



RAMBATRIX.CH

## WEBBASIERTE LERNPLATTFORM FÜR DEN RÄTOROMANISCHEN WORTSCHATZERWERB ANDERSSPRACHIGER KINDER IM VORSCHULALTER

Di seguito sarà presentato un progetto che vuole promuovere l'integrazione linguistica di bambini allogliotti in età prescolare residenti in Alta Engadina, regione di lingua romancia, in cui nella scuola dell'infanzia e a livello inferiore della scuola elementare viene insegnato in modo immersivo l'idioma locale, il puter. Poiché il romancio è una lingua straniera per molti di questi bambini, è importante promuoverlo il più presto possibile. Con un materiale didattico specifico basato sul web, l'Alta Scuola Pedagogica dei Grigioni – in stretta collaborazione con le scuole dell'infanzia di Sils e Silvaplana – intende dare un contributo all'apprendimento linguistico di questi bambini.

● Manfred Gross | PH  
Graubünden



Manfred Gross leitet das Ressort Mehrsprachigkeit der Abteilung Forschung, Entwicklung und Dienstleistungen an der PH Graubünden.

Im rätoromanischen Sprachgebiet Graubündens wird im Kindergarten sowie in den ersten drei Jahren der Primarstufe Rätoromanisch immersiv unterrichtet. Dieser Umstand stellt Kinder, die zu Hause in einer anderen Sprache aufwachsen und für die Rätoromanisch somit eine Fremdsprache ist, vor erhebliche Herausforderungen. Sie treten generell mit geringen Sprachkompetenzen in die Primarstufe ein, ein Nachteil, den sie in den ersten Schuljahren kaum oder dann nur mit Mühe wettmachen können. Die Pädagogische Hochschule Graubünden hat sich vorgenommen, diesem sprachlichen Nachteil entgegenzuwirken und hat 2016 in enger Zusammenarbeit mit den Kleinkinderschulen in Sils i.E. und Silvaplana ein Projekt lanciert, das vom Bundesamt für Kultur finanziell unterstützt worden ist.

In diesem Artikel wird das Projekt, das unter der Domain «rambatrix.ch» abrufbar ist, vorgestellt: Worauf basiert die webbasierte Lernplattform? Welche Ziele verfolgt sie und welches Unterrichtsmodell liegt ihr zugrunde? Wie ist das Sprachlehrmittel aufgebaut und wie

kann es modellhaft über die Zielgruppe hinaus Verwendung finden?

### 1. Einleitung

„Der Wortschatz ist zweifellos eines der wichtigsten Bestandteile jenes Laut- und Symbolsystems, das wir als 'Sprache' bezeichnen. Wortkenntnisse sind eine zentrale Voraussetzung für kompetentes Sprechen, Hören, Lesen oder Schreiben. Doch die Wortschatzkompetenz eines Menschen ist nicht automatisch vorhanden und entwickelt sich weder von selbst noch nebenbei beim Lesen oder Schreiben. Sie setzt vielmehr eine systematische Arbeit am eigenen Wortschatz voraus, die möglichst früh ansetzen und laufend vertieft werden sollte. Der Schule als wichtigster Bildungsinstanz kommt dabei eine zentrale Rolle zu. Sie kann und sollte eine hochwertige und systematische, aber auch lustvolle Wortschatzarbeit gewährleisten, die allen Lernenden einen ungezwungenen, handelnden Zugang zur Vielfalt der Wörter und somit auch zur Sprachbewusstheit ermöglicht.“  
(Naxhi Selimi (2010.)

# Worauf basiert die webbasierte Lernplattform? Welche Ziele verfolgt sie und welches Unterrichtsmodell liegt ihr zugrunde? Wie ist das Sprachlehrmittel aufgebaut und wie kann es modellhaft über die Zielgruppe hinaus Verwendung finden?

Der Erwerb und Ausbau des Wortschatzes ist ein lebenslanger Prozess, der nicht mit dem Erreichen eines bestimmten Entwicklungsniveaus endet. Für die Wichtigkeit der Förderung des Wortschatzes in den frühen Lebensjahren von Kindern sind zwei Voraussetzungen von besonderer Bedeutung. Zum einen wird heute davon ausgegangen, dass Kinder im Vorschulalter in einer sogenannten «sensiblen Phase» sind, in welcher das Lernen von Sprache leichter fällt (Szagun, 2013). Zum anderen ist die Grösse des mentalen Lexikons eines Kindes entscheidend für den weiteren Wortschatzerwerb, die späteren Lese- und Rechtschreibleistungen sowie die späteren kognitiven Leistungen (Geissmann, 2011). Damit die lexikalisch-semantischen Einheiten im mentalen Netz auf verschiedene Arten miteinander verknüpft werden, müssen diese in möglichst vielfältiger und kontextbezogener Weise gelernt werden. Das Wörterlernen in Situationen, in denen die Wörter kontextgebunden sind, beispielsweise in Geschichten oder bei einer thematischen Behandlung von lexikalischen Einheiten, fördert den Auf- und Ausbau des mentalen Netzes. Der Wortschatz sollte daher auf vielfältige Weise mit Übungen und Aktivitäten gezielt gefestigt werden.

Der Wortschatz wird in einen rezeptiven und einen produktiven Wortschatz eingeteilt. Der rezeptive Wortschatz wird für das Sprachverstehen gebraucht, während wir für das Sprechen den produktiven Wortschatz brauchen. Da der rezeptive Wortschatz den produktiven miteinschliesst, ist dieser notwendigerweise grösser und entspricht etwa dem vier- oder fünffachen des produktiven Wortschatzes. Allerdings ist die Zuordnung eines Wortes nicht immer eindeutig. Zudem können Wörter vom rezeptiven Wortschatz in den produktiven als auch umgekehrt vom produktiven – wenn sie

nicht aktiv gebraucht werden – zurück in den rezeptiven Wortschatz wechseln. Bis ein Kind ein neues Wort in seinen produktiven Wortschatz aufnehmen kann, ist es notwendig, dass es dieses bis zu 50 Mal hört (Apeltauer, 2010). Im Durchschnitt kann die Bedeutung eines Wortes erst nach 20maligem Hören richtig zugeordnet werden (ebd.). Dieser doch hohe Wiederholungsbedarf eines einzelnen Wortes macht deutlich, wie wichtig das repetitive Lernen über längere Zeiträume ist. Damit Wörter den Eingang ins Langzeitgedächtnis finden, müssen sie also im Kontext vernetzt immer wieder gehört und gebraucht werden.



Es gibt verschiedene Modelle, die den Wortschatzerwerb zu erklären versuchen. Eines dieser Modelle ist jenes von Inge Rychener (2011), die den Erwerbsprozess in vier Phasen einteilt: In der ersten Phase geht es um das Verstehen und um das Abspeichern der Wörter. Das Lernen neuer Wörter und damit der Aufbau des rezeptiven Wortschatzes beginnt mit dem Hören neuer Wörter. In der zweiten Phase werden Wörter, die das Kind bereits kennt, reproduziert. Dies kann und soll in vielfältiger Weise erfolgen – mit Versen, Liedern, Gedichten. In der dritten Phase geht es ums Produzieren von Wörtern. Diese Phase setzt voraus, dass die Wörter in den produktiven Wortschatz übergegangen sind und diese nun spontan und situativ korrekt abgerufen und angewendet werden können. In einer vierten abschliessenden Phase

Präsentation des Lernprogramms am Kindergarten in Sils i.E.

steht die Reflexion im Vordergrund, die vor allem in Bezug auf die phonologische Bewusstheit und für die Festigung der Wörter bedeutsam ist.

## 2. Das Projekt

Das Projekt «Webbasierte Lernplattform für den rätoromanischen Wortschatzerwerb anderssprachiger Kinder im Vorschulalter» basiert auf den oben dargelegten wissenschaftlichen Erkenntnissen. Es entspricht einem vorwiegend in sprachlich stark durchmischten Regionen des romanischen Sprachgebietes immer wieder artikulierten Bedürfnis. Die PH-GR hat die Lernplattform in den Jahren 2016–2018 mit finanzieller Unterstützung durch das Bundesamt für Kultur und in enger Zusammenarbeit mit Kindergartenlehrpersonen im Idiom des Oberengadins, Puter, prototypisch entwickelt, aufbereitet und im September 2018 unter der Domain [www.rambatrix.ch](http://www.rambatrix.ch) aufgeschaltet. Mit dem Einbezug der Lehrpersonen in die Projektentwicklung wird garantiert, dass sich die örtlichen Kindergärten mit dem Produkt identifizieren und dieses im Unterricht einsetzen. Über den Kindergarten werden sodann auch die Eltern in das Lernprogramm einbezogen und können ihre Kinder im Umgang mit der digitalen Plattform unterstützen. Das Projekt umfasst die Konzeption und Umsetzung eines webbasierten audiovisuellen Lernprogramms für den spielerischen Erwerb des Grundwortschatzes von Vorschulkindern nichtromanischer Erstsprache. Die inhaltliche Grundlage des Projekts bildet das in den Kindergärten des Oberengadins verbreitete Unterrichtsmaterial «Ramba Zamba» (2013), das von der Kindergartenlehrperson Daniel Manzoni im Idiom des Oberengadins Puter erarbeitet wurde sowie das Würzburger Trainingsprogramm von Küspert & Schneider (2008), das ebenfalls in einer Version im Idiom des Oberengadins (Nicolay et. al., 2008) vorliegt. Die Unterrichtseinheiten von Manzoni umfassen insgesamt vier Bücher mit über 100 Liedern und dazu passenden illustrierten Wortschatzkarten. Die Liedtexte wurden sorgfältig ausgewählt und sind nahe am Alltag der Schulkinder. Bei der angestrebten Förderung der

Sprachkompetenz der Kinder mit Hilfe des audiovisuellen Lernprogramms steht vor allem der Aufbau des rezeptiven Wortschatzes im Vordergrund. Den Kindern soll die Möglichkeit geboten werden, den Wörtern in unterschiedlichen Kontexten zu begegnen und deren Bedeutung zu erschliessen. Der passive Erwerb des Wortschatzes als Primärziel des Lernprogramms soll zusätzlich durch die Förderung der phonologischen Bewusstheit der Kinder ergänzt werden. Ein niveauorientierter Aufbau des Lernprogramms ermöglicht eine differenzierte Förderung des Wortschatzerwerbs, die von einfachen lexikalisch-semantischen Aufgaben bis hin zu Übungen zur Sprachbewusstheit reichen.

### 2.1. Projektziel

Ziel des Projektes ist es, anderssprachigen Kindern im Einzugsgebiet der rätoromanischen Volksschule ein Frühförderprogramm zur Verfügung zu stellen, das es ihnen erlaubt, sich bereits im Vorschulalter erste Kenntnisse der Lokalsprache anzueignen, um danach im schulischen Unterricht ihr sprachliches Potenzial besser entfalten zu können. Das Lernprogramm kann als Ergänzung zu den sozial-kommunikativen Interaktionen, die im Kindergartenalltag hauptsächlich von den Lehrpersonen ausgehen, eingesetzt werden. Die Kinder können mit der Nutzung der Lernplattform ihren (rezeptiven) Wortschatz erweitern bzw. eine gute Grundlage für den Aus- und Aufbau des produktiven Wortschatzes legen. Mit der digitalen Plattform soll die Kontaktzeit mit der romanischen Sprache im Kindergarten erhöht und das Zeitgefäss für die sprachliche Vorbereitung auf die Schule optimal genutzt werden.

Das Potenzial von audiovisuellen Lernprogrammen wird allgemein darin gesehen, dass auditiv oder visuell wahrnehmbare Informationen einer lexikalischen Einheit den Kindern zugänglich gemacht werden können. Unabhängig von den zeitlichen Ressourcen der Lehrperson kann das Kind systematisch und wiederholt semantische und phonologische Informationen lexikalischer Einheiten forschend und entdeckend lernen. Der

natürliche Wortschatzerwerb soll realitätsnah inszeniert werden (Kilian, 2011). Damit wird versucht, dem Wiederholungsbedarf eines Kindes für das Aufnehmen von neuen Wörtern in das mentale Lexikon Rechnung zu tragen und eine raschere Aufnahme der Wörter in den rezeptiven und später auch in den produktiven Wortschatz zu ermöglichen.

### 2.2. Lernen mit digitalen Lernprogrammen im Vorschulalter

Grundsätzlich gilt es, Sprache und als Grundlage davon neue Wörter möglichst natürlich, alltagsintegriert und kontextgebunden zu lernen. Tomasello (2010) weist auf die Wichtigkeit der Sprache als sozial-kommunikativen Prozess hin. Er konnte in verschiedenen Experimenten zeigen, dass Kinder im Kontext kommunikativer Situationen Wörter lernen, indem sie die kommunikative Absicht einer Person verstehen und auf diese Weise neue Wörter erschliessen bzw. lernen. Diese Erkenntnisse deuten auf die Wichtigkeit sozialer Interaktionen nicht nur zwischen der Lehrperson und dem Kind, sondern auch unter den Kindern selber hin. Es soll an dieser Stelle betont werden, dass dies ein wichtiger Bestandteil der Arbeit im Kindergarten bleiben muss. Es gibt aber durchaus Möglichkeiten, in Ergänzung dazu mediale Lernumgebungen wie beispielsweise das Lernprogramm «[rambatrix.ch](http://rambatrix.ch)» zu schaffen, die als zusätzliche und zeitlich limitierte Angebote einen Beitrag im Lernprozess leisten, auch wenn diese nicht auf einer sozialen Interaktion beruhen. Bei der Nutzung von Medien ist es allerdings wichtig, eine Brücke zum Alltag herzustellen (Roche, 2010). Dies ist möglich, wenn das Medienangebot als Begleitung zum Unterrichtsmaterial konzipiert ist und die Inhalte in einem engen Bezug dazu stehen. Auch sollten digitale Lernprogramme für Kinder stufengerecht strukturiert und konzipiert sein, damit eine Überforderung verhindert wird. Sie sollten aber auch eine offene Lernumgebung bieten, die ein interessen geleitetes Lernen ermöglicht, in der Spielräume für eigenes Lernen, Ausprobieren und Entdecken möglich sind (ebd.).

Das Potential eines digitalen Lernprogramms, das es auszuschöpfen gilt, liegt in der Förderung des Erwerbsprozesses der ersten Phase nach Rychener (2011). In dieser lernen die Kinder neue Wörter kennen. Sie begegnen Wörtern, die sie aus dem Unterricht bzw. aus ihrem Alltag kennen und füllen diese mit Bedeutungsinhalten. Digitale Lernprogramme ermöglichen dabei eine Begegnung der Wörter in unterschiedlichen thematischen Kontexten sowie – angesichts der Bedeutung des Wiederholungsbedarfs beim Lernen – in beliebiger Quantität. Phase zwei, in der es ums Produzieren geht, zeigt dann auch schon die Grenze des Programms auf, sowie die Notwendigkeit, ein solches Programm nicht losgelöst von den sozialen Interaktionen und vom Unterricht zu nutzen.

Eine enge Verknüpfung der Lerngelegenheiten am Computer und der Unterrichtspraxis im Kindergarten, in denen bewusst an den gleichen thematischen Inhalten gearbeitet wird, ist auf dieser Grundlage zwingend sowohl für die Gestaltung des Unterrichts wie auch des Lernprogramms. Bei der Gestaltung des Lernprogramms wurde dieser Erkenntnis Rechnung getragen, indem die aufbereiteten Inhalte, der Grundwortschatz, entsprechend den Unterrichtseinheiten in den Kindergärten thematisch strukturiert wurden.

### 2.3 Konzept und Inhalte

Das digitale Lernprogramm «rambatrix.ch» ist so konzipiert, dass die Kinder mit Hilfe der Lehrpersonen oder der Eltern, aber auch selbstständig, passiv und aktiv in spielerischer Weise an die rätoromanische Sprache herangeführt werden. Zentral wird primär auf die Förderung des rezeptiven Grundwortschatzes fokussiert. Dieser bildet die Grundlage für den Auf- und Ausbau des produktiven Wortschatzes sowie einfacher Sätze aus dem Sprachalltag und fördert ein rasches Textverständnis. Der grösste Teil des Wortschatzes wird erworben, indem über die sinnliche (auditive und visuelle) Erfahrung eines Referenzobjektes eine mentale Repräsentation mit dem entsprechenden Wort verknüpft wird.

Die Kinder begegnen im vorliegenden Lernprogramm den Wörtern realitätsnah in Bildkarten, Liedern und Geschichten und lernen so, diese in konkrete ihnen bekannte Kontexte zu stellen.

Das Lernprogramm lädt die Kinder ein, auf einer kleinen Insel im Silsersee im oberen Inntal einen Schatz mit unterschiedlichen Truhen zu suchen, in denen Wörter, Sätze, Lieder und Geschichten verborgen sind. Der Schatz umfasst thematisch unterschiedliche Bereiche aus dem konkreten Alltag der Kinder: Meine

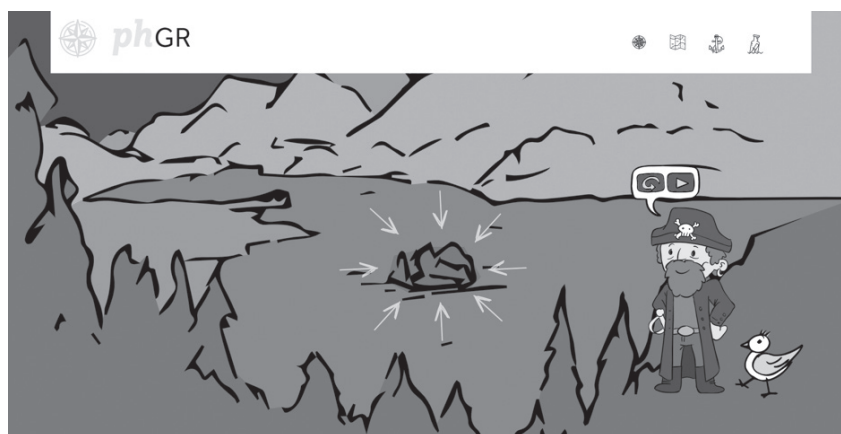


Abb.1 – Startseite

Familie, Zu Hause und auf der Strasse, Die Jahreszeiten, der Kindergarten, Essen und Trinken, Körper und Gefühle, Tiere. Jeder Themenbereich ist in mehrere Unterkapitel (Säcke mit Übungen) gegliedert. Die verschiedenen Übungstypen sind nach Schwierigkeitsstufen aufgebaut, d.h. dass die Wörter in einer ersten Phase lediglich passiv erworben werden, um dann in interaktiven Übungen auch aktiv erlernt zu werden. In Liedern und Kurzgeschichten wird sodann überprüft, ob der so erworbene Grundwortschatz auch in Texten verstanden und angewendet werden kann.

Sämtliche Themenbereiche folgen prinzipiell demselben didaktisch-pädagogischen Aufbau. Die unterschiedlichen Übungen können aber auch beliebig angeklickt und ausgeführt werden. Um das Lernprogramm im Sinne einer Sprachkompetenzerweiterung nachhaltig weiter zu entwickeln, ist ein zusätzlicher Themenbereich integriert, der zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht aktiviert werden kann. Die Lernplattform kann modular

ständig weiterentwickelt, die Themenbereiche ausgeweitet und auf höhere Schwierigkeitsstufen gebracht werden. Die Seite «rambatrix.ch» (mit interaktiver Navigation)



Abb. 2 – Karte mit Schatztruhen (Themen)

startet mit dem Bild der Insel im Silsersee und den beiden Hauptfiguren, Rambulin (Pirat) und Rambatrix (Vogel), welche die Kinder durch das Lernprogramm führen (Abb. 1). Der Navigationsbalken wird nach dem ersten Klick auf die Insel ausgeblendet. Die Navigation kann immer mit einem Klick auf den Kompass oben links einblendend werden.

Wenn die Website geöffnet wird, beginnt Rambulin eine Geschichte zu erzählen (Autoplay). Nach dem Klick auf die Insel erscheint die Karte mit der Themenübersicht (Abb. 2). Fährt der Nutzer mit der Maus über die Schatzkisten, werden diese etwas vergrößert dargestellt (MouseOverEffekt). Rambulin erzählt auch hier wieder etwas dazu (Autoplay). Das Gesprochene kann via Audio-Navigation in der Sprechblase wiederholt oder pausiert werden. Nach dem Klick auf eine beliebige Kiste, erscheinen 8 Säcke, in denen nach Schwierigkeitsgrad abgestuft unterschiedliche Übungstypen stecken (Abb. 3). Fährt man mit der Maus über einen Sack, wird das entsprechende Sacksymbol zum Übungstyp sowie die entsprechende Schwierigkeitsstufe mittels den Zahlen 1 bis 8 prägnanter dargestellt (MouseOverEffekt). Via Klick auf die Karte oben links gelangt man zurück zur Themenübersicht. Mit einem Klick auf den entsprechenden Sack gibt dieser die darin enthaltene Übung frei.



Abb. 3 – Erste Schatztruhe mit Übungstypen (Säcke)

Der Auftrag – bzw. was in der Übung gemacht werden muss – wird durch den Piraten Rambulin erzählt (Autoplay). Der Auftrag kann während der Übung durch einen Klick auf das Wiederholungszeichen noch einmal angehört werden. Fährt der Nutzer mit der Maus über ein Wortkarten-Bild (Abb. 4), wird dieses farbig dargestellt (MouseOverEffekt). Die Übung kann beliebige Male wiederholt werden, um diese abzuschliessen, müssen jedoch sämtliche Unterthemen erarbeitet werden.

Die Übung 1 in Sack 1 ist eine Auditiv-Übung (hören/sehen): In der Audiospur werden einzelne Wörter gesagt (z.B. la mamma - die Mutter) – das zur Audiospur passende und hinterlegte Bild wird einblendend (Abb. 4). Entweder kann das Wort mehrmals angehört/angeschaut werden (wiederholen) oder es kann zum nächsten Wort/Bild weitergeklickt werden. Pro gelerntes/weitergeklicktes Wort erhält der Nutzer eine Bronzemünze.

Die Anzahl Punkte werden jeweils unterhalb der Bilder einblendend. Nachdem alle Sequenzen (Abb. 5) gelernt wurden, bekommt der Nutzer am Ende die Möglichkeit, die Übung nochmals zu machen. Andernfalls wird er zur Abschlussbewertung der Übung weitergeleitet (Abb. 6). Mit den Buttons zuunterst kann entweder die komplette Übung nochmals durchgespielt werden (alle Unterthemen) oder es kann zum nächsten Übungstyp (Sack 2) gewechselt werden.

Abb. 4 – Sack 1 / Übung 1



**Technische und graphische Umsetzung**  
Das frei zugängliche und kostenlose Lernprogramm folgt dem Prinzip des web- und computerbasierten Lernens (E-Learning, Web Based Training). Die inhaltlichen Vorgaben des Lehrwerks konnten grafisch-illustratorisch so umgesetzt werden, dass die

gesamte Webseite ein einheitliches Design erfuhr und vollumfänglich in das technische Konzept impliziert werden konnte. Es wurde dafür ein Raster-System entwickelt, welches für die ganze Web-Applikation angewendet und je nach Übungstypen unterschiedlich gefüllt werden kann. Das Produkt ist auf offene, freie Standards aufgebaut und geräteübergreifend für Desktop-PCs, Tablets und Smartphones optimiert. Funktion, Design und Inhalt folgen der jeweiligen Bildschirmauflösung der verwendeten mobilen Endgeräte (Responsive Webdesign).

Ein erster Prototyp des Produkts wurde intern getestet und es wurden erste technische Anpassungen vorgenommen. Danach wurden die Inhalte gemäss dem Prototyp für sämtliche Themenbereiche aufbereitet und bei Radiotelevisioni Svizra Rumantscha in Chur unter professioneller Leitung als qualitative Audiofiles (MP3) registriert. Die Registrierung der Audiofiles wurde durch Kindergartenlehrpersonen bewerkstelligt und durch Fachpersonal der PHGR begleitet.

Sämtliche Bilder für die Wortkarten wurden dem Lehrwerk «Ramba Zamba» von Daniel Manzoni entnommen und durch eine Grafikerin eingefärbt und qualitativ für das Lernprogramm optimiert. Anbei eine Auswahl der Bildkarten:

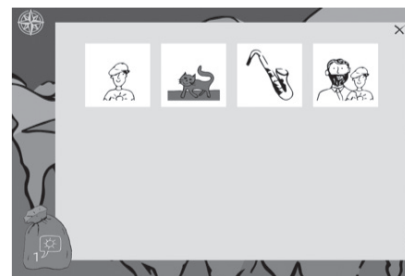


Abb. 5 – Screen mit allen Subthemen



Abb. 6 – Bewertungsscreen

### 3. Modellhaftigkeit des Projekts

Das Lernprogramm ist, wie eingangs erwähnt, prototypisch im Idiom des Oberengadins Puter für die lokalen Kindergärten entwickelt worden. Die technische sowie grafisch-illustratorische Umsetzung erlaubt es aber, dieses mit relativ wenig Aufwand in die anderen rätoromanischen Idiome sowie auf andere mehrsprachige Kantone und/oder sprachlich durchmischte Regionen der Schweiz zu übertragen, insbesondere da wo anderssprachige Kinder zugezogener Familien in eine ihnen völlig fremde Schulsprache eintauchen müssen. Damit trägt das Projekt modellhaft zur Herstellung von mehr Chancengleichheit in den Schulen Graubündens und der Schweiz bei.

### Bibliografie

**Apeltauer, E.** (2010). Wortschatzentwicklung und Wortschatzarbeit. In: B. Ahrenholz & I. Oomen-Welke (Hrsg.), *Deutsch als Zweitsprache*. (Deutschunterricht in Theorie und Praxis, Handbuch in XI Bänden, hrsg. v. Winfried Ulrich, Bd. 9). Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

**Bühler, D.** (2010). *Phonologische Bewusstheit. Sprachförderung im Kindergarten und in der Primarstufe*. Winterthur: ProKiga Lehrmittelverlag.

**Geissmann, H.** (2011). *Welche Bedeutung hat der frühe Wortschatz für den Spracherwerb?* SAL-Bulletin, 140, 19-36.

**Hartmann, E.** (2002). *Möglichkeiten und Grenzen einer präventiven Intervention zur phonologischen Bewusstheit von lautsprachgestörten Kindergartenkindern*. Dissertation, Universität Freiburg.

**Küspert, P., Schneider, W.** (2008). *Hören,*

*lauschen, lernen. Sprachspiele für Kinder im Vorschulalter. Würzburg Trainingprogramm zur Vorbereitung auf den Erwerb der Schriftsprache*. Vanderhoeck & Ruprecht.

**Manzoni, D.** (2013). *Ramba Zamba. 123 ed ün pêr chanzuns per s' allegrer, suter, chanter e rir, guarder e culurir* (2. ediziun). Segl.

**Selimi, N.** (2010). *Wortschatzarbeit konkret: Eine didaktische Ideenbörse für alle Schulstufen*. Broschiert.

**Nicolay, A., Git, M., Badel, T.** (2008). *Udir a tussir ils pülschs ed imprendder. Gös da lingua per iffaunts ill'eted prescolara. Program da trenamaint da Würzburg per preparar l'acquist da la lingua scritta*. Versiun putera da Küspert & Schneider

**Nodari, C.** (2010). *Grundlagen zur Wortschatzarbeit*. In: Institut für Interkulturelle Kommunikation (Hrsg.), *Netzwerk sims*, Zürich: Institut für interkulturelle Kommunikation.

**Roche, J.** (2010). *Lernmedien*. In: B. Ahrenholz

& I. Oomen-Welke (Hrsg.), *Deutsch als Zweitsprache*. (Deutschunterricht in Theorie und Praxis, Handbuch in XI Bänden, hrsg. v. Winfried Ulrich, Bd. 9). Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

**Rychener, I.** (2011). *Wortschatzarbeit im Wald – „sinnvoll“ lernen. Draussen lustvoll Wörter sammeln*. „4 bis 8“. Fachzeitschrift für Kindergarten und Unterstufe, 5-2011, 12-13.

**Scheerer-Neumann, G. & Ritter, C.** (2006). *Phonologische Bewusstheit*. In: A. Prengel & K. Liebers (Hrsg.), *Sieben diagnostisch pädagogische Verfahren für den Schulanfang*. Ein Reader zum Leitfaden „LEA 1 – Individuelle Lernstandanalysen in den ersten sechs Schulwochen und darüber hinaus“. Brandenburg: Landesinstitut für Schule und Medien Brandenburg.

**Szagun, G.** (2013). *Sprachentwicklung beim Kind: Ein Lehrbuch*. Weinheim Basel: Beltz Verlag.