

# **Kommunikative Berücksichtigung des Zuhörers: Ein Therapiebereich bei pragmatischen Sprachstörungen**

Susan Schelten-Cornish

**Sprachliche Förderziele: Kommunikative Berücksichtigung des Zuhörers, effizientere Sprachproduktion und –verständnis im Kontext**

**Altersstufe: 5 J bis 16 J**

## **Zusammenfassung**

Im Bereich der kommunikativen Ressourcen finden sich bei vielen sprachpragmatisch gestörten Menschen dysfunktionale sprachliche Eigenarten. Ihre Wirkung auf eine Unterhaltung ist extrem negativ, denn die Bedürfnisse des Zuhörers werden nicht berücksichtigt. Der vorliegende Beitrag bezieht sich auf die Behandlung dieser sprachlichen Eigenarten. Die Erläuterung der dazugehörigen Theorie findet sich im Überblicksartikel bzw. darüber hinaus bei Schelten-Cornish (2010). Die Therapie soll Sprachproduktion sowie Sprachverständnis im Kontext effizienter gestalten. Dabei soll eine unmittelbare Verdeutlichung der Verständnissituation des Zuhörers die Theory of Mind in der Unterhaltung erweitern. Somit wird eine genauere Sprachverwendung erreicht.

## **Kommunikative Berücksichtigung des Zuhörers**

Im Bereich der kommunikativen Ressourcen beobachtet man bei vielen pragmatisch gestörten Menschen nicht nur eine Verständnisschwäche in der Unterhaltung sondern auch dysfunktionale sprachliche Eigenarten.

Beispiel: Ein Zehnjähriger wurde von seiner Lehrerin als „Notfall“ zur Sprachtherapie geschickt, obwohl sämtliche Sprachdiagnostiktests eine durchschnittliche Sprachleistung ermittelten. Seine schulischen Leistungen blieben für sie unerklärbar schlecht, aber noch deutlicher waren die sozialen Probleme. Wenn der Junge eine Unterhaltung mit den Klassenkameraden anfang, gingen diese nach kurzer Zeit einfach grußlos davon. Eine Satzanalyse seiner Äußerungen erklärt dieses scheinbar unfreundliche Verhalten:

*Mutter: Einmal hast du mir gesagt, da verpasst du was, wenn du da vorgehst? [um etwas zu trinken zu holen: es ging darum, dass die Wasserflasche ganz vorne im Klassenzimmer steht].*

*E: Manchmal schon, wenn ich so trinke und das Wasser sich bewegt. Wenn ich höre ... also ... also wenn ich Ding ... Wenn ich trinke, da höre ich meistens immer was, so ... beim Trinken hört man so wie das Wasser so hin und her ... geht.*

Wie bei vielen anderen rätselhaften Äußerungen des Jungen findet der Zuhörer hier schlicht keinen Ansatzpunkt für eine Verständnisfrage. Der Gebrauch des Nomens „Wasser“ mit den

Verben „sich bewegt“ oder „geht“ ist unüblich, „Ding“ als Verb eingesetzt ebenfalls, die Referenz der Deixis „so“ ist unklar, die Aussage, dass das Kind beim Trinken meistens etwas hört, ist nicht im Erfahrungsschatz einzuordnen und die häufigen Pausen und Satzabbrüche erschweren zusätzlich das Verständnis. Die mit dem Jungen arbeitende Psychologin beschrieb sich in der Zuhörerrolle als „schweißgebadet“.

Der vorliegende Beitrag zeigt, wie in der Therapie die Anwendung eines allgemeinen Wortschatzes in der Unterhaltung geübt wird, um Sprachproduktion sowie Sprachverständnis im Kontext effizienter zu gestalten. Dabei soll eine unmittelbare Verdeutlichung der Verständnissituation des Zuhörers eine Straffung der Wortbedeutungsgrenzen und einen disziplinierten Gebrauch von Funktionswörtern erreichen. So wird die Theory of Mind in der Unterhaltung erweitert, damit sie eine genauere Sprachverwendung bestimmt.

### **Ich seh' was, was du nicht siehst**

Als Grundübung fungiert eine Weiterentwicklung des traditionellen Spiels „Ich sehe was, was du nicht siehst“.

Spielmaterial: Zehn Karten mit bildhaft dargestellten Unterbegriffen eines Oberbegriffs liegen auf dem Tisch (Schelten-Cornish, 2010). Bei lesenden Kindern können diese auch schriftlich sein (Abb.1).

Spielregeln: Der Spieler, der an der Reihe ist, sucht einen Begriff aus (ohne seine Wahl auszusprechen) und beschreibt den Begriff **ohne Hilfe von Gesten**, zum Beispiel: „*Ich sehe ein Insekt mit großen bunten Flügeln*“. Der Mitspieler muss nun den Unterbegriff erraten. Kommt er nicht auf „Schmetterling“, ist für beide Spieler die Runde verloren. Es werden zehn Runden gespielt. Das Spiel ist für beide Spieler gewonnen, wenn die Mehrzahl der Runden erfolgreich war.

Fliege	Grashüpfer	Spinne	Ameise	Wespe
Libelle	Schmetterling	Biene	Mücke	Käfer

**Abb. 1: Oberbegriff Insekten (Schelten-Cornish, 2010)**

Der Erfolg des ratenden Spielers definiert den Erfolg des Beschreibers. So merkt dieser, ob seine Beschreibung verständlich war oder nicht. Zusätzlich sollen die strukturierten Erklärungen der Therapeutin als Vorbild dienen; dabei soll möglichst immer der betreffende Oberbegriff verwendet werden.

Die Kinder müssen verstehen, dass es hier nicht um Wissen oder Wortschatz geht. Hier geht es um die Erklärung selbst: Ein Erfolg wird daran gezeigt, wie sicher der Zuhörer den beschriebenen Begriff verstehen und benennen kann. Zur Steigerung der Anforderung, kann gegen die Uhr gespielt werden.

Es werden viele Oberbegriffe durchgearbeitet, meistens jeweils einer wöchentlich. Die Blätter können als Spiel mit nach Hause gegeben werden.

Beispiel (neunjähriges Mädchen, Oberbegriff Fahrzeug, Unterbegriff Lastwagen).

*E: Da können zwei Leute mitfahren (relativ unwichtiges Merkmal).*

*Therapeutin: Ein Motorrad.*

*E: Nein (wartet schweigend: Hier wird der gemeinsame geteilte Wissenshintergrund überschätzt: Das Kind meint, es hätte genügend Informationen gegeben.)*

*Therapeutin: Da musst du mir ein bisschen mehr dazu erzählen.*

*E: Da kann nur ... zwei können mitgehen und ... meist sind sie größer ... also ... meist sind sie größer als Traktoren. (Das Verb „gehen“ passt nicht zu Fortbewegung in einem Fahrzeug; zudem ist der Referent des Pronomens „sie“ nach der Satzstellung zu schließen „zwei“, was im Satzzusammenhang keinen Sinn ergibt).*

Bei ausbleibendem Erfolg kann die Therapeutin laut überlegen, welche Beschreibung zum Erfolg geführt hätte, z.B.: *Da könnte man vielleicht sagen, was das Fahrzeug besonders gut kann, wie: „Es kann viele schwere Sachen mitnehmen, aber nur zwei Menschen“.*

Hier wird häufig deutlich, wie eine ungenaue Wahrnehmung der Unterhaltung zu einer ungenauen Erinnerung führt. Hier wurde ein Teil des als optimale Lösung angebotenen Inhaltes tatsächlich vom Kind angegeben („zwei Menschen“), was häufig zu der Behauptung führt: „Aber das habe ich doch gesagt! Du hast nicht zugehört!“ Diese Äußerung muss zum Einsatz einer Videokamera führen, um eine Schärfung der Sprachwahrnehmung und damit auch des Sprachgedächtnisses ohne längere Debatten zu erreichen. Wiederholt wird erklärt, dass die genaue Wortwahl sowie auch die Beobachtung des Zuhörers und Klärung der entstehenden Missverständnisse entscheidend sind.

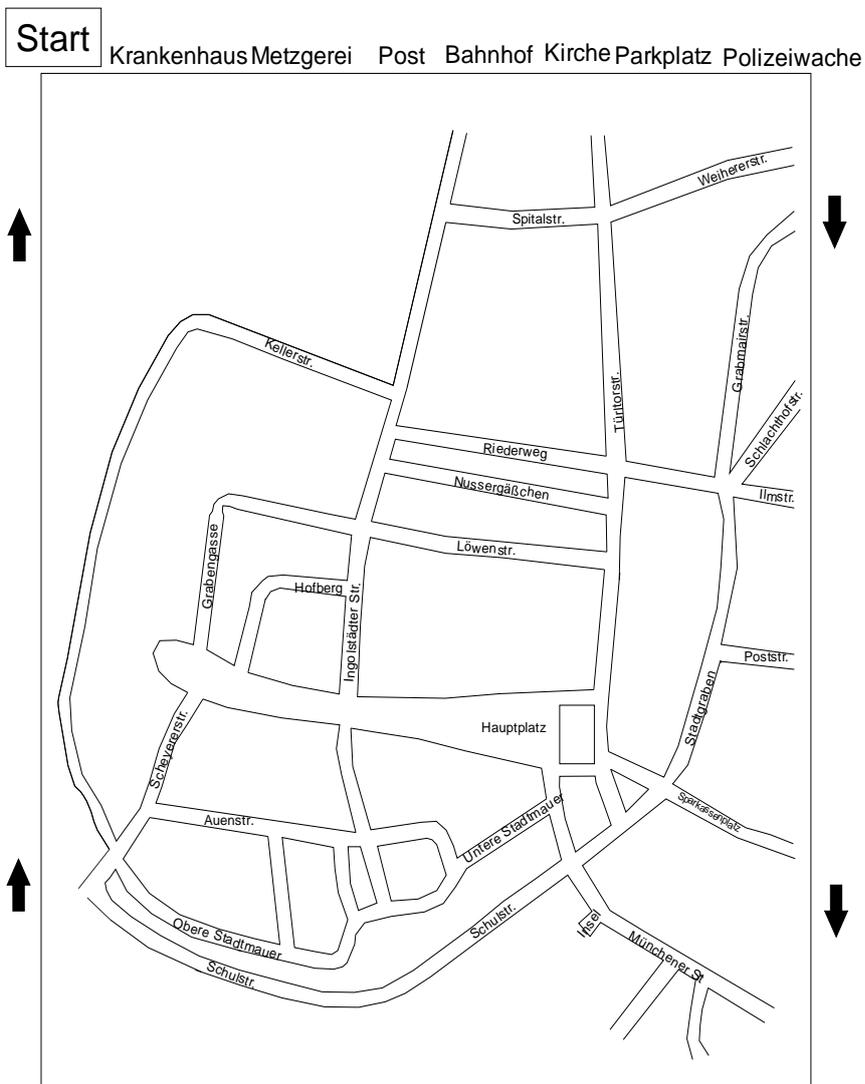
## **Das Navi Spiel**

Ein weiteres Spiel, das sofort Rückmeldung der Verständlichkeit einer Äußerung gibt, ist das „Navi Spiel“.

Spielmaterial: Zwei Spielfiguren, ein Würfel und Chips verschiedener Farben. Zwei Stadtkarten sind notwendig: Eine ist mit Symbolen versehen, die für Geschäfte bzw. öffentliche Gebäude an ihren Standorten innerhalb der Stadt stehen. Die andere Karte (Abb. 2) hat die gleichen Symbole (hier nur als Wörter ersichtlich) in einer Reihe am Kartenrand abgebildet, z.B. eine Brezel und die Überschrift „Bäckerei“. Die Stadtkarte mit den Symbolen am Kartenrand liegt offen auf dem Tisch. So kann man die Straßen der Stadt sehen, nicht aber die Standorte der Geschäfte.

Scheften-Cornish, 2012 ©

### Das Navi Spiel



Gemüseladen Café Buchgeschäft Bäckerei Eiscafé Optiker Restaurant Sparkasse

Abb. 2: Stadtkarte, die offen aufliegt

Spielregeln: Alle Spieler würfeln; derjenige mit der höchsten Zahl fängt als „Navi“ an. Der „Navi“ bekommt die Stadtkarte mit den Symbolen innerhalb der Karte und hält die Karte so, dass sie für die anderen Spieler nicht einsehbar ist.

Der Spieler links vom „Navi“ ist der „Fahrer“; diese Spieler müssen sich wie im richtigen Auto nebeneinander setzen, so dass „links“ und „rechts“ für beide die gleiche Richtung bedeuten. Die Karte des Navis muss trotzdem verdeckt bleiben.

Eine Spielfigur, die das Auto des Fahrers darstellt, wird auf der offen liegenden Stadtkarte am Ende einer Straße am Stadtrand platziert. Die zweite Spielfigur steht auf dem ersten der aufgelisteten öffentlichen Einrichtungen bzw. Geschäfte oben rechts neben „Start“ auf der offen liegenden Stadtkarte. Sie rückt bei jeder Runde eine Einrichtung bzw. ein Geschäft weiter und markiert so das Fahrtziel (auch diejenigen unter der Stadtkarte).

Bei jeder Runde fragt der Fahrer den Navi, wie er am besten zum angezeigten Ziel kommen kann. Dies kann eine Gelegenheit sein, Formulierungen für die Frage auszuarbeiten, z.B.: „Guten Tag, wie komme ich zum...“ oder „Entschuldigung, wo ist hier ein...“ usw. Der „Navi“ muss jetzt anhand seiner versteckt gehaltenen Stadtkarte **ohne Hilfe von Gesten** den „Fahrer“ durch die Stadt zum Ziel lotsen. Steht das Auto des Fahrers zum Beispiel anfangs in der Poststraße mit dem Ziel Krankenhaus, so wäre die erste Anweisung: *„Fahre zum Ende der Straße in Richtung Stadt und biege an der Kreuzung rechts ab“*.

Anhand der „Fahrt“ auf der offen liegenden Stadtkarte sieht der Navi sofort, ob seine Anweisungen verständlich sind. Gelingt das Erreichen des Zieles ohne Hilfe von Gesten, darf der „Navi“ einen Chip seiner Farbe über bzw. unter das Symbol legen. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist jetzt der „Navi“; der Spieler links von ihm ist der „Fahrer“. Der neue „Navi“ nimmt die Stadtkarte mit Symbolen an sich und der neue „Fahrer“ rückt die Spielfigur weiter zum nächsten Ziel.

Der Spieler, der erfolgreich zu den meisten Zielen lotsen kann, gewinnt.

Verursachen „links“ und „rechts“ Probleme, so können Schilder links und rechts der Spielfläche hingelegt werden, um die Zuordnung zu vereinfachen.

## **Was ist der Unterschied?**

Spielmaterial: Bilderpaare mit kleinen Unterschieden auf verschiedenen Leistungsebenen (zu googlen unter „Suche die Unterschiede“ oder s. auch Zwingli 2005, Marks & Maynard 1990). Komplexere Bilder verlangen eine höhere Leistung, erhöhen aber gleichzeitig die Motivation vor allem bei älteren Kindern.

Spielregeln: Beide Spieler sitzen auf der gleichen Seite des Bildes. Der erste Spieler sucht einen Unterschied zwischen den zwei Bildern. Dann erklärt er **ohne Hilfe von Gesten**, wo der Gegenstand auf dem ersten Bild ist und was der Unterschied zum zweiten Bild ist. Kann der Gegenspieler nach der Erklärung auf die unterschiedlichen Stellen an beiden Bildern

zeigen, ist die Runde für beide gewonnen. Zur Steigerung kann das Spiel gegen die Zeit gespielt werden.

*Beispiel: Am Kai vor der Stadt sind zwei Schiffe verankert, die von Menschen beladen werden. Im unteren Bild sind fünf Arbeiter auf dem Schiff; oben sind es sechs.*

Auch bei diesem Spiel kann es zu Problemen mit „links“ und „rechts“ kommen. In diesem Fall einigt man sich darauf, Beschreibungen anhand anderer Einzelheiten zu geben

## **Geschichten finden**

Das folgende Spiel soll die Verständlichkeit von kurzen Erzählungen deutlich machen.

Spielmaterial: Wimmelbücher oder Wimmelbilder<sup>1</sup>. Die Komplexität des Bildes bestimmt die Schwierigkeitsstufe.

Spielregeln: Der erste Spieler sucht Figuren auf der Bildfläche aus, zu denen er sich eine kurze Geschichte von drei bis vier Sätzen ausdenkt. Der andere Spieler sucht auf dem Wimmelbild die Figuren, welche die Geschichte verdeutlichen. Es dürfen weder Informationen zu ihrer Stellung auf der Bücherseite (z.B. „unten rechts“) gegeben **noch Gesten eingesetzt** werden. Kann der Gegenspieler die Figuren finden, gilt die Runde für beide als gewonnen, andernfalls ist sie für beide verloren. Auch dieses Spiel kann man gegen die Zeit spielen.

Dieses Spiel fördert oft Verständnisprobleme zutage, mit welchen die Kinder bei Unterhaltungen mit komplexerem Inhalt zu kämpfen haben.

Zum Beispiel ist in dem Buch „Bei uns im Dorf“ (Mitgutsch 1970) ein Wimmelbild, das zwei Traktoren zeigt: Eins auf dem Feld, eins mit einer Reifenpanne im Hof. Die folgende Geschichte wird beispielsweise von der Therapeutin erzählt: *„Onkel Hans wollte gerade mit dem Traktor ausfahren, als er merkte, dass er einen Platten hatte. Er musste zuerst den Reifen wechseln, bevor er aufs Feld fahren konnte.“* Obwohl es hier zwei sprachliche Hinweise auf die Reifenpanne gibt, zeigen die Kinder häufig auf den Traktor, der mit vier heilen Reifen auf dem Feld steht.

Die Kurzgeschichten der Kinder sind anfangs oft dürftig. Hier hilft es, eine „Geschichtenmaus“ (Schelten-Cornish 2008, Abb. 3) auf den Tisch zu legen und darauf hinzuweisen, dass in diesem Spiel der Mittelteil, also Problem, Lösungsversuch und Ergebnis als Geschichte gelten. (Der Plan ist nicht notwendig).

---

<sup>1</sup> Lustige Wimmelbilder finden sich zum Download auf der Homepage von Köln KGaA, [https://www.koelln.de/fileadmin/user\\_upload/download/wimmelbild\\_paket.pdf](https://www.koelln.de/fileadmin/user_upload/download/wimmelbild_paket.pdf)

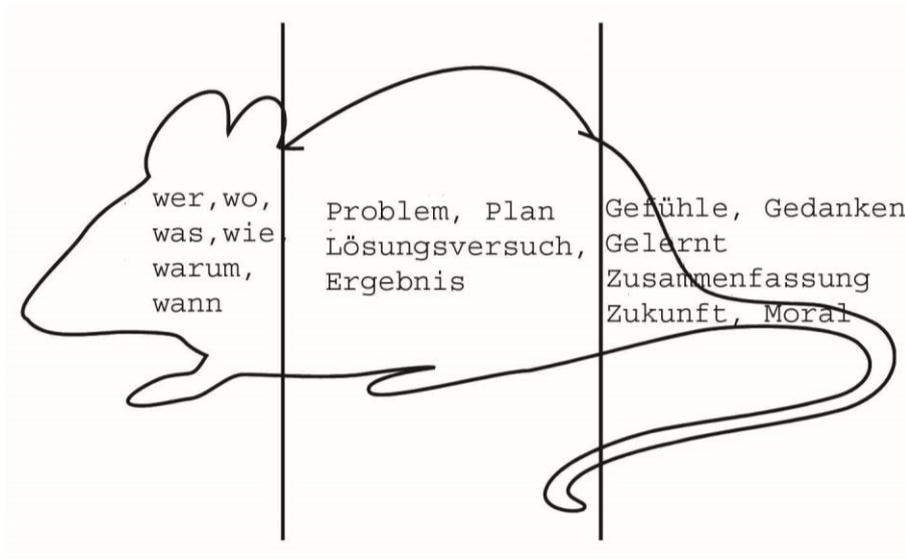


Abb. 3: Geschichtenmaus (Schelten-Cornish 2008, Seite 112)

### Pantomime Spiele

In den oben beschriebenen Spielen sind Gesten nicht erlaubt. Einerseits ist dies absolut notwendig, um eine Rückmeldung zu der Verständlichkeit der Sprache zu erhalten. Gesten können sprachliche Missverständnisse „vertuschen“: die Spiele haben dagegen als Ziel, Missverständnisse aufzuzeigen. Andererseits ist es aber auch kontraproduktiv, denn gerade pragmatisch gestörte oder verzögerte Menschen brauchen Übung in Anwendung und Verständnis von Körpersprache und Gesten. Um dieses therapeutische Dilemma teilweise zu lösen sind Spiele notwendig, die direkt mit Mimik und Körpersprache arbeiten, ähnlich wie die Lehrer- und Therapeutenübung „Bewusstes Statusverhalten“ (Achhammer 2014). Einige Pantomimespiele sind im Handel erhältlich (z.B. „Activity“ Catty et al. 1997 mit Pantomime gespielt). Zwei weitere werden im Folgenden beschrieben.

### Gefühlsspiel 1

Spielmaterial: Smileys, die verschiedene Gefühle darstellen, sind auf einem Blatt abgebildet. Die Gefühle werden passend zum Wortschatz des Kindes ausgewählt, z.B.: glücklich, wütend, überrascht, müde, unsicher, traurig, erschrocken, usw.

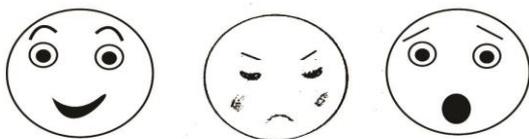


Abb. 4: Beispiele der Smileys (Schelten-Cornish 2008)

Spielregeln: Der erste Spieler sucht ein Smiley aus, ohne seine Wahl mitzuteilen. Anschließend muss er dieses Gefühl pantomimisch darstellen. Kann der andere Spieler das Gesicht zur richtigen Emotion zuordnen, haben beide die Runde gewonnen.

## **Gefühlsspiel 2**

Eine Steigerung dieses Spieles besteht darin, dass das ausgewählte Gefühl mit einem Inhalt mitgeteilt werden muss.

Spielmaterial: Smileys wie oben, ein DIN A4 Blatt mit kurzen Sätzen, z.B. „Er kommt nicht mit.“ Eine Spielfigur markiert den Satz, der gerade bearbeitet wird, und rückt so immer einen Satz weiter.

Spielregeln: Der erste Spieler sucht einen Smiley aus, ohne seine Wahl mitzuteilen. Nun muss er den markierten Satz mit diesem Gefühl sagen, z.B. „*Er kommt nicht mit?*“ mit *erschrockener Miene und Stimme*. Nun muss der nächste Spieler in der Reihe erraten, was für ein Smiley er sich ausgesucht hatte.

## **Zusammenfassung**

Die oben aufgeführten Spiele erfordern eine sprachliche Problembewältigung und geben eine sofortige Rückmeldung darüber, ob und inwiefern der Zuhörer die beabsichtigte Mitteilung verstanden hat. Mit ausreichender Übung werden die sprachlichen und nichtsprachlichen Ausdruckformen in der Unterhaltung merklich spezifischer und genauer auf den Zuhörer ausgerichtet. Gleichzeitig zeigen sich positive Effekte auf das Sprachverstehen.

### Literatur

- Abbeduto, L. & Short-Meyerson, K. (2002): Linguistic Influences on Social Interaction. In: H. Goldstein, L.A. Kaczmarek & K.M. English, (Hrsg.): Promoting social communication. Baltimore: Paul H. Brookes, 27–54.
- Achhammer, B. (2014): Kommunikationstechniken für Lehrer und Therapeuten. In: Praxis Sprache 2, 112-115.
- Adams C. (2013): Pragmatic language impairment. In F. Volkmar (Ed.) Encyclopedia of Autism, New York: Springer.
- Bishop, D. & Norbury, C. (2002): Exploring the borderlands of autistic disorder and specific language impairment: A study using standardised diagnostic instruments. In: Journal of Child Psychology and Psychiatry. 43 (7), 917–929.
- Catty, U. Catty, P., Führer M. & Führer, J. (1997): Activity Junior. Wien: Piatnik.*
- Dohmen, A., Dewart, H. & Summers, S. (2009): Das Pragmatische Profil; Analyse kommunikativer Fähigkeiten von Kindern. München: Elsevier.*
- Marks, G. & Maynard, C. (1990): Probably the Biggest Puzzle Book in the Galaxy. New York: Viking Penguin Inc.
- Mitgutsch, A. (1970): Bei uns im Dorf. Ravensburg: Otto Maier.
- Norbury, C. & Bishop, D. (2005): Children's Communication Checklist - 2: a validation study. In: Revue Tranel (Travaux neuchâtelois de linguistique) 42, 53-63.
- Perkins, M. (2007): Pragmatic Impairment. Cambridge: Cambridge University Press.
- Schelten-Cornish, S. (2008): Förderung der kindlichen Erzählfähigkeit. Geschichten erzählen mit Übungen und Spielen. Idstein: Schulz-Kirchner.

Schelten-Cornish, S. (2010): Pragmatische Ziele und ihre Verwirklichung in der Sprachtherapie, L.O.G.O.S. INTERDISZIPLINÄR, 18 (4), 293–301.  
Schelten-Cornish, S. (2010): Wortschatzkartenspiele: Oberbegriffe. Diese Spiele sind bei der Autorin auf Emailanfrage erhältlich, Korrespondenzadresse s. unten.  
Zwingli, S. (2005): 330 Unterschiede. Donauwörth: Auer.

### **Zur Autorin**

Sprachheilpädagogin (Dipl.-Päd., B.A. Hon.), seit 1976 tätig in der Sprachtherapiepraxis und Sprachtherapieforschung, Fachveröffentlichungen, eigene Praxis für alle Störungsbilder mit den Schwerpunkten: spät sprechende Kinder, pragmatische Sprachstörungen.

### **Korrespondenzadresse**

[s\\_schelten\\_cornish@yahoo.de](mailto:s_schelten_cornish@yahoo.de)  
[www.sprachtherapie-sc.de](http://www.sprachtherapie-sc.de)