

5 Sprachtherapie

5.1 Phonologische Therapie

Die Phoneminventare der deutschen, französischen, portugiesischen, russischen, polnischen und türkischen Sprache, inklusive einer kontrastiven Analyse derselben, wurden im *2. Kapitel* beschrieben. Im Mittelpunkt der allgemeinen Förderung der phonologischen Bewusstheit, Gegenstand des *4. Kapitels*, stehen die 3 Lautpaare *s/sch*, *m/n* und *k/t*. Kinder mit Migrationshintergrund können im Erwerb des Deutschen als L2 aufgrund von Unterschieden mit ihrer Erstsprache insbesondere im Bereich folgender Laute Schwierigkeiten aufweisen:

cross-linguistische Betrachtung

- Französisch und Portugiesisch sprechende Kinder (*Kap. 2.3*): Hauchlaut [h], Frikative [ç] und [x], Umlaute [œ] und [y]
- Russisch und Polnisch sprechende Kinder (*Kap. 2.4*): Berücksichtigung der Vokallänge, Hauchlaut [h], Umlaute [œ] und [y], Diphthonge; zudem: Frikativ [ç] (Russisch sprechende Kinder), stummes „e“ [ə] und vokalisiertes „r“ [ʀ] (Polnisch sprechende Kinder)
- Türkisch sprechende Kinder (*Kap. 2.5*): Frikative [ç], [x] und [ʁ] und Diphthonge

Im Mittelpunkt der „kontrastoptimierten“ Therapie stehen somit nicht nur die 6 „Basislaute“, sondern auch – je nach Erstsprache der Kinder – neue, „gewöhnungsbedürftige“ Laute aufgrund von cross-linguistischen Unterschieden zwischen L1 und L2. Ein paar Beispiele an „Sensibilisierungs-“, „Identifizierungs-“ und „Differenzierungsübungen“, die sich auf einige der erwähnten Laute beziehen:

Sensibilisierung– Identifizierung

- [h]: Der Hauchlaut wird durch das „gedehnte Hauchen“ in die offene Hand wahrgenommen: „Der *Hhh*ase *hh*haucht in seine *Hhh*ände (oder: *hhh*ellen Pfoten), weil ihm kalt ist.“ Zum Hasen (als „Symbolfigur“ des gehauchten „h“) auf die schneebedeckte Insel dürfen alle Tiere, die (aufgrund des Anfangslautes) auch in ihre Hände (Pfoten) hauchen können:

der Hund, der Hamster, der Hahn, das Huhn, die Henne, der Hirsch, der Hai, die Honigbiene.

- [ʁ]: Das velare „r“ wird durch Motorengeräusche verdeutlicht. Über den Spielteppich rasen Motorräder und Rennautos, rattern Traktoren und Oldtimer. Als Piloten sind nur folgende Plüschtiere zugelassen: der Rabe, das Reh, das Rentier, die Robbe, die Ratte und die Raupe.
- [ç]: Chhht, sei ruhig, der böse Riese schläft! Im Mittelpunkt des Buches von Grindley und Utton („Chhht!“) steht der „Ich-Laut“ [ç]: Der Betrachter des Buches schleicht durch das Schloss des Riesen, darf dabei nicht bemerkt werden: Chhht! Anschließendes Spiel: In einem Reifen neben dem Stuhl liegen Gegenstände, die ein [ç] enthalten: ein Becher, ein Rechen, ein Fächer, ein Licht, ein Gedicht, ein Gesicht, eine Geschichte. Auf dem Stuhl schläft der böse Riese (dessen Rolle wird von einem Kind oder vom Erwachsenen übernommen). Chhht, ein Spielpartner versucht einen Gegenstand aus dem Reifen zu entfernen, ohne dass der Riese aufwacht und mit dem Finger in seine Richtung zeigt.
- Umlaute (ö, ü, ä): Gesammelt werden beliebige Gegenstände mit den Lauten „a“, „o“ und „u“, die dann „komisch“ ausgesprochen werden. „Rörö“, der Elefant, „Rärä“, die Schlange und „Rürü“, die Giraffe (oder sonstige Plüschtiere) übertreffen sich im (witzigen) Benennen der Gegenstände. „Ich sehe eine Bänäne, die siehst du nicht!“ „Dort ist eine Banane! Ich sehe einen Küchen.“ „Da liegt der Kuchen! Und ich sehe Hö-nig.“ Umgedreht können auch Gegenstände, die einen der 3 Umlaute enthalten, „komisch“ ausgesprochen werden: „Ich sehe einen Kase, eine Mohre und Musli.“



Die Sensibilisierung auf einen Laut wird anhand einer Symbolfigur, in der Regel in Form eines Plüschtieres, welches auf „seiner“ Insel wohnt, vorgenommen. Die Insel wird durch einen kleinen Tisch dargestellt. Zur Differenzierung werden demnach 2 Inseln (2 Tische) verwendet. In der bereits erwähnten Publikation „Gezielte Förderung lautsprachlicher Kompetenzen“ (Schmidt 2012) wird der Einsatz dieser Inseln anhand der 6 „Basislaute“ konkret aufgezeigt.

Zur weiteren Differenzierung der „schwierigen“ Laute:

Differenzierung

- Welche Tiernamen enthalten wirklich diese witzigen Laute „ä“, „ö“ und „ü“? Hase, Bär, Käfer, Ameise, Vogel, Löwe, Orang-Utan, Schildkröte, Eichhörnchen, Möwe, Gorilla, Kröte, Uhu, Mücke, Büffel. Vergleichbar dazu kann auch die Differenzierung zwischen [o] und [u] vorgenommen

werden. Mit der Fliegenklatsche darf nur auf einen Gegenstand „geschlagen“ werden, wenn dieser richtig vom Interaktionspartner ausgesprochen wird: Hose, Mond, Sonne (Sonne), Wulke (Wolke), Sonne, Boch (Buch), ... Dabei sollten auch Minimalpaare verwendet werden, wie bspw. Mond/Mund oder kochen/Kuchen.

- Die Differenzierung lang/kurz wird in einer ersten Phase mit Instrumenten vorgenommen, bspw. durch das kurze oder längere „Gleiten“ eines Holzstabes über eine beliebige Oberfläche. Als mögliches Format bieten sich Parallelhandlungen an: Ein Kind oder mehrere Kinder sitzen mit identischen Instrumenten hinter einer visuellen Abtrennung und imitieren die Vorgaben („Echo“ spielen).

In einer zweiten Phase werden anstelle von Geräuschen Vokale (im Folgenden beispielhaft der Vokal „a“) nach ihrer Länge differenziert: Ein langer Vokal wird durch ein großes Plüschtier oder Bild dargestellt, ein kurzer Vokal durch ein kleines: z. B. eine riesige Ameise und ein kleiner Affe. Tiere mit einem lang gezogenen „a“ sind die besten Freunde der Ameise (Adler, Wal, Schaf, Rabe, Nashorn) und wohnen auf derer Insel. Tiere mit einem kurzen „a“ sind die besten Freunde des Affen (Katze, Kamel, Kaninchen, Schlange, Giraffe, Dachs, Marder, Alligator, Ratte) und wohnen somit auf der Insel des Affen. Taucht ein neues Tier auf, schreien die Tiere der Ameiseninsel: „Aaa, ein Waaal! Du kommst zu uns.“ Gehört das Tier auf die Affeninsel: „A (offenes „a“), der Dachs gehört zu uns.“ Auf zwei Kärtchen, die auf die beiden Inseln gelegt werden, wird einerseits ein riesiges, andererseits ein winziges „A“ geschrieben.

Anschließend wird überlegt, auf welcher Insel bestimmte Handlungen durchgeführt werden:



Welche Tiere *fahren Fahrrad*? Welche Tiere *angeln eine Lampe*?

Die großen Tiere *fahren* mit dem *Fahrrad*, *rasen* mit der *Eisenbahn* und *schlafen* im *Gras*. Die kleinen Tiere *fangen* den *Dachs*, *angeln* eine *Lampe*, und *rasten* auf dem *Ast*.

In einer Wiederholungsphase werden die Handlungen pantomimisch dargestellt und erraten: Auf welcher Insel wird diese Handlung durchgeführt? Warum?