

Liebe KundInnen,
liebe KollegInnen,

herzlich willkommen im Pluralparadies!
Sie haben sich eine umfangreiche Sammlung an Motiven und Spielideen geschenkt.

Fachlicher Hintergrund

Basierend auf der Erkenntnis, dass Pluralmarkierungen kontrastierend und getrennt voneinander in das Therapiekonzept eingebunden werden, sind in diesem Heft **alle acht Pluralformen separat gestaltet**. Die Motivanzahl je Pluralform ist in Anlehnung an die Häufigkeit im Deutschen verteilt, insbesondere bei den Memo-Spielen ab Seite 31.

Eine Pluralmarkierung mit /-er/ kommt selten vor: *Kleid – Kleider*.

Die Erweiterung eines Wortes um die Endung /-er/ führt in der Regel zu einer Inhalts- und Bedeutungsänderung: *Pfeil – Pfeiler, Rock – Rocker*.

Die häufigsten Pluralformen sind Endungen auf /-e/ und Endungen mit /-n/ bzw. /-en/.

Die entwicklungschronologische Reihenfolge für Pluralsuffixe in der Sprachentwicklung kann über entsprechende Fachliteratur nachgelesen werden.

Wir setzen eine fundierte und standardisierte Diagnostik voraus.

Aufbau und Struktur

Jede Pluralform gliedert sich in vier Teile:

1. Input-Geschichte
2. Spielplan, der rezeptiv und expressiv spielbar ist
3. Spielplan für expressives Üben
4. Domino-/Memo-Spiel zum Anmalen

Zu 1. Als Einstieg werden den Kindern **Inputsequenzen** angeboten, um die Aufmerksamkeit auf die zu übende Pluralmarkierung zu lenken. Unsere Geschichten stehen exemplarisch für diese Therapiephase. Weitere Geschichten überlassen wir der Phantasie der TherapeutInnen.

Zu 2. Nach der Sensibilisierung durch die Inputsequenzen folgen die **Spielpläne**, in denen die Kinder rein **rezeptiv** agieren. In den Anleitungen finden sich jeweils auch Ideen für eine expressive Variante.

Zu 3. Der zweite **Spielplan** ist **expressiv** ausgelegt.
So bauen die Teile 1 bis 3 auf der physiologischen Sprachentwicklung auf.

Zu 4. Die Spielpläne ab Seite 31 sind als **Kopiervorlage** bewusst in schwarz-weiß gehalten. Auf eine Kennzeichnung der jeweiligen Pluralmarkierung haben wir bewusst verzichtet, da besonders schlaue Kinder auf diese Details achten. Stattdessen sind unsere Bildkarten von 1 bis 280 durchnummeriert. Die jeweilige Zuordnung finden Sie im Inhaltsverzeichnis. Mit den ausgeschnittenen Memo-Spielmotiven ist jeder Spielplan innerhalb seiner Pluralform erweiterbar.
Zu einem späteren Zeitpunkt lassen sich die Memo-Spiele gemischt nutzen, insbesondere für den Transfer. Die Anordnung der Motive lässt eine Ausschneidemöglichkeit zum Domino zu, so dass eine Variante entsteht. Hierbei werden nur die gestrichelten Linien geschnitten.

Verändern und variieren Sie wie gewohnt durch

- Abwürfeln, Wattebausch pusten/saugen, Verstecken,
- Einsatz von Muggelsteinen und Erbsenkiste, Klatschmemo-Spiel,
- Kegeln, Angeln, Flaschendrehen ...

Eine reizvolle Variante ergibt sich in den Spielen, wenn Sie gemäß der Wortlisten Realgegenstände zusammensuchen und einbeziehen.

Plural mit /-e/

Die Kinderzimmerzwerge (Inputgeschichte) 4
 Fadenlauf 5
 Aufräumen 6

Plural mit /-n/

Marktstand am Morgen (Inputgeschichte) 7
 Sperrmüll sammeln 8
 Wochenmarkt 9

Plural mit /-en/

Krimelda bekommt Besuch (Inputgeschichte) 10
 Lückentext 11
 Hexensuppe 12

Plural mit /-s/

Die Meisterclownprüfung (Inputgeschichte) 13
 Ansaugen 14
 Labyrinth 15

Plural mit /UL/

Der aufregende Umzug (Inputgeschichte) 16
 Umzug 17
 Joghurttelefon 18

Plural mit /UL-e/

Der neue Zauberhut (Inputgeschichte) 19
 Zauberhut 20
 Finde das Chamäleon 21

Plural mit /UL-er/

Die einsame Insel (Inputgeschichte) 23
 Piratenschiff 24
 Detektiv 25

Ø Pluralmarkierung

Romilda – das Wikinger mädchen (Inputgeschichte) 27
 Wikinger 28
 Domino 29

Bastelanleitung Memo-Spiel/ Domino 31

Memo-Spiel/ Domino nach Pluralmarkierung sortiert:

	Seiten	Karten
/-e/	32-33	1 - 28
/-n/	33-35	29 - 76
/-en/	36-37	77 - 108
/-s/	37-39	109 - 140
/UL/	39-40	141 - 160
/UL-e/	40-43	161 - 212
/UL-er/	43-44	213 - 240
Ø	45-46	241 - 280