

5. Trainingseinheit – Genau zuhören

Ziel. ^{1a}Genaueres Zuhören. Die Kinder hören eine Geschichte, die sie in ihren wesentlichen Gedankengängen nach-erzählen sollen. Sie sollen dabei lernen, komplexe akustische Information aufzunehmen und wiederzugeben.

Material. Tauschverstärker, zwei Geschichten – „Das Pferd Huppdwupp“, „Peter sammelt die Zeit“.

Anforderung. Das Nacherzählen der Geschichten erfordert genaues Zuhören, d. h. die Aufnahme und Speicherung der wesentlichen Informationen sowie die Verarbeitung und Wiedergabe des gehörten Inhalts.

Das Ratespiel (spielerischer Ausklang) „Ich sehe was, was du nicht siehst“ verlangt, daß die Kinder ihr Rateverhalten begrifflich kategorisieren und von einer übergeordneten Wissensorganisation aus gestalten. Ferner ist dabei die Verarbeitung bisheriger Rückmeldungen notwendig.

Kontingenzen. Eine Klammer wird dann vergeben, wenn wesentliche Merkmale der Geschichte richtig wiedergegeben werden (s. kursiv Geschriebenes in den Geschichten). Hierbei wird die individuelle Leistungsfähigkeit des Kindes berücksichtigt. Gehemmte Kinder, die weniger erzählen, erhalten trotzdem eine Verstärkung (Shaping und verbale Ermunterung). *Verstärker-Wegnahme* erfolgt vor allem bei grobem Störverhalten (siehe Kasten „Grobe Verhaltensverstöße“, S. 66).

1. Allgemeine einleitende Erläuterungen

T.: Um weniger Fehler zu machen, ist es wichtig, genau zuzuhören. Das soll heute geübt werden. Wie geht das, genau zuhören? Wann gelingt es, gut zuzuhören?

K.: ...

T.: (moderiert die Antworten der Kinder i. S. der nachfolgenden Strategie – siehe Modellierungsdialog)

2. Strategie: Genau Zuhören und Nacherzählen

T.: Ich erzähle euch einmal, wie ich es mache, wenn ich gut zuhöre. Vier Dinge sind wichtig:

1. Ich denke an die Geschichte und schaue den Erzähler an.
2. Ich frage mich zuerst nach der Hauptidee der Geschichte. Wovon handelt sie? Was ist das Wichtigste?
3. Ich frage mich, in welcher Reihenfolge in der Geschichte etwas geschieht.
4. Ich achte darauf, was die Personen in der Geschichte fühlen und warum es ihnen so geht.

Wie geht das noch einmal, gut zuhören? Wer kann mir das noch einmal erklären?

K.: ...

T.: (Der Trainer arbeitet die Strategie „gut zuhören“ mit den Kindern noch einmal mit deren eigenen Worten durch.)

3. Geschichten nacherzählen

Der Therapeut liest die nachstehenden Geschichten abschnittsweise vor; jedes der Kinder erzählt reihum diesen Abschnitt nach. Beim Nacherzählen sollen die im Text kursiv gedruckten Schlüsselwörter berücksichtigt und in ihrem Kontext dargestellt werden. Das Kind kann gegebenenfalls mit strukturierenden Fragen beim Nacherzählen unterstützt werden.

4. Spielerischer Ausklang – Spiel zur begrifflichen Kategorisierung

Spiel. „Ich sehe was, was du nicht siehst“.

Spielbeschreibung. Ein Kind denkt sich einen Gegenstand aus, den die anderen systematisch erraten sollen. Hierbei kommt es vor allem auf die begriffliche Einengung des zu erfragenden Gegenstandes an.

Durchführung/Hinweise. Die Kinder werden vom Trainer angeregt, systematisch vorzugehen – ggf. bereitet er die Fragen flüsternd mit den Kindern vor. Er verhindert, daß die Kinder spontan raten. Sie sollen die richtige Lösung vielmehr durch eine systematische Herangehensweise ableiten. Gegebenenfalls führt der Trainer dies zunächst selbst vor.

Der Übergang zur sechsten Trainingseinheit kann erfolgen, wenn die Kinder die wichtigsten Inhalte einer Geschichte (siehe die kursiv gedruckten Wörter bzw. Aussagen) wiedergeben können. Andernfalls wird diese Sitzung mit anderen Texten bei ähnlichem Ablauf wiederholt.

Das Pferd Huppdiwupp (zitiert nach Hannover 1973; S. 28)

Es war einmal ein Pferd, das hieß Huppdiwupp und konnte ganz hoch springen. Es stand auf einer Wiese, aber da war gar nichts hoch genug zum Drüberspringen. Da sagte es zu einer Maus:

„Mach mal einen ganz großen Buckel, ich will über dich springen!“ Und die Maus strengte sich an und machte einen ganz großen Buckel, und das Pferd Huppdiwupp sprang huppdiwupp drüber hinweg.

„Ach, du bist ja viel zu klein“, sagte das Pferd.

Da sah es einen *Hund*.

„Mach mal einen *Buckel*, ich will über dich springen!“ Und der Hund machte einen Buckel, und das Pferd sprang drüber hinweg. Aber auch der Hund war viel zu klein. Da sagte das Pferd zu einem Kalb:

„Mach mal einen Buckel, ich will über dich springen!“ Und das Kalb machte einen Buckel, und huppdiwupp sprang das Pferd Huppdiwupp drüber hinweg. Aber auch das Kalb war ihm noch zu klein. Da sagte es zu einer Kuh:

„Mach mal einen Buckel, ich will über dich springen!“ Und die Kuh machte einen Buckel, und das Pferd sprang drüber hinweg.

„Das war schon besser“, sagte Huppdiwupp, „aber ich kann noch *viel höher* springen.“

PAUSE; Nacherzählen 1. Kind

Da sah das Pferd ein *Haus* stehen. Es war Großmutter's Häuschen, und die Großmutter saß gerade bei Tisch und aß Kuchen mit Schlagsahne.

„Ich kann so hoch springen“, sagte das Pferd, „ich will *über Großmutter's Haus* hinwegspringen.“ Und es nahm einen Anlauf und sprang – huppdiwupp – los. Aber das *Haus* war doch *höher*, als Huppdiwupp springen konnte; das *Pferd verhedderte* sich mit den Beinen in der Fernsehantenne und – rumskadabums – *sauste es durch die Dachziegel* hindurch mitten ins Zimmer hinein, wo die Großmutter saß. Mit dem linken Vorderfuß *landete es in der Kakaotasse*, mit dem rechten im *Apfelkuchen*, mit dem linken Hinterfuß blieb es in der *Milchkanne* stecken, und mit dem rechten Hinterfuß platschte es mitten in die *Schlagsahne*.

„Nanu“, sagte die Großmutter, „was sind denn das für Sitten?“

„Ja, ich wollte über dein Haus springen“, sagte das Pferd, „und hab es nicht ganz geschafft.“

„Soso“, sagte die Großmutter, „dann wollen wir es noch einmal *gemeinsam versuchen*; aber vorher mußt du dich ein bißchen *stärken*.“

„Au fein“, sagte das Pferd, „ich habe nämlich *heute noch gar nicht gefrühstückt*.“

Die Großmutter wischte dem Pferd Huppdiwupp die Schlagsahne vom rechten Hinterfuß, und dann *aßen sie gemeinsam*, was noch übrig war.

PAUSE; Nacherzählen 2. Kind

„Jetzt fühle ich mich aber stark“, sagte das Pferd, als der Kuchen bis auf den letzten Krümel aufgegessen war.

„Ja, ich auch“, sagte die Großmutter. „Jetzt wollen wir zusammen über das Haus springen.“

Und dann stieg die Großmutter auf das Pferd und *ritt die Treppe hinunter*. Sie nahmen einen noch größeren Anlauf und – huppdiwupp – da sausten sie durch die Luft.

Aber – ich weiß nicht, vielleicht hatten sie doch zuviel Schlagsahne gegessen – das Pferd *schaffte es auch diesmal nicht* und blieb mit dem Bauch oben auf dem Schornstein hängen. Da hing nun das Pferd *auf dem Schornstein* von Großmutter's Häuschen, und die Großmutter saß oben drauf. Zuerst fanden sie das beide ganz lustig, die Großmutter freute sich über die *schöne Aussicht*, und dem Pferd war es von dem Rauch *am Bauch schön warm*. Aber weil der Rauch nicht so richtig aus dem Schornstein herauskonnte, ging unten in Großmutter's Häuschen der Ofen aus. Und dann wurde es ungemütlich. Zum Glück kam gerade der *Schornsteinfeger* vorbei. Er hatte eine *lange Leiter* angestellt, und darauf ist dann die *Großmutter heruntergeritten*.

Das Pferd wollte *gleich noch einmal* über das Haus springen. Aber die Großmutter sagte: „*Nein, danke*, jetzt ist der Ofen aus und der Kuchen alle und das *Dach kaputt*, mir reicht's für heute.“

Nacherzählen 3. Kind

Peter sammelt die Zeit (zitiert nach Höfle 1973; S. 32)

„*Vati*, gehst du mit mir angeln?“

„Keine Zeit, Peter.“

„*Mutti*, spielst du mit mir?“

„Keine Zeit, Peter.“

„*Oma*, erzählst du mir eine Geschichte?“