

Heiko Seiffert

OHNE GRAMMATIK GEHT ES NICHT

Zentrale Ziele des Grammatikerwerbs

1. **Subjekt-Verb-Kongruenz** mit **Verbzweitstellungsregel** im Hauptsatz,
2. **Akkusativmarkierung** am Begleiter,
3. Erwerb der Nebensatzeinleiter (Subjunktionen) und der **Verbendstellungsregel im untergeordneten Nebensatz**,
4. **Dativmarkierung** am Begleiter,
5. **weitere grammatische Regeln** (z.B. Genitivmarkierung, Passiv usw.).

		ERWERB	SPEICHERUNG	AUTOMATISIERUNG
STUFE DES LERNPROZESSES	GRZESIK	<u>Akquisitionsprozess des Lernens:</u> Eine neue Operation wird im Prozessieren des gesamten neuropsychologischen Systems erstmalig vollzogen.	<u>Behaltensprozess des Lernens:</u> Besteht aus einem besonderen Zyklus, die wiederholte Aktivierung einer neuen Operation wird dadurch zunehmend erleichtert.	<u>Reaktivierungsprozess des Lernens:</u> Zyklus von spezifischen Teilprozessen im gesamten Prozessieren des neuropsychischen Systems.
	GRUBER et al.	<u>Kognitive Phase:</u> Gekennzeichnet durch eine hohe kognitive Belastung des Schülers. Entweder muss (automatisiertes) Vorwissen („konsistentes prozedurales Wissen“) oder ein hohes Maß an anlagebedingten kognitiven Voraussetzungen vorliegen.	<u>Assoziative Phase:</u> Verdichtung des neuen Wissens und eine Prozedualisierung von Strategien. In dieser Phase werden besonders Fähigkeiten aus dem Bereich der Wahrnehmungsgeschwindigkeit benötigt.	<u>Autonome Phase:</u> Die Fertigkeiten werden automatisiert, die Tätigkeiten benötigen nur noch wenig oder überhaupt keine Aufmerksamkeit, sie werden schnell und präzise.
		„KICK-OFF“	REKONSTURIEREN	KODIEREN
GRAMMATIKFÖRDERUNG	MOTSCH	V2: Das faule Wort, SVK: Das verliebte -st Akkusativ: Wörter verzaubern (Umzug) Dativ: Einladung zum Geburtstag Verbendstellungsregel im Nebensatz: Fluchtspiel mit Einleiterplakat.	Klammerkarten, Angelspiel, Greifsack, „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“, Verdecktes Bauen, Kegeln, Rollen, Werfen, „Der große Preis“, „Nanu?“ u.a.	Konjunktionenwürfel, Konjunktionenrad, Satzanfänge vorgeben, Nebensatzbin go.
	SEIFFERT	Keine eigenständigen Konzepte im Rahmen der Spiele für eine kooperativen Grammatikförderung, stattdessen Rückgriff auf Formate der Kontextoptimierung.	<u>Rekonstruieren durch Partnerspiele mit Selbst- und Metakontrolle:</u> Tic Tac Toe, Schiffe versenken, Mühle, Dame, Vier in eine Reihe, Schach, Sätze-verbinden-Duschmännchen, Bio-Champion, Regisseur-Aufgaben.	Keine eigenständigen Konzepte im Rahmen der Spiele für eine kooperativen Grammatikförderung, stattdessen Rückgriff auf Formate der Kontextoptimierung.