Inwiefern dazu Fachbegriffe verwendet werden, hängt vom Alter und Leistungsstand der Fördergruppe ab. In Nordrhein-Westfalen beispielsweise sind die Begriffe Nomen und Artikel im schulischen Sprachgebrauch fest vorgeschrieben und sollen nach Möglichkeit ab der ersten Klasse bildungssprachlich verwendet werden. In den bisherigen StrateGe-Projekten verwendeten die meisten Kinder diese Fachbegriffe von selbst. Es ist jedoch, je nach Gruppenzusammensetzung, nicht zwingend erforderlich, auf diese Fachbegriffe zurückzugreifen. Genauso sinnvoll für die Kinder sind Begrifflichkeiten wie *große und kleine Wörter* oder *Kuschelwörter*.

In der ersten Wiederholung (FE 3) wird das Kickoff-Spiel auf identische Art und Weise durchgeführt wie in der Motivationsphase. Allerdings wird es diesmal mit den Nomen des Übungswortschatzes verknüpft. Es schließt sich ein kurzes, fokussierendes Gespräch an.

BEISPIEL

Fokussierendes Gespräch über Kuschelwörter

Nach dem Einsatz des der-die-das-Bären stellt der Lehrer die Frage, was denn eigentlich Kuschelwörter sind.

Kind 1: „Also, der Bär mag ja der, die, das und will damit kuscheln.“

Lehrer: „Das sind die Artikel. Und was gehört dazu?“

Kind 2: „Nomen, glaub ich. Die sind groß.“

Lehrer: „Und zusammen sind das die Kuschelwörter.“

In der zweiten Wiederholung des Kickoff-Spiels (FE 5) können als Erweiterung andere Wortarten (Adjektive, Verben, Partikel, Pronomen) angeboten werden. Manchen Kindern macht es z.B. sichtlich Freude, den Bären absichtlich mit „falschen“ Wörtern zu konfrontieren und die trotzigsten Reaktionen („Nee, mit „laufen“ kuschel ich nicht! Das hat ja kein der, die oder das!“) zu erleben. Bei den Steckwörtern können andersfarbige Steine hinzugenommen werden.

Neue Steckwörter zum Thema „Riese Rick“

Unter den Steckwörtern (Kap. 4.1.5) tauchen plötzlich zwei gelbe Steine auf.

Luca: „Die sind gelb, passen nicht.“

Jasmin: „Die haben nicht der, die, das.“

Jamal: „Geht nicht.“

Lehrerin: „Doch, das geht. Es gibt auch Wörter, zu denen keine kleinen Wörter passen. Was steht denn da drauf?“

Daniel: „schick. Der schick, die schick, das schick. Das ist falsch.“

Genuslernrunden: Auch Genuslernrunden können als kurzes, einfaches Ritual in der Entdeckerphase bestehen bleiben. Sie brauchen weder viel Zeit noch Materialien. Häufig finden sie im Rahmen der dialogischen Inputgeschichten oder als Anfangs- oder Schlussritual statt. Dabei kann der Schwierigkeitsgrad der Genuslernrunden von einfachen Chorrunden zu anspruchsvolleren Genuslernrunden gesteigert werden (Kap. 4.3.5).

BEISPIEL

Genuslernrunden zur Geschichte „Gute Nacht, Gorilla“

Die Lehrerin fordert die Kinder auf, an ein Tier aus der Geschichte zu denken und zu überlegen, welche Farbe zu ihrem Tier passt. Dann beginnt die Varianten-Runde: „Der blaue Gorilla sagt gute Nacht.“ „Die rote Hyäne sagt gute Nacht.“ „Das grüne Lama sagt gute Nacht.“ Der bereits eingeführte Merktrick wird dadurch erneut aktiviert.

Die Kinder führen eine Frage-Antwort-Runde nach dem bekannten Spiel „Wer hat den Keks aus der Dose geklaut“ durch: „Wer hat den Schlüssel vom Tierwärter geklaut?“ „Die Giraffe“ „Niemals.“ „Wer dann?“ „Die Maus hat den Schlüssel vom Tierwärter geklaut.“ „Niemals.“ „Wer dann?“

TIPP

Nutzen Sie das Planungsschema im Online-Material C für die Vorbereitung der Entdeckerphase. Überlegen Sie, wie Sie den inhaltlichen Rahmen der Motivationsphase fortführen können. Nutzen Sie Visualisierungen nur, wenn sie den Einsatz der Genustricks nicht verhindern. Wiederholen Sie das Kickoff-Spiel zweimal und erweitern Sie es um metasprachliche Elemente.

5.4.2 Der Stopptrick (Monitoring)

Die erste Strategie, welche die Kinder kennenlernen, ist der Stopptrick. Sie werden dazu angeleitet, Artikel nicht mehr zu raten, sondern ihre eigene Genuskompetenz in Bezug auf den Übungswortschatz realistisch einzuschätzen.

Einführung der Stoppkarte: Die Fachkraft teilt Stoppkarten (Abb. 7) an die Kinder aus und lässt diese überlegen, was sie bedeuten könnten. Die Stoppkarte verdeutlicht die zwei Schritte der Strategie:

- 1 Überlegen, ob ich den Artikel sicher weiß.
- 2 Stopp sagen, wenn ich nicht sicher bin.

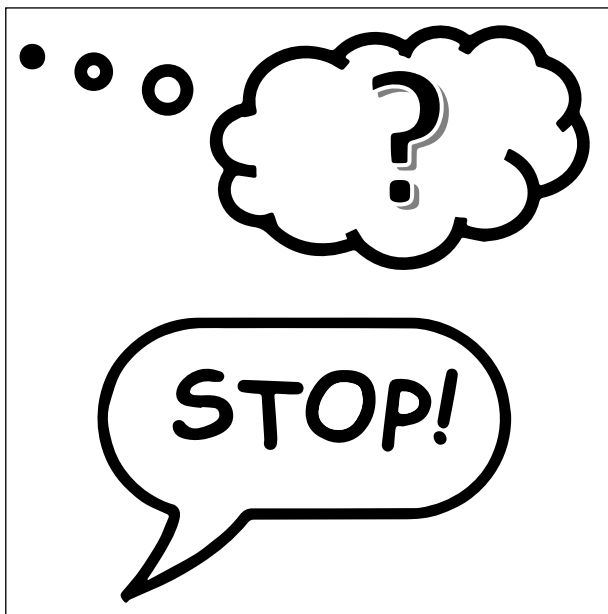


Abb. 7: StrateGe-Stoppkarte

Nachdem die beiden Schritte gemeinsam formuliert wurden, demonstriert die Fachkraft ihren Einsatz an einem Übungswort, das eines der Kinder auswählt. Das Stoppen kann durch das offene Auslegen der Stoppkarte verdeutlicht werden. Grundvoraussetzung dafür, dass die Kinder sich tatsächlich trauen, die Stoppkarte in der Förderung zu benutzen, ist eine veränderte Grundhaltung gegenüber Genusunsicherheiten, ähnlich dem *neuen Blick* im Wortschatzsammler (Motsch et al. 2018). Statt sich zu schämen oder beschämt zu werden („Oh, das weißt du wohl leider nicht.“), werden die Kinder für den Stopptrick unmittelbar gelobt („Super! Wenn du stoppst, musst du nicht mehr raten!“) Das ehrliche Lob der Fachkraft beim Stopptrick ist eine notwendige Voraussetzung, damit er in der Förderung tatsächlich gelingt. Die Kinder freuen sich, wenn sie ihre Stoppkarte einsetzen *dürfen*.

In manchen Gruppen, in denen die Kinder sich nur schwer auf den Stopptrick einlassen, hat es sich bewährt, Stopp-Punkte im Sinne eines Verstärkerplans

zu verteilen. Vor allem der Einsatz von Stempeln ist auch bei Schülern der 2./3. Klasse noch hoch motivierend. Nach der Einführung der Stoppkarte legt die Lehrkraft einen Plan aus, in dem die Kinder, nachdem sie ihre Stoppkarte benutzt haben, ein Feld abstempeln oder abhaken dürfen (Abb. 8). Am Ende der Sitzung werden die gemeinsam erreichten Punkte gezählt und positiv verstärkt. In der Regel nimmt das Stoppen im Laufe der Entdeckerphase mit steigender Genussicherheit ab und sollte daher vor allem in den Fördereinheiten 3 und 4 besonders geübt werden.

Nach Nelson und Narens (1990) handelt es sich beim Stopptrick um einen bottom-up-Prozess im Sinne einer Leistungsvorhersage. Die Kompetenz, den eigenen Lernstand realistisch einzuschätzen, stellt sich ohne Förderung erst ab einem Alter von etwa neun Jahren ein, bis dahin überschätzen die meisten Kinder ihre Fähigkeiten. Die Autoren weisen aber auch darauf hin, dass eine Unterstützung des Monitorings bereits ab Schulbeginn möglich und sinnvoll ist. Bei der Einführung des Stopptricks ist also davon auszugehen, dass es den Kindern anfangs sehr schwerfällt, selbst zu sagen, ob sie einen Artikel kennen oder nicht. In der Regel werden sie davon ausgehen, dass sie die Lösung bereits kennen, und raten. Durch einige kurze Spiele in der Entdeckerphase wird der Vorteil des Stopptricks gegenüber dem Raten verdeutlicht. Die Stoppspiele können direkt im Anschluss an die Einführung des Tricks oder zu einem späteren Zeitpunkt angeboten werden. Zeigt die Fördergruppe einen spontanen Einsatz des Stopptricks, genügt es, ein ausgewähltes Stoppspiel umzusetzen.

Stopp-Memory: Die Fachkraft benennt acht Übungskarten (mit Visualisierung) und legt diese verdeckt aus. In der ersten Runde sollen die Kinder die Karten *vor* dem Umdrehen benennen. Wie beim normalen Memory müssen sie sich die Wörter mühsam merken und es kommt zu vielen Fehlversuchen. Hilfestellungen durch die anderen Kinder sind nicht erlaubt. Das Spiel endet, wenn alle Karten vor dem Umdrehen richtig benannt wurden.

----- BEISPIEL -----

Frust beim Stopp-Memory

Ein Kind rät zum dritten Mal falsch: „Das kann man ja gar nicht wissen, was da draufsteht. Wie soll ich das wissen?“

In der zweiten Runde erhalten die Kinder ihre Stoppkarten. Wenn sie an der Reihe sind, dürfen sie stoppen. Daraufhin schaut ein anderes Kind unter die gewählte Karte und verrät den Artikel, den es anhand der Farbmarkierung erkennt. In der Regel braucht die Gruppe so deutlich weniger Versuche, bis sie alle Karten eingesammelt hat.

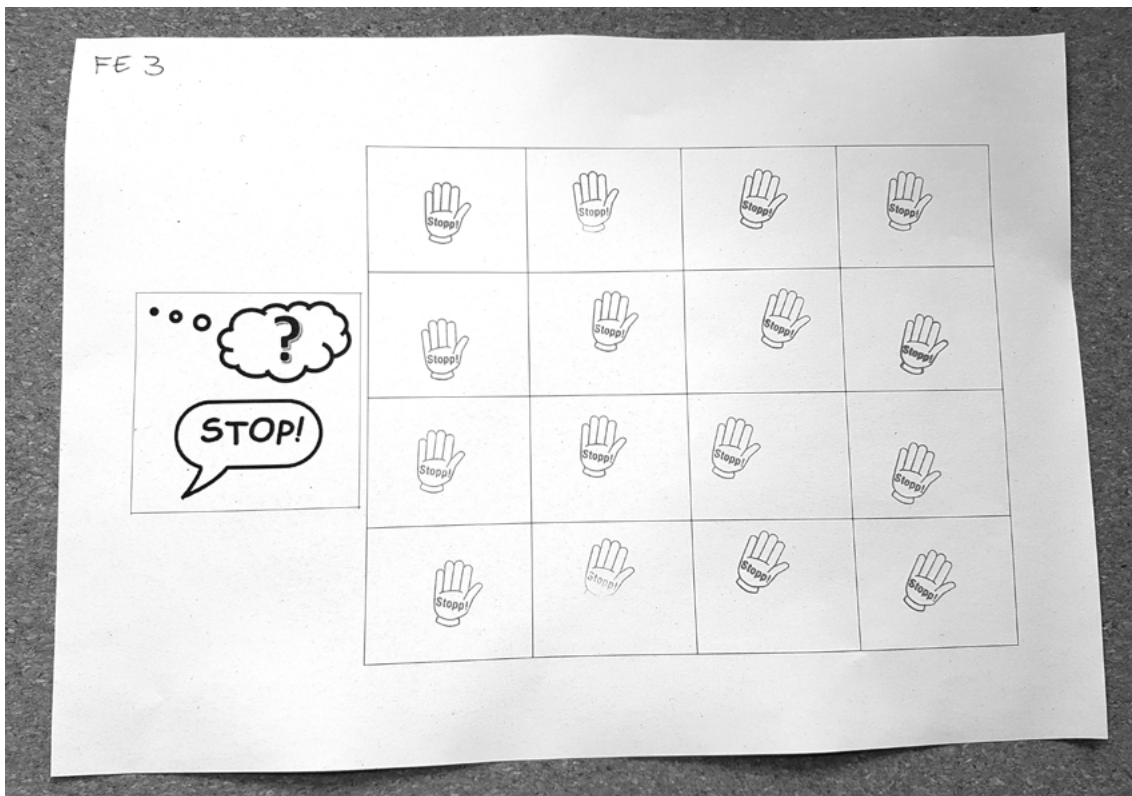


Abb. 8: Ausgefüllter Stopp-Plan nach FE 3

Lupen-Spiel: Acht Übungskarten liegen offen auf dem Tisch und sollen von den Kindern benannt werden. Auf der Rückseite der Karten ist der passende Begleiter in winzig-kleinen Buchstaben abgedruckt. Die Kinder haben nun die Wahl, ob sie die Karten (ratend) samt Artikel benennen oder ob sie ihre Stoppkarte einsetzen. Beim Einsatz der Stoppkarte erhalten sie von der Fachkraft eine Lupe, mit der sie den Artikel auf der Rückseite *inspizieren* können. Diese Handlung ist für viele Kinder hoch motivierend und verstärkt den Stoppkartengebrauch enorm.

Stopp-Raten: Acht Übungskarten liegen auf einem verdeckten Stapel. Ziel des Spiels ist es, alle acht Kästchen auf einem Arbeitsblatt oder an der Tafel abzuhaken. Das darf aber nur geschehen, wenn die Kinder alle acht Übungskarten samt Artikel korrekt benennen. Nacheinander werden die Karten umgedreht. Wenn ein Kind nicht sicher ist, darf es stoppen und die anderen Kinder fragen. Meist merken die Kinder sehr schnell, dass das Raten weniger erfolgreich ist als der Einsatz der Stopp- und Fragetricks.

TIPP

Die Vorlage des Stopp-Plans findet sich im Online-Material F. Führen Sie den Stopptrick in der ersten Fördereinheit der Entdeckerphase ein (FE 3). Die Stoppkarten werden nach der Förderung eingesammelt und sollten erst in der Transferphase in den Besitz der Kinder

übergehen. Planen Sie mindestens ein Stopp-spiel und wiederholen Sie dieses, falls die Kinder weiterhin raten. Greifen Sie ggf. auf einen Stopp-Plan zurück.

5.4.3 Der Fragetrick

„Der, die, das, wer, wie, was, wieso, weshalb, warum, wer nicht fragt, bleibt dumm.“
(Sesamstraßen-Lied)

Aus Sicht der StrateGe ist es wichtig, dass jene Kinder, die bisher wenig erfolgreich im Genuserwerb waren, lernen, um Hilfe zu bitten. Wie schon Bruner (2002) postulierte, ist Spracherwerb keine Aufgabe, die das Kind allein bewältigen kann und muss. Vielmehr braucht es ein unterstützendes Umfeld, das den notwendigen Input in wiederkehrenden Sequenzen liefert. Inwieweit das in mehrsprachigen oder bildungsfernen Familien, in denen auch viele Eltern genussicher sind, geleistet werden kann, scheint fraglich. Dies könnte auch eine mögliche Erklärung für die hartnäckigen Fossilierungen im Genuserwerb dieser Kinder sein. In der Entdeckerphase steht jedoch mit der Fachkraft und zunehmend auch mit den Peers ein verlässliches Sprachmodell in einer fragefreundlichen Lernumgebung zur Verfügung. Hier werden