

MAIN
*Multilingual Assessment Instrument
for Narratives*

N. Gagarina, D. Klop, S. Kunnari,
K. Tantele, T. Välimaa,
U. Bohnacker & J. Walters

Revised German version

Originally translated and adapted by
Antje Skerra, Katrin Reichenbach, Valerie
Reichardt & Natalia Gagarina

Revised by
Ute Bohnacker, Natalia Gagarina &
Natalie Suermeli

(based on the revised version in English)

© ZAS Papers in Linguistics 63 (2019)

MAIN: Revised German Version

MAIN: Revidierte deutsche Version

Ute Bohnacker, Natalia Gagarina & Natalie Suermeli

Das *Multilingual Assessment Instrument for Narratives* (MAIN) wurde 2012 entwickelt, um die Erzählfähigkeiten von Kindern beurteilen zu können, die eine oder mehrere Sprachen von Geburt an oder in früher Kindheit erworben haben. MAIN wurde in erster Linie für Kinder zwischen 3 und 10 Jahren entwickelt; neuere Arbeiten haben jedoch gezeigt, daß MAIN auch mit älteren Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen verwendet werden kann. Der Aufbau des Instruments ermöglicht die Beurteilung sowohl des Verständnisses als auch der Produktion von Geschichten, und dies in mehreren Sprachen desselben Kindes und mit verschiedenen Erhebungsmethoden: Modellgeschichte, Nacherzählung und Erzählung.

Die Version des Instruments von 2012 wurde auf der Grundlage umfangreicher Vorstudien (Pilottests) mit mehr als 500 monolingualen und bilingualen Kindern im Alter von 3 bis 10 Jahren in 15 verschiedenen Sprachen und Sprachkombinationen entwickelt.

2019 wurde die englische Version des Instruments überarbeitet, basierend auf mehr als 2500 MAIN-Geschichten und etwa 24000 Antworten auf die MAIN-Verständnisfragen. Diese Daten wurden zwischen 2013 und 2019 von ca. 700 monolingualen und bilingualen Kindern in Deutschland, Rußland und Schweden erhoben. Die vorliegende revidierte deutsche Version entspricht dieser neuesten, 2019 revidierten, englischen Version.

MAIN beinhaltet vier parallelisierte Geschichten, wobei jede aus einer sorgfältig entwickelten Sequenz von sechs Bildern besteht, die wiederum auf einem multidimensionalen Modell der Geschichtenorganisation basiert. Die Geschichten wurden auf folgende Aspekte hin kontrolliert: kognitive und linguistische Komplexität, Parallelität der Makro- und Mikrostruktur, sowie kulturelle Angemessenheit und Übertragbarkeit.

Obwohl MAIN bisher nicht genormt wurde, kann das standardisierte Verfahren für die Beurteilung der Erzählfähigkeit, für die Intervention und für wissenschaftliche Zwecke genutzt werden. Ausführlichere Informationen zur Anwendung von MAIN finden Sie im Kapitel „Background on MAIN – Revised, how to use it and adapt it to other languages“ in *ZAS Papers in Linguistics* 63, S. iv–xii), das via www.leibniz-zas.de/en/research/publications zugänglich ist.

Dieses Dokument enthält:

- Richtlinien für die Testdurchführung
- Protokolle, Bewertungsbögen für *Cat, Dog, Baby Birds, Baby Goats*
- Fragebogen (Anamnestische Hintergrundfragen an die Eltern)
- Geschichtentexte (Story scripts)

Richtlinien für die Testdurchführung

MAIN wurde in erster Linie für Kinder im Alter von ca. 3 bis 10 Jahren entwickelt, kann aber auch mit älteren Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen verwendet werden. Es kann zur Beurteilung sowohl des Verständnisses als auch der Produktion von Geschichten eingesetzt werden. Bei der Testung können folgende Elizitationsmodi angewandt werden: Modellgeschichte (*Model Story*), Nacherzählen (*Retelling*), Erzählen (*Telling*). Die Wahl des Elizitationsverfahrens (z. B. erst Modellgeschichte/Nacherzählen und danach Erzählen, oder nur Erzählen) hängt von den Zielen und Erfordernissen der Untersuchung ab (der/die Testleiter/in kann also nach eigenem Ermessen entscheiden). Das MAIN Design ermöglicht die Testung verschiedener Sprachen bei einem Kind. Dabei ist es nicht entscheidend, welche Sprache zuerst getestet wird. Bei bilingualen Kindern sollte der Zeitraum zwischen zwei Testungen möglichst 4 bis 7 Tage betragen, um sprachliche Interferenzen und Übungseffekte zu minimieren. Idealerweise sollte das Kind von unterschiedlichen Personen in den jeweiligen Sprachen getestet werden, um einen monolingualen Kontext zu fördern und Code-Switching zu minimieren.

Material

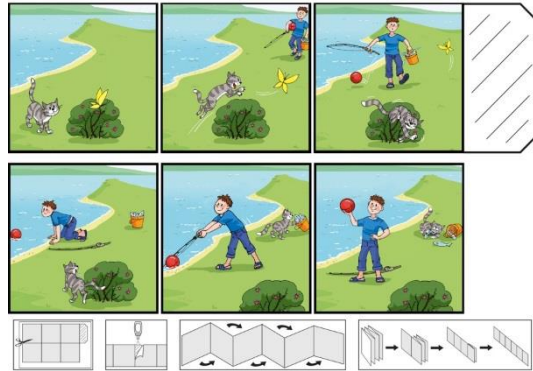
- 4 Bildergeschichten: *Baby Birds*, *Baby Goats*, *Cat* und *Dog* (jeweils 3 farbige Kopien pro Geschichte, wobei jede Kopie in einen separaten Umschlag gesteckt wird: insgesamt also 12 Umschläge)
- 4 Geschichtentexte (Stimulustexte): *Baby Birds*, *Baby Goats*, *Cat* und *Dog* (zum Nacherzählen oder als Modellgeschichte (*Retelling/Model Story*) werden primär *Cat* und *Dog* verwendet)
- Aufnahmegeräte (Audio oder Video)
- Protokolle mit Bewertungsbögen für die Makrostrukturanalyse, Internal State Terms und Verständnisfragen
- Fragebogen (anamnestische Hintergrundfragen an die Eltern)

Handanweisungen

Wie bereite ich das Material vor?

1. Laden Sie die Bildergeschichten via www.leibniz-zas.de/en/service-transfer/main herunter.
2. Drucken Sie jede PDF Datei (d.h. jede Geschichte) 3x auf einem guten Drucker farbig auf weißem Papier im A4-Format aus, jedes Bild in Originalgröße (9 x 9 cm).
3. Nummerieren Sie die Bilder auf der Rückseite (1-6).
4. Schneiden Sie die beiden Bilderreihen aus.
5. Kleben Sie die Bilder zu einem Streifen zusammen und falten Sie sie zweimal (Bild 1, Bild 2, Falten, Bild 3, Bild 4, Falten, Bild 5, Bild 6), orientieren Sie sich dabei an der Abbildung unten.

Bitte beachten Sie: Schneiden Sie nicht die kleinen Bilder der Abbildung für die Faltanleitung aus.



6. Stecken Sie jede Bildersequenz (6 Bilder) in einen separaten Umschlag. Um die Geschichten gut auseinanderhalten zu können, sollte jeder Umschlag farbig oder durch eine andere Kennzeichnung (z. B. Punkte) markiert sein.

Wie führe ich die Untersuchung durch?

- Achten Sie darauf, daß Sie mit den Protokollbögen und den Anweisungen vollständig vertraut sind.
- Bereiten Sie das Aufnahmegerät (Audio/Video) für die Testung vor. Beginnen Sie mit der Aufnahme VOR der Aufwärmphase. Nehmen Sie die ganze Testung auf, auch die Antworten des Kindes auf die Verständnisfragen.
- Die Aufwärmphase sollte sich an vorherigen Erfahrungen und dem kulturellen Umfeld orientieren. Im Gespräch mit dem Kind soll sich eine vertraute Atmosphäre aufbauen. Stellen Sie dem Kind zudem einige Fragen, um sicherzugehen, daß es in der Lage ist, einfache W-Fragen zu verstehen. Fragen Sie zum Beispiel: *Wer ist dein bester Freund/deine beste Freundin? Was schaust du dir gern im Fernsehen an? Erzählst du gern Geschichten? Hörst du gern Geschichten?*
- Die 3 Umschläge mit derselben Bildergeschichte sollen bereits VOR der Testung auf dem Tisch liegen. (Ziel dieser Vorgehensweise ist es, dem Kind zu suggerieren, daß der/die Testleiter/in nicht weiß, welche Geschichte sich in dem Umschlag befindet, den das Kind ausgewählt hat. Dieses Vorgehen kontrolliert *shared-knowledge*-Effekte während der Präsentation der Bildergeschichte.)
- Handhaben Sie die Testung gemäß den Anweisungen in den Protokollbögen. Halten Sie sich an die empfohlenen Hilfen (siehe *Hilfen* unten).
- Zusätzliche Information zur Präsentation der Bildergeschichten: Während des Experiments sollten Sie sich dem Kind gegenüber setzen, damit das Kind die Bilder für Sie nicht sichtbar zu sich hält. Das Kind entnimmt die Bilder dem Umschlag und soll zunächst die Geschichte auseinanderfalten und beim ersten Bild beginnend sich die Geschichte, also alle weiteren Bilder bis zum Schluß in Ruhe ansehen; Sie sagen: *„Schau dir alle Bilder an, aber zeig sie mir nicht. Nur DU darfst die Geschichte sehen.“* (Sollte das Kind Schwierigkeiten haben, die Bilder zu halten und auseinanderzufalten, können Sie stattdessen die Bildergeschichte halten und von Ihnen weggewandt dem Kind zeigen.)
- Wenn das Kind bereit ist, die Geschichte zu erzählen, helfen Sie ihm die Bilder wieder in 3 Teile zu falten. Während das Kind die Bilder hält, sollte der Faltablauf so angeleitet werden, daß Sie nicht auf die Bilder schauen. Weisen Sie das Kind an, mit dem Erzählen der Geschichte zu beginnen und nur die ersten beiden Bilder anzuschauen. Ist das Kind mit den ersten beiden Bildern fertig, soll es die nächsten beiden Bilder auffalten (Bilder 1-4 sind nun aufgefalteter). Wenn das Kind damit fertig ist, sollen die letzten beiden Bilder aufgefalteter werden, so daß nun die ganze Geschichte sichtbar ist.

- Hat das Kind seine Erzählung/ Nacherzählung beendet, stellen Sie die Verständnisfragen, indem Sie sagen: „*Jetzt werde ich dir einige Fragen zur Geschichte stellen*“. Bei den Verständnisfragen liegt die gesamte Bildergeschichte für beide, Kind sowie Testleiter/in, sichtbar vor ihnen auf dem Tisch.
- Nach Beenden der Sitzung transkribieren Sie die Geschichte(n) und werten die produktiven und rezeptiven Fähigkeiten des Kindes anhand der Auswertungsbögen aus.
- **Merke:** Die Liste der Optionen in den Auswertungsbögen ist nicht erschöpfend. Punkte werden vergeben, wenn eine Makrostruktur-Komponente (*Goal, Attempt, Outcome, Internal State Term*) durch irgendeine passende Formulierung ausgedrückt wird. Sollten Reaktionen schwer zu bewerten sein, ziehen Sie das Manual zu Rate.

Hilfen (Prompts)

1. Beginnen Sie nicht die Geschichte für das Kind. Ermutigen Sie es, die Geschichte selbst zu erzählen, indem Sie sagen: „*Erzähl mir die Geschichte*“ (auf das Bild zeigend).
2. Hilfen sollten erst nach 10 Sekunden Wartezeit gegeben werden und auch nur im Falle, daß das Kind nichts mehr sagen würde. Das Kind sollte dann mit folgenden Worten: „*Okay...*“, „*Gut...*“, „*Jetzt bist du dran...*“ ermutigt werden.
Bitte gehen Sie grundsätzlich sparsam mit Hilfen um, um methodologische Unterschiede zwischen Untersuchungsgruppen zu vermeiden (*Experimenter effects*). Warten Sie ca. 10 Sekunden; falls das Kind immer noch still ist, sagen Sie: „*Erzähl mir, was (hier) passiert*“. Sollte das Kind mitten in der Geschichte mit dem Erzählen aufhören, regen Sie es an, weiterzumachen und mehr zu erzählen: „*Noch etwas?*“, „*Mach weiter*“, „*Erzähl mir mehr*“, „*Mal sehen, was in der Geschichte noch passiert*“.
3. Es ist egal, wie das Kind während der Erzählung auf die Protagonisten referiert. Bitte verbessern Sie das Kind nicht. Zeigt das Kind Wortfindungsprobleme für eine Handlung, einen Protagonisten, usw. oder bittet es um Hilfe, so ermutigen Sie es, indem Sie sagen: „*Du kannst es nennen wie du willst*“, „*Wie würdest du es nennen?*“.
4. Stellen Sie keine Fragen wie:
 - a) „*Was macht er hier?*“, „*Wer rennt?*“
 - b) „*Was ist das?*“, „*Was/wen siehst du auf dem Bild?*“
 (da diese die Erzählung des Kindes unterbrechen oder beeinflussen und zum Gebrauch unvollständiger Sätze bzw. deiktischer Ausdrücke führen, was vermieden werden sollte).
5. Falls das Kind eine eigene Geschichte zu erzählen beginnt, z.B. von einem Erlebnis berichtet wie: „*So einen Vogel habe ich heute morgen gesehen*“ oder „*Ich werde nach der Schule mit meiner Mama in den Supermarkt gehen...*“, lassen Sie dem Kind etwas Zeit, um von seinem Erlebnis zu erzählen und fordern Sie es dann wieder auf, die Bildergeschichte weiter zu erzählen (dieser nicht zur Erzählung gehörende Teil sollte von der Analyse ausgeschlossen werden).
6. Je nach vorheriger Erfahrung und kulturellem Hintergrund können Sie das Kind nach jedem Bilderpaar (und bevor das nächste aufgefaltet wird) durch „*Gut*“, „*Prima*“ usw. loben und verstärken. (Das ist auch bei der Transkription für die Zuordnung der Äußerungen zu bestimmten Bildern von Nutzen.) Tun Sie dies jedoch nicht, falls Sie das Gefühl haben, daß dies die Erzählung des Kindes und seinen Gedankenfluß stören könnte.

Wie vergleiche ich Ergebnisse von MAIN-Geschichten miteinander?

- Wenn Sie ein bilinguales Kind in beiden Sprachen testen, achten Sie bitte darauf, dass MAIN in der einen Sprache nicht nur mit Cat und/oder Dog, und in der anderen Sprache nur mit Baby/Birds und/oder Baby Goats durchgeführt wird.
- Vermeiden Sie auch, MAIN an einem Meßzeitpunkt nur mit Cat und/oder Dog, und an einem anderen Meßzeitpunkt nur mit Baby Birds und/oder Baby Goats durchzuführen.
- Warum? Die MAIN-Geschichten sind nicht in jeder Hinsicht völlig miteinander vergleichbar. Neuere Arbeiten haben gezeigt, daß sich die vier Geschichten bezüglich gewisser Aspekte unterscheiden, insbesondere was die Verständnisfragen angeht. Baby Birds und Baby Goats sind in etwa (jedoch nicht ganz) parallel; Cat und Dog sind parallel, unterscheiden sich aber von Baby Birds und Baby Goats in gewisser Hinsicht, u.a. bezüglich des Handlungsstranges, der Anzahl der Charaktere und gewisser Verständnisfragen.

Bitte stellen Sie daher sicher, daß Sie Gleiches mit Gleichem vergleichen.

- Wenn Sie mehrere ProbandInnen oder Gruppen von Kindern mit MAIN testen, sollten Sie sicherstellen, daß ein ordentliches Counterbalancing gewährleistet ist, um den Einfluß störender Nebeneffekte bezüglich des Geschichtentyps und des Elizitationsmodus (Nacherzählen, Modellgeschichte (*Model Story*), Erzählen) zu minimieren.

Counterbalancing für wissenschaftliche Untersuchungen

Die Reihenfolge der Präsentation sollte hinsichtlich Sprache und Geschichte ausgeglichen sein (*Cat/ Dog* – (primär) für *Model Story/* zum Nacherzählen, und *Baby Birds/ Baby Goats* – (primär) zum Erzählen). Bitte benutzen Sie folgende Ausgleichsabfolge (falls nur eine Sprache getestet wird, nutzen Sie bitte die Randomisierungsabfolge Nummer 1,2,5,6 oder Nummer 3,4,7,8):

| Kind Nr | Sprache | <i>Model Story/ Nacherzählen</i> | Erzählen | Sprache | <i>Model Story/ Nacherzählen</i> | Erzählen |
|---------|---------|----------------------------------|-------------------|---------|----------------------------------|-------------------|
| 1 | L1 | <i>Cat</i> | <i>Baby Birds</i> | L2 | <i>Dog</i> | <i>Baby Goats</i> |
| 2 | L1 | <i>Cat</i> | <i>Baby Goats</i> | L2 | <i>Dog</i> | <i>Baby Birds</i> |
| 3 | L2 | <i>Cat</i> | <i>Baby Goats</i> | L1 | <i>Dog</i> | <i>Baby Birds</i> |
| 4 | L2 | <i>Cat</i> | <i>Baby Birds</i> | L1 | <i>Dog</i> | <i>Baby Goats</i> |
| 5 | L1 | <i>Dog</i> | <i>Baby Birds</i> | L2 | <i>Cat</i> | <i>Baby Goats</i> |
| 6 | L1 | <i>Dog</i> | <i>Baby Goats</i> | L2 | <i>Cat</i> | <i>Baby Birds</i> |
| 7 | L2 | <i>Dog</i> | <i>Baby Goats</i> | L1 | <i>Cat</i> | <i>Baby Birds</i> |
| 8 | L2 | <i>Dog</i> | <i>Baby Birds</i> | L1 | <i>Cat</i> | <i>Baby Goats</i> |

Hinweis: Die Ergebnisse für die verschiedenen Geschichten und Elizitationsmodi sind nicht in jeder Hinsicht direkt miteinander vergleichbar (siehe oben).

Protokoll für Cat

Telling/Retelling/Model Story

Name des Kindes _____
Geburtsdatum _____
Testdatum _____
Alter in Monaten zum Testzeitpunkt _____
Geschlecht _____
Testleiter/in _____
Kontaktzeit mit L2 in Monaten _____
Eintritt in den Kindergarten am _____
Name des Kindergartens _____

Gehen Sie sicher, daß Sie alle Umschläge vor sich auf dem Tisch liegen haben. Bereiten Sie das Aufnahmegerät vor. Beginnen Sie dann mit der Aufwärmphase mit dem Kind.

Aufwärmphase

Kommen Sie mit dem Kind in ein kurzes Gespräch. Unterhalten Sie sich über Geschehnisse des Tages, seine Freunde, was es mag oder welche Filme oder Geschichten es kennt.

Instruktionen

Instruktion für das Erzählen (*Telling*)

Sitzen Sie dem Kind gegenüber. Sagen Sie zum Kind: „*Schau, hier sind 3 Umschläge. In jedem Umschlag ist eine Geschichte. Du kannst dir einen Umschlag aussuchen.*“ Legen bzw. Halten Sie die Bilder so, daß nur das Kind die gesamte Geschichte sehen kann. Sagen Sie zum Kind: „*Schau dir erst mal die ganze Geschichte an! (Pause) Bist du fertig?*“.

Entfalten Sie die ersten beiden Bilder. Zeigen Sie auf das erste Bild und sagen Sie: „*Jetzt möchte ich, daß du mir die Geschichte erzählst. Schau auf die Bilder und versuche mir die beste Geschichte zu erzählen.*“ Wenn das Kind zögert, ist folgende Hilfe erlaubt: „*Erzähle mir die Geschichte.*“ (Zeigen Sie auf das Bild.) Hat das Kind die Erzählung der ersten beiden Bilder beendet, so entfalten Sie die nächsten 2 Bilder (zu sehen sind jetzt 4 Bilder). Wiederholen Sie das Vorgehen, bis die gesamte Geschichte erzählt wurde.

Wenn das Kind während der Geschichte zögert oder die Erzählung unterbricht, sind folgende Hilfen möglich: „*Passiert noch etwas?*“, „*Und wie geht es weiter?*“, „*Kannst du mir noch mehr erzählen?*“, „*Schau mal, was da noch passiert!*“. Wenn das Kind mit dem Erzählen aufhört ohne zu signalisieren, daß es fertig ist, sagen Sie: „*Sage mir wenn die Geschichte zu Ende ist!*“.

Hat das Kind seine Geschichte beendet, so bestärken Sie es und beginnen mit den Verständnisfragen.

Instruktion für das Nacherzählen (Retelling)

Sitzen Sie dem Kind gegenüber. Sagen Sie zum Kind: *„Schau, hier sind 3 Umschläge. In jedem Umschlag ist eine Geschichte. Du kannst dir einen Umschlag aussuchen und ich werde dir die Geschichte erzählen.“*

Legen bzw. Halten Sie die Bilder so, daß nur das Kind die gesamte Geschichte sehen kann. Sagen Sie zum Kind: *„Schau dir erst mal die ganze Geschichte an! (Pause) Bist du fertig?“*. *„Jetzt erzähle ich dir die Geschichte und danach erzählst du sie mir.“*

Entfalten Sie die Bilder 1 & 2. Zeigen Sie auf das erste Bild und sagen: *„Die Geschichte beginnt hier.“*

Es war einmal eine verspielte Katze, die einen gelben Schmetterling auf einem Busch sitzen sah. Sie sprang hoch, weil sie das Tier fangen wollte. Währenddessen kam ein fröhlicher Junge mit einem Ball und einem Eimer vom Angeln zurück. Er beobachtete, wie die Katze den Schmetterling jagte.

Entfalten Sie die Bilder 3 & 4 (so daß alle Bilder von 1 bis 4 sichtbar sind).

Doch der Schmetterling flog schnell weg und die Katze landete im Busch. Sie tat sich weh und war sehr enttäuscht. Der Junge erschrak so sehr, daß ihm der Ball aus der Hand fiel. Als der Ball ins Wasser rollte, rief er: „Oh je, da schwimmt mein Ball!“. Er war traurig und wollte seinen Ball zurückholen. Währenddessen bemerkte die Katze den Eimer mit den Fischen und dachte: „Oh, den Fisch will ich haben.“

Entfalten Sie die Bilder 5 & 6 (so daß die gesamte Geschichte sichtbar ist).

So begann der Junge seinen Ball mit der Angel aus dem Wasser zu fischen. Er bemerkte nicht, daß die Katze sich den Fisch aus dem Eimer klaubte. Am Ende war die Katze sehr zufrieden und fraß den leckeren Fisch. Der Junge war glücklich, daß er seinen Ball wieder hatte.

Das ist das Ende der Geschichte.

Entfalten Sie die Bilder 1 & 2. Zeigen Sie auf das erste Bild und sagen Sie: *„Jetzt möchte ich, daß du mir die Geschichte erzählst. Schau auf die Bilder und versuche, mir die beste Geschichte zu erzählen.“* Wenn das Kind zögert, ist folgende Hilfe erlaubt: *„Erzähle mir die Geschichte.“* (Zeigen Sie auf das Bild.) Hat das Kind die Erzählung der ersten beiden Bilder beendet, so entfalten Sie die nächsten 2 Bilder (zu sehen sind jetzt 4 Bilder). Wiederholen Sie das Vorgehen, bis die gesamte Geschichte erzählt wurde.

Wenn das Kind während der Geschichte zögert oder die Erzählung unterbricht, sind folgende Hilfen möglich: *„Passiert noch etwas?“*, *„Und wie geht es weiter?“*, *„Kannst du mir noch mehr erzählen?“*, *„Schau mal, was da noch passiert!“*. Wenn das Kind mit dem Erzählen aufhört ohne zu signalisieren, daß es fertig ist, sagen Sie: *„Sage mir, wenn die Geschichte zu Ende ist!“*.

Hat das Kind seine Geschichte beendet, so bestärken Sie es und beginnen mit den Verständnisfragen.

Instruktion für die Modellgeschichte (*Model Story*)

Sitzen Sie dem Kind gegenüber. Sagen Sie zum Kind: *„Schau, hier sind 3 Umschläge. In jedem Umschlag ist eine Geschichte. Du kannst dir einen Umschlag aussuchen und ich werde dir die Geschichte erzählen.“*

Legen bzw. Halten Sie die Bilder so, daß nur das Kind die gesamte Geschichte sehen kann. Sagen Sie zum Kind: *„Schau dir erst mal die ganze Geschichte an! (Pause) Bist du fertig?“*. *„Zuerst erzähle ich dir die Geschichte, und dann werde ich dir einige Fragen stellen.“*

Entfalten Sie die Bilder 1 & 2. Zeigen Sie auf das erste Bild und sagen: *„Die Geschichte beginnt hier.“*

Es war einmal eine verspielte Katze, die einen gelben Schmetterling auf einem Busch sitzen sah. Sie sprang hoch, weil sie das Tier fangen wollte. Währenddessen kam ein fröhlicher Junge mit einem Ball und einem Eimer vom Angeln zurück. Er beobachtete, wie die Katze den Schmetterling jagte.

Entfalten Sie die Bilder 3 & 4 (so daß alle Bilder von 1 bis 4 sichtbar sind).

Doch der Schmetterling flog schnell weg und die Katze landete im Busch. Sie tat sich weh und war sehr enttäuscht. Der Junge erschrak so sehr, daß ihm der Ball aus der Hand fiel. Als der Ball ins Wasser rollte, rief er: „Oh je, da schwimmt mein Ball!“ Er war traurig und wollte seinen Ball zurückholen. Währenddessen bemerkte die Katze den Eimer mit den Fischen und dachte: *„Oh, den Fisch will ich haben.“*

Entfalten Sie die Bilder 5 & 6 (so daß die gesamte Geschichte sichtbar ist).

So begann der Junge seinen Ball mit der Angel aus dem Wasser zu fischen. Er bemerkte nicht, daß die Katze sich den Fisch aus dem Eimer klaute. Am Ende war die Katze sehr zufrieden und fraß den leckeren Fisch. Der Junge war glücklich, daß er seinen Ball wieder hatte.

Das ist das Ende der Geschichte.

Nachdem Sie dem Kind die Geschichte erzählt haben und sagen *„Das ist das Ende der Geschichte“*, stellen Sie die Verständnisfragen.

Bewertungsbogen Cat

Abschnitt I: Produktion

A. Story Structure, B. Structural Complexity, C. Internal State Terms (IST)

A. Story Structure

| | | Korrekte Beispiele¹ | Punkte |
|---|-------------------------------|---|--------------------|
| A1. | <i>Setting</i> | Zeit und/ oder Ort des Geschehens: es war einmal, vor langer Zeit ... an einem See/ am Wasser/ Ufer/ auf einer Wiese | 0 1 2 ² |
| <i>Episode 1: Schmetterling (Charaktere: Katze und Schmetterling)</i> | | | |
| A2. | IST als einleitendes Ereignis | Katze war verspielt/ neugierig Katze sah einen Schmetterling | 0 1 |
| A3. | Goal | Katze wollte den Schmetterling fangen/ schnappen/ packen/ mit ihm spielen Um zu + VERB (fangen, schnappen, packen, spielen) | 0 1 |
| A4. | Attempt | Katze sprang nach vorne/ hoch Katze jagt(e)/ begann zu jagen Katze versucht(e) zu + VERB (fangen, schnappen, packen) | 0 1 |
| A5. | Outcome | Katze fiel in den Busch/ bekam den Schmetterling nicht/ war nicht schnell genug Schmetterling entkam/ flog weg/ war schneller | 0 1 |
| A6. | IST als Reaktion | Katze war wütend/ verärgert/ enttäuscht/ tat sich weh Schmetterling war glücklich/ froh | 0 1 |
| <i>Episode 2: Junge (Charakter: Junge)</i> | | | |
| A7. | IST als einleitendes Ereignis | Junge war traurig/ unglücklich/ beunruhigt/ besorgt wegen seines Balls Junge sah den Ball im Wasser | 0 1 |
| A8. | Goal | Junge beschloß/ wollte seinen Ball zurückholen/ wiederholen Um zu + VERB wieder/ zurück (holen, haben) | 0 1 |
| A9. | Attempt | Junge holt(e)/ fischt(e) den Ball (heraus)/ versucht(e) den Ball aus dem Wasser zu holen | 0 1 |
| A10. | Outcome | Junge hatte seinen Ball wieder Ball war/wurde wiedergeholt/ ‚gerettet‘ | 0 1 |
| A11. | IST als Reaktion | Junge war glücklich/ zufrieden/ froh/ erleichtert (seinen Ball wieder/ zurück zu haben/ bekommen) | 0 1 |
| <i>Episode 3: Katze (Charakter: Katze)</i> | | | |
| A12. | IST als einleitendes Ereignis | Katze war hungrig/ neugierig/ scharf auf die Fische (im Eimer) Katze sah/ entdeckte die Fische | 0 1 |
| A13. | Goal | Katze wollte die Fische/ beschloß die Fische zu holen/ essen/ klauen Um zu + VERB (fressen, essen, bekommen) | 0 1 |

¹ Ist eine Reaktion des Kindes nicht im Bewertungsbogen enthalten, ziehen Sie im Zweifelsfall das Manual zu Rate.

² 0 Punkte für eine falsche Antwort, 1 Punkt für eine richtige Antwort, 2 Punkte für genannte Referenzen zu *Zeit* und *Ort*.

| | | | | |
|------|---|---|---|---|
| A14. | Attempt | Katze klaut(e)/ nimmt/ holt(e) (raus)/ schnappt(e)/ zieht Fisch (raus)/ greift nach Fisch Katze versucht(e) + VERB (greifen, nehmen, bekommen) | 0 | 1 |
| A15. | Outcome | Katze aß den Fisch/ fraß den Fisch/ hatte den Fisch | 0 | 1 |
| A16. | IST als Reaktion | Katze war zufrieden/ glücklich/ satt/ nicht mehr hungrig | 0 | 1 |
| A17. | Gesamtergebnis Story Structure /17 | | | |

B. Structural complexity

| Anzahl von AO Sequenzen | Anzahl von einzelnen G (ohne A oder O) | Anzahl von GA/GO Sequenzen | Anzahl von GAO Sequenzen |
|-------------------------|--|----------------------------|--------------------------|
| B1. | B2. | B3. | B4. |
| | | | |

C. Internal State Terms (IST)

| | |
|-----|--|
| C1. | <p>Gesamtanzahl produzierter IST in Tokens. IST sind:</p> <p>Perceptual State Terms z.B. <i>sehen, fühlen, hören, riechen</i></p> <p>Physiological State Terms z.B. <i>durstig, hungrig, müde, weh tun</i></p> <p>Consciousness Terms z.B. <i>lebendig, wach, schlafend</i></p> <p>Emotion Terms z.B. <i>traurig, glücklich, fröhlich, wütend, sauer, besorgt, enttäuscht, ängstlich, erschrocken, fürchtet sich, hat Angst, stolz, mutig, sicher, zufrieden, überrascht</i></p> <p>Mental Verbs z.B. <i>wollen, möchten, denken, wissen, vergessen, beschließen, glauben, sich fragen, sich wundern, etwas vorhaben</i></p> <p>Linguistic Verbs/ Verbs of Saying and Telling z.B. <i>sagen, rufen, schreien, warnen, fragen</i></p> |
|-----|--|

Abschnitt II: Verständnis

| | | Richtige Antworten | Falsche Antworten | Punkte |
|-----|---|--|---|--------|
| D0. | Hat dir die Geschichte gefallen? | Aufwärmfrage ohne Bewertung | | |
| D1. | Warum springt die Katze hoch? (auf Bild 1-2 zeigen) (Episode 1 Goal) | Möchte/ will den Schmetterling fangen/ jagen/ mit ihm spielen Möchte/ will den Schmetterling Um zu + VERB (fangen, bekommen) | Geht los/ rennt herum/ möchte herumspringen Katzen rennen/ springen immer herum | 0 1 |
| D2. | Wie fühlt sich die Katze? (auf Bild 3 zeigen) (IST als Reaktion) | Wütend/ schlecht/ enttäuscht/ nicht wohl/ hat Schmerzen/ hat sich wehgetan | Gut/ glücklich | 0 1 |
| D3. | <i>Fragen Sie D3 nur, wenn D2 richtig ist, aber das Kind keine Erklärung gab! Beantwortet das Kind D2 richtig inklusive einer Erklärung, geben Sie für D3 einen Punkt und fahren mit D4 fort!</i> Warum denkst du, daß sich die Katze wütend/ enttäuscht fühlt? ³ | Konnte den Schmetterling nicht fangen/ ist in den Busch gefallen Es tut weh, in einen dornigen Busch zu fallen Schmetterling ist entwischt/ weggeflogen | irrelevante Erklärungen | 0 1 |
| D4. | Warum hält der Junge seine Angel ins Wasser? (auf Bild 5 zeigen) (Episode 2: Goal) | Möchte/ will seinen Ball holen/ haben/ zurückbekommen Möchte/ will seinen Ball (wieder) Um zu + VERB (zurückbekommen, holen) | Will mit dem Wasser spielen | 0 1 |
| D5. | Wie fühlt sich der Junge? (auf Bild 6 zeigen) (IST als Reaktion) | Gut/ ausgezeichnet/ glücklich/ erfreut/ zufrieden | Schlecht/ wütend/ traurig/ verärgert | 0 1 |
| D6. | <i>Fragen Sie D6 nur, wenn D5 richtig ist, aber das Kind keine Erklärung gab! Beantwortet das Kind D5 richtig inklusive einer Erklärung, geben Sie für D6 einen Punkt und fahren mit D7 fort!</i> Warum denkst du, daß sich der Junge gut/zufrieden usw. fühlt? ⁴ | Hält den Ball in seinen Händen/ hat ihn wieder Konnte den Ball + VERB (nehmen, bekommen, herausfischen) | Er lacht/ lächelt/ sieht so glücklich aus/ steht da oder andere irrelevante Erklärung | 0 1 |
| D7. | Warum schnappt die Katze nach dem Fisch? (auf Bild 5 zeigen) (Episode 3: Goal) | Möchte/ will den Fisch essen/ klauen/ (für sich selbst) haben/ beschließt, den Fisch zu klauen/ stehlen | Will mit dem Eimer/ Fisch spielen | 0 1 |

³ Benutzen Sie in der Frage den vom Kind in der Antwort D2 gegebenen *IST*.

⁴ Benutzen Sie in der Frage den vom Kind in der Antwort D5 gegebenen *IST*.

| | | | | |
|-------------|---|--|--|-----|
| | | Nutzt die Gelegenheit, wenn der Junge nicht guckt Hat den Schmetterling nicht gekriegt/ bekommen Katzen mögen Fische (generische Bedeutung) Fisch ist lecker | | |
| D8. | Stell dir vor, der Junge sieht die Katze. Wie fühlt sich der Junge? (auf Bild 6 zeigen) (IST als Reaktion) | Schlecht/ wütend/ verärgert/ traurig/ nicht gut | Gut/ glücklich/ froh/ ausgezeichnet/ zufrieden/ erfreut | 0 1 |
| D9. | <i>Fragen Sie D9 nur, wenn D8 richtig ist, aber das Kind keine Erklärung gab! Beantwortet das Kind D8 richtig inklusive einer Erklärung, geben Sie für D9 einen Punkt und fahren mit D10 fort!</i> Warum denkst du, daß sich der Junge schlecht/ wütend/ verärgert fühlt? ⁵ | Katze ißt/ frißt/ nimmt/ klaut (seinen) Fisch Junge möchte/will den Fisch selbst (haben) Es war sein Fisch | Er ist müde Seine Angel liegt auf dem Boden oder andere irrelevante Erklärung | 0 1 |
| D10. | Wird sich der Junge mit der Katze anfreunden? Warum? | Nein, weil ... <i>Mindestens eine Begründung:</i> z.B. Katze hat die Fische gegessen/ geklaut/ gestohlen oder andere passende Antworten | Ja/ Ich weiß es nicht/ irrelevante Erklärungen | 0 1 |
| D11. | Gesamtergebnis Verständnisfragen /10 | | | |

⁵ Benutzen Sie in der Frage den vom Kind in der Antwort D8 gegebenen *IST*.

Protokoll für *Dog*

Telling/Retelling/Model Story

Name des Kindes _____
Geburtsdatum _____
Testdatum _____
Alter in Monaten zum Testzeitpunkt _____
Geschlecht _____
Testleiter/in _____
Kontaktzeit mit L2 in Monaten _____
Eintritt in den Kindergarten am _____
Name des Kindergartens _____

Gehen Sie sicher, daß Sie alle Umschläge vor sich auf dem Tisch liegen haben. Bereiten Sie das Aufnahmegerät vor. Beginnen Sie dann mit der Aufwärmphase mit dem Kind.

Aufwärmphase

Kommen Sie mit dem Kind in ein kurzes Gespräch. Unterhalten Sie sich über Geschehnisse des Tages, seine Freunde, was es mag oder welche Filme oder Geschichten es kennt.

Instruktionen

Instruktion für das Erzählen (*Telling*)

Sitzen Sie dem Kind gegenüber. Sagen Sie zum Kind: „*Schau, hier sind 3 Umschläge. In jedem Umschlag ist eine Geschichte. Du kannst dir einen Umschlag aussuchen.*“ Legen bzw. Halten Sie die Bilder so, daß nur das Kind die gesamte Geschichte sehen kann. Sagen Sie zum Kind: „*Schau dir erst mal die ganze Geschichte an! (Pause) Bist du fertig?*“.

Entfalten Sie die ersten beiden Bilder. Zeigen Sie auf das erste Bild und sagen Sie: „*Jetzt möchte ich, daß du mir die Geschichte erzählst. Schau auf die Bilder und versuche mir die beste Geschichte zu erzählen.*“ Wenn das Kind zögert, ist folgende Hilfe erlaubt: „*Erzähle mir die Geschichte.*“ (Zeigen Sie auf das Bild.) Hat das Kind die Erzählung der ersten beiden Bilder beendet, so entfalten Sie die nächsten 2 Bilder (zu sehen sind jetzt 4 Bilder). Wiederholen Sie das Vorgehen, bis die gesamte Geschichte erzählt wurde.

Wenn das Kind während der Geschichte zögert oder die Erzählung unterbricht, sind folgende Hilfen möglich: „*Passiert noch etwas?*“, „*Und wie geht es weiter?*“, „*Kannst du mir noch mehr erzählen?*“, „*Schau mal, was da noch passiert!*“. Wenn das Kind mit dem Erzählen aufhört ohne zu signalisieren, daß es fertig ist, sagen Sie: „*Sage mir wenn die Geschichte zu Ende ist!*“.

Hat das Kind seine Geschichte beendet, so bestärken Sie es und beginnen mit den Verständnisfragen.

Instruktion für das Nacherzählen (*Retelling*)

Sitzen Sie dem Kind gegenüber. Sagen Sie zum Kind: *„Schau, hier sind 3 Umschläge. In jedem Umschlag ist eine Geschichte. Du kannst dir einen Umschlag aussuchen und ich werde dir die Geschichte erzählen.“*

Legen bzw. Halten Sie die Bilder so, daß nur das Kind die gesamte Geschichte sehen kann. Sagen Sie zum Kind: *„Schau dir erst mal die ganze Geschichte an! (Pause) Bist du fertig?“*. *„Jetzt erzähle ich dir die Geschichte und danach erzählst du sie mir.“*

Entfalten Sie die Bilder 1 & 2. Zeigen Sie auf das erste Bild und sagen: *„Die Geschichte beginnt hier.“*

Es war einmal ein verspielter Hund, der eine kleine Maus vor einem Baum sitzen sah. Er sprang ihr hinterher, weil er das Tier fangen wollte. Währenddessen kam ein fröhlicher Junge mit einer Tasche und einem Luftballon vom Einkaufen zurück. Er beobachtete, wie der Hund die Maus jagte.

Entfalten Sie die Bilder 3 & 4 (so daß alle Bilder von 1 bis 4 sichtbar sind).

Doch die kleine Maus rannte schnell weg und der Hund knallte gegen den Baum. Er tat sich weh und war sehr enttäuscht. Der Junge erschrak so sehr, daß ihm der Luftballon aus den Händen glitt. Als der Ballon in den Baum flog, rief er: „Oh je, da fliegt mein Ballon!“ Er war traurig und wollte seinen Ballon zurückholen. Währenddessen bemerkte der Hund die Einkaufstasche mit den Würstchen und dachte: „Mh, die Würstchen will ich haben.“

Entfalten Sie die Bilder 5 & 6 (so daß die gesamte Geschichte sichtbar ist).

So begann der Junge seinen Ballon vom Baum herunter zu holen. Er bemerkte nicht, daß der Hund sich ein Würstchen aus der Tüte stahl. Am Ende war der Hund sehr zufrieden und fraß das leckere Würstchen. Der Junge war glücklich, daß er seinen Ballon wieder hatte.

Das ist das Ende der Geschichte.

Entfalten Sie die Bilder 1 & 2. Zeigen Sie auf das erste Bild und sagen Sie: *„Jetzt möchte ich, daß du mir die Geschichte erzählst. Schau auf die Bilder und versuche, mir die beste Geschichte zu erzählen.“* Wenn das Kind zögert, ist folgende Hilfe erlaubt: *„Erzähle mir die Geschichte.“* (Zeigen Sie auf das Bild.) Hat das Kind die Erzählung der ersten beiden Bilder beendet, so entfalten Sie die nächsten 2 Bilder (zu sehen sind jetzt 4 Bilder). Wiederholen Sie das Vorgehen, bis die gesamte Geschichte erzählt wurde.

Wenn das Kind während der Geschichte zögert oder die Erzählung unterbricht, sind folgende Hilfen möglich: *„Passiert noch etwas?“*, *„Und wie geht es weiter?“*, *„Kannst du mir noch mehr erzählen?“*, *„Schau mal, was da noch passiert!“*. Wenn das Kind mit dem Erzählen aufhört ohne zu signalisieren, daß es fertig ist, sagen Sie: *„Sage mir, wenn die Geschichte zu Ende ist!“*.

Hat das Kind seine Geschichte beendet, so bestärken Sie es und beginnen mit den Verständnisfragen.

Instruktion für die Modellgeschichte (*Model Story*)

Sitzen Sie dem Kind gegenüber. Sagen Sie zum Kind: *„Schau, hier sind 3 Umschläge. In jedem Umschlag ist eine Geschichte. Du kannst dir einen Umschlag aussuchen und ich werde dir die Geschichte erzählen.“*

Legen bzw. Halten Sie die Bilder so, daß nur das Kind die gesamte Geschichte sehen kann. Sagen Sie zum Kind: *„Schau dir erst mal die ganze Geschichte an! (Pause) Bist du fertig?“. „Zuerst erzähle ich dir die Geschichte, und dann werde ich dir einige Fragen stellen.“*

Entfalten Sie die Bilder 1 & 2. Zeigen Sie auf das erste Bild und sagen: *„Die Geschichte beginnt hier.“*

Es war einmal eine verspielte Katze, die einen gelben Schmetterling auf einem Busch sitzen sah. Sie sprang hoch, weil sie das Tier fangen wollte. Währenddessen kam ein fröhlicher Junge mit einem Ball und einem Eimer vom Angeln zurück. Er beobachtete, wie die Katze den Schmetterling jagte.

Entfalten Sie die Bilder 3 & 4 (so daß alle Bilder von 1 bis 4 sichtbar sind).

Doch der Schmetterling flog schnell weg und die Katze landete im Busch. Sie tat sich weh und war sehr enttäuscht. Der Junge erschrak so sehr, daß ihm der Ball aus der Hand fiel. Als der Ball ins Wasser rollte, rief er: „Oh je, da schwimmt mein Ball!“. Er war traurig und wollte seinen Ball zurückholen. Währenddessen bemerkte die Katze den Eimer mit den Fischen und dachte: „Oh, den Fisch will ich haben.“

Entfalten Sie die Bilder 5 & 6 (so daß die gesamte Geschichte sichtbar ist).

So begann der Junge seinen Ball mit der Angel aus dem Wasser zu fischen. Er bemerkte nicht, daß die Katze sich den Fisch aus dem Eimer klaute. Am Ende war die Katze sehr zufrieden und fraß den leckeren Fisch. Der Junge war glücklich, daß er seinen Ball wieder hatte.

Das ist das Ende der Geschichte.

Nachdem Sie dem Kind die Geschichte erzählt haben und sagen *„Das ist das Ende der Geschichte“*, stellen Sie die Verständnisfragen.

Bewertungsbogen Dog

Abschnitt I: Produktion

A. Story Structure, B. Structural Complexity, C. Internal State Terms (IST)

A. Story Structure

| | | Korrekte Beispiele⁶ | Punkte |
|--|-------------------------------|---|--------------------|
| A1. | Setting | Zeit und/ oder Ort des Geschehens: es war einmal, vor langer Zeit ... in einem Park/ im Wald/ auf einer Wiese/ am Feld/ an/unter einem Baum/ am Weg | 0 1 2 ⁷ |
| <i>Episode 1: Hund (Charaktere: Hund und Maus)</i> | | | |
| A2. | IST als einleitendes Ereignis | Hund war verspielt/ neugierig Hund sah eine Maus | 0 1 |
| A3. | Goal | Hund wollte die Maus fangen/ schnappen/ packen/ mit der Maus spielen Um zu + VERB (fangen, schnappen, packen, spielen) | 0 1 |
| A4. | Attempt | Hund sprang nach vorne Hund jagt(e)/ begann zu jagen Hund versucht(e) zu + VERB (fangen, schnappen, packen) | 0 1 |
| A5. | Outcome | Hund rannte gegen den Baum/ stieß sich den Kopf/ war nicht schnell genug Maus entkam/ floh/ rannte hinter den Baum/ war schneller | 0 1 |
| A6. | IST als Reaktion | Hund war wütend/ verärgert/ tat der Kopf weh Maus war glücklich/ froh/ erleichtert | 0 1 |
| <i>Episode 2: Junge (Charakter: Junge)</i> | | | |
| A7. | IST als einleitendes Ereignis | Junge war traurig/ unglücklich/ beunruhigt/ besorgt wegen seines Ballons Junge sah den Ballon im Baum | 0 1 |
| A8. | Goal | Junge beschloß/ wollte seinen Ballon wieder-/ zurückholen Um zu + VERB wieder/ zurück (holen, haben) | 0 1 |
| A9. | Attempt | Junge holt(e)/ greift nach dem Ballon/ versucht(e) den Ballon zu erreichen/ an den Ballon heran zu kommen Junge sprang hoch/ klettert(e) (hoch)/ zog an der Schnur | 0 1 |
| A10. | Outcome | Junge hatte seinen Ballon wieder Ballon war/ wurde (wieder)geholt/ ‚gerettet‘ | 0 1 |
| A11. | IST als Reaktion | Junge war glücklich/ zufrieden/ froh/ erleichtert (seinen Ballon wieder/ zurück zu haben/ bekommen) | 0 1 |
| <i>Episode 3: Hund (Charakter: Hund)</i> | | | |
| A12. | IST als einleitendes Ereignis | Hund war hungrig/ neugierig/ scharf (auf die Würstchen) Hund sah/ entdeckte die Würstchen | 0 1 |

⁶ Ist eine Reaktion des Kindes nicht im Bewertungsbogen enthalten, ziehen Sie im Zweifelsfall das Manual zu Rate.

⁷ 0 Punkte für eine falsche Antwort, 1 Punkt für eine richtige Antwort, 2 Punkte für genannte Referenzen zu *Zeit* und *Ort*.

| | | | | |
|-------------|---|--|---|---|
| A13. | Goal | Hund wollte die Würstchen/ beschloß die Würstchen zu holen/ essen/ klauen Um zu + VERB (fressen, essen, bekommen) | 0 | 1 |
| A14. | Attempt | Hund klaut(e)/ nimmt/holt(e) (raus)/ schnappt(e)/ zieht Würstchen raus/ aus der Tasche/ greift nach den Würstchen Hund versucht(e) + VERB (rausholen, nehmen, bekommen) | 0 | 1 |
| A15. | Outcome | Hund aß/ fraß eine Wurst/ hatte die Wurst | 0 | 1 |
| A16. | IST als Reaktion | Hund war glücklich/ zufrieden/ satt/ nicht mehr hungrig | 0 | 1 |
| A17. | Gesamtergebnis Story Structure /17 | | | |

B. Structural complexity

| Anzahl von AO Sequenzen | Anzahl von einzelnen G (ohne A oder O) | Anzahl von GA/GO Sequenzen | Anzahl von GAO Sequenzen |
|-------------------------|--|----------------------------|--------------------------|
| B1. | B2. | B3. | B4. |
| | | | |

C. Internal State Terms (IST)

| | |
|-----|--|
| C1. | <p>Gesamtanzahl produzierter IST in Tokens. IST sind:</p> <p>Perceptual State Terms z.B. <i>sehen, fühlen, hören, riechen</i></p> <p>Physiological State Terms z.B. <i>durstig, hungrig, müde, weh tun</i></p> <p>Consciousness Terms z.B. <i>lebendig, wach, schlafend</i></p> <p>Emotion Terms z.B. <i>traurig, glücklich, fröhlich, wütend, sauer, besorgt, enttäuscht, ängstlich, erschrocken, fürchtet sich, hat Angst, stolz, mutig, sicher, zufrieden, überrascht</i></p> <p>Mental Verbs z.B. <i>wollen, möchten, denken, wissen, vergessen, beschließen, glauben, sich fragen, sich wundern, etwas vorhaben</i></p> <p>Linguistic Verbs/ Verbs of Saying and Telling z.B. <i>sagen, rufen, schreien, warnen, fragen</i></p> |
|-----|--|

Abschnitt II: Verständnis

| | | Richtige Antworten | Falsche Antworten | Punkte |
|------------|--|--|---|--------|
| D0. | Hat dir die Geschichte gefallen? | Aufwärmfrage ohne Bewertung | | |
| D1. | Warum springt der Hund nach vorne? <i>(auf Bild 1-2 zeigen)</i> (Episode 1: Goal) | Möchte/ will die Maus fangen/ jagen/ mit ihr spielen Möchte/ will die Maus Um zu + VERB (fangen, bekommen) | Geht weg/ rennt herum/ wollte springen Hunde springen immer herum | 0 1 |
| D2. | Wie fühlt sich der Hund? <i>(auf Bild 3 zeigen)</i> (IST als Reaktion) | Wütend/ schlecht/ enttäuscht/ nicht wohl/ hat Schmerzen/ hat sich weh getan | Gut/ glücklich | 0 1 |
| D3. | <i>Fragen Sie D3 nur, wenn D2 richtig ist, aber das Kind keine Erklärung gab! Beantwortet das Kind D2 richtig inklusive einer Erklärung, geben Sie für D3 einen Punkt und fahren mit D4 fort!</i> Warum denkst du, daß sich der Hund schlecht/wütend fühlt? ⁸ | Konnte die Maus nicht fangen/ hat sich den Kopf am Baum gestoßen Es tut weh, wenn man sich am Baum stößt Maus ist entwischt/ weg | irrelevante Erklärungen | 0 1 |
| D4. | Warum springt der Junge nach oben? <i>(auf Bild 5 zeigen)</i> (Episode 2: Goal) | Möchte/ will seinen Luftballon zurück bekommen/ holen/ haben Möchte/ will seinen Ballon (wieder) Um zu + VERB (zurückbekommen, holen) | Will auf den Baum klettern | 0 1 |
| D5. | Wie fühlt sich der Junge? <i>(auf Bild 6 zeigen)</i> (IST als Reaktion) | Gut/ ausgezeichnet/ glücklich/ zufrieden/ erfreut | Schlecht/ wütend/ verärgert/ traurig | 0 1 |
| D6. | <i>Fragen Sie D6 nur, wenn D5 richtig ist, aber das Kind keine Erklärung gab! Beantwortet das Kind D5 richtig inklusive einer Erklärung, geben Sie für D6 einen Punkt und fahren mit D7 fort!</i> Warum denkst du, daß sich der Junge gut/ glücklich usw. fühlt? ⁹ | Hält den Luftballon in seinen Händen/ hat ihn wieder Konnte den Ballon + VERB (nehmen, bekommen, runterholen) | Er lacht/ lächelt/ sieht so glücklich aus/ steht da oder andere irrelevante Erklärungen | 0 1 |
| D7. | Warum schnappt sich der Hund eine Wurst? <i>(auf Bild 5 zeigen)</i> (Episode 3: Goal) | Möchte/ will die Wurst essen/ klauen/ (für sich selbst) haben/ beschließt zu klauen/ stehlen | Will mit der Tasche spielen | 0 1 |

⁸ Benutzen Sie in der Frage den vom Kind in der Antwort D2 gegebenen *IST*.

⁹ Benutzen Sie in der Frage den vom Kind in der Antwort D5 gegebenen *IST*.

| | | | | |
|-------------|--|---|---|-----|
| | | <p>Nutzt die Gelegenheit, wenn der Junge nicht guckt</p> <p>Hat die Maus nicht bekommen/ gekriegt</p> <p>Hunde mögen Würstchen/ Fleisch (generische Bedeutung)</p> <p>Würstchen sind lecker</p> | | |
| D8. | <p>Stell dir vor, der Junge sieht den Hund. Wie fühlt sich der Junge? (auf Bild 6 zeigen) (IST als Reaktion)</p> | <p>Schlecht/ wütend/ traurig/ verärgert/ nicht gut</p> | <p>Gut/ glücklich/ froh/ ausgezeichnet/ zufrieden/ erfreut</p> | 0 1 |
| D9. | <p><i>Fragen Sie D9 nur, wenn D8 richtig ist, aber das Kind keine Erklärung gab!</i> <i>Beantwortet das Kind D8 richtig inklusive einer Erklärung, geben Sie für D9 einen Punkt und fahren mit D10 fort!</i> Warum denkst du, daß sich der Junge schlecht/ wütend/ verärgert fühlt?¹⁰</p> | <p>Hund ißt/ frißt/ nimmt/ klaut die Würstchen</p> <p>Junge möchte/ will die Würstchen selbst (haben)</p> <p>Es waren seine Würstchen</p> | <p>Er ist müde/ der Laden ist so weit weg oder andere irrelevante Erklärung</p> | 0 1 |
| D10. | <p>Wird sich der Junge mit dem Hund anfreunden? Warum?</p> | <p>Nein, weil... Mindestens eine Begründung, z.B.: der Hund hat die Wurst gegessen/ geklaut/ gestohlen oder andere passende Antwort</p> | <p>Ja/ ich weiß es nicht/ irrelevante Erklärungen</p> | 0 1 |
| D11. | Gesamtergebnis Verständnisfragen /10 | | | |

¹⁰ Benutzen Sie in der Frage den vom Kind in der Antwort D8 gegebenen *IST*.

Protokoll für *Baby Birds*
Telling/Retelling/Model Story

Name des Kindes _____
Geburtsdatum _____
Testdatum _____
Alter in Monaten zum Testzeitpunkt _____
Geschlecht _____
Testleiter/in _____
Kontaktzeit mit L2 in Monaten _____
Eintritt in den Kindergarten am _____
Name des Kindergartens _____

Gehen Sie sicher, daß Sie alle Umschläge vor sich auf dem Tisch liegen haben. Bereiten Sie das Aufnahmegerät vor. Beginnen Sie dann mit der Aufwärmphase mit dem Kind.

Aufwärmphase

Kommen Sie mit dem Kind in ein kurzes Gespräch. Unterhalten Sie sich über Geschehnisse des Tages, seine Freunde, was es mag oder welche Filme oder Geschichten es kennt.

Instruktionen

Instruktion für das Erzählen (*Telling*)

Sitzen Sie dem Kind gegenüber. Sagen Sie zum Kind: „*Schau, hier sind 3 Umschläge. In jedem Umschlag ist eine Geschichte. Du kannst dir einen Umschlag aussuchen.*“ Legen bzw. Halten Sie die Bilder so, daß nur das Kind die gesamte Geschichte sehen kann. Sagen Sie zum Kind: „*Schau dir erst mal die ganze Geschichte an! (Pause) Bist du fertig?*“.

Entfalten Sie die ersten beiden Bilder. Zeigen Sie auf das erste Bild und sagen Sie: „*Jetzt möchte ich, daß du mir die Geschichte erzählst. Schau auf die Bilder und versuche mir die beste Geschichte zu erzählen.*“ Wenn das Kind zögert, ist folgende Hilfe erlaubt: „*Erzähle mir die Geschichte.*“ (Zeigen Sie auf das Bild.) Hat das Kind die Erzählung der ersten beiden Bilder beendet, so entfalten Sie die nächsten 2 Bilder (zu sehen sind jetzt 4 Bilder). Wiederholen Sie das Vorgehen, bis die gesamte Geschichte erzählt wurde.

Wenn das Kind während der Geschichte zögert oder die Erzählung unterbricht, sind folgende Hilfen möglich: „*Passiert noch etwas?*“, „*Und wie geht es weiter?*“, „*Kannst du mir noch mehr erzählen?*“, „*Schau mal, was da noch passiert!*“. Wenn das Kind mit dem Erzählen aufhört ohne zu signalisieren, daß es fertig ist, sagen Sie: „*Sage mir wenn die Geschichte zu Ende ist!*“.

Hat das Kind seine Geschichte beendet, so bestärken Sie es und beginnen mit den Verständnisfragen.

Instruktion für das Nacherzählen (Retelling)

Sitzen Sie dem Kind gegenüber. Sagen Sie zum Kind: *„Schau, hier sind 3 Umschläge. In jedem Umschlag ist eine Geschichte. Du kannst dir einen Umschlag aussuchen und ich werde dir die Geschichte erzählen.“*

Legen bzw. Halten Sie die Bilder so, daß nur das Kind die gesamte Geschichte sehen kann. Sagen Sie zum Kind: *„Schau dir erst mal die ganze Geschichte an! (Pause) Bist du fertig?“*. *„Jetzt erzähle ich dir die Geschichte und danach erzählst du sie mir.“*

Entfalten Sie die Bilder 1 & 2. Zeigen Sie auf das erste Bild und sagen: *„Die Geschichte beginnt hier.“*

Es war einmal eine Vogelmutter, die sah, daß ihre kleinen Vogelbabys sehr hungrig waren. Sie flog weg, um Futter für die Kleinen zu finden. Eine hungrige Katze beobachtete die wegfliegende Vogelmama und miaute: „Mh, lecker, was sehe ich denn da im Nest sitzen?“

Entfalten Sie die Bilder 3 & 4 (so daß alle Bilder von 1 bis 4 sichtbar sind).

Nach einer Weile kam die Vogelmutter mit einem großen Wurm zurück, ohne die Katze zu bemerken. Sie war glücklich über den leckeren dicken Wurm für ihre Babys. Während dessen begann die böse Katze den Baum hoch zu klettern, weil sie die kleinen Vögelchen fangen wollte. Sie packte sich eines der Vögelchen. Ein mutiger Hund, der vorbeikam, sah, daß die kleinen Vögelchen in großer Gefahr waren. Er beschloß die Katze aufzuhalten und die Vögelchen zu retten.

Entfalten Sie die Bilder 5 & 6 (so daß die gesamte Geschichte sichtbar ist).

Der Hund sagte zur Katze: „Laß die Vögelchen in Ruhe!“ Und dann packte er die Katze und zog sie am Schwanz herunter. Die Katze ließ das kleine Vögelchen los und der Hund jagte sie davon. Der Hund war sehr glücklich, daß er die Vögelchen retten konnte und die Katze war immer noch hungrig.

Das ist das Ende der Geschichte.

Entfalten Sie die Bilder 1 & 2. Zeigen Sie auf das erste Bild und sagen Sie: *„Jetzt möchte ich, daß du mir die Geschichte erzählst. Schau auf die Bilder und versuche, mir die beste Geschichte zu erzählen.“* Wenn das Kind zögert, ist folgende Hilfe erlaubt: *„Erzähle mir die Geschichte.“* (Zeigen Sie auf das Bild.) Hat das Kind die Erzählung der ersten beiden Bilder beendet, so entfalten Sie die nächsten 2 Bilder (zu sehen sind jetzt 4 Bilder). Wiederholen Sie das Vorgehen, bis die gesamte Geschichte erzählt wurde.

Wenn das Kind während der Geschichte zögert oder die Erzählung unterbricht, sind folgende Hilfen möglich: *„Passiert noch etwas?“*, *„Und wie geht es weiter?“*, *„Kannst du mir noch mehr erzählen?“*, *„Schau mal, was da noch passiert!“*. Wenn das Kind mit dem Erzählen aufhört ohne zu signalisieren, daß es fertig ist, sagen Sie: *„Sage mir, wenn die Geschichte zu Ende ist!“*.

Hat das Kind seine Geschichte beendet, so bestärken Sie es und beginnen mit den Verständnisfragen.

Instruktion für die Modellgeschichte (*Model Story*)

Sitzen Sie dem Kind gegenüber. Sagen Sie zum Kind: *„Schau, hier sind 3 Umschläge. In jedem Umschlag ist eine Geschichte. Du kannst dir einen Umschlag aussuchen und ich werde dir die Geschichte erzählen.“*

Legen bzw. Halten Sie die Bilder so, daß nur das Kind die gesamte Geschichte sehen kann. Sagen Sie zum Kind: *„Schau dir erst mal die ganze Geschichte an! (Pause) Bist du fertig?“*. *„Zuerst erzähle ich dir die Geschichte, und dann werde ich dir einige Fragen stellen.“*

Entfalten Sie die Bilder 1 & 2. Zeigen Sie auf das erste Bild und sagen: *„Die Geschichte beginnt hier.“*

Es war einmal eine Vogelmutter, die sah, daß ihre kleinen Vogelbabys sehr hungrig waren. Sie flog weg, um Futter für die Kleinen zu finden. Eine hungrige Katze beobachtete die wegfliegende Vogelmama und miaute: „Mh, lecker, was sehe ich denn da im Nest sitzen?“

Entfalten Sie die Bilder 3 & 4 (so daß alle Bilder von 1 bis 4 sichtbar sind).

Nach einer Weile kam die Vogelmutter mit einem großen Wurm zurück, ohne die Katze zu bemerken. Sie war glücklich über den leckeren dicken Wurm für ihre Babys. Während dessen begann die böse Katze den Baum hoch zu klettern, weil sie die kleinen Vögelchen fangen wollte. Sie packte sich eines der Vögelchen. Ein mutiger Hund, der vorbeikam, sah, daß die kleinen Vögelchen in großer Gefahr waren. Er beschloß die Katze aufzuhalten und die Vögelchen zu retten.

Entfalten Sie die Bilder 5 & 6 (so daß die gesamte Geschichte sichtbar ist).

Der Hund sagte zur Katze: „Laß die Vögelchen in Ruhe!“. Und dann packte er die Katze und zog sie am Schwanz herunter. Die Katze ließ das kleine Vögelchen los und der Hund jagte sie davon. Der Hund war sehr glücklich, daß er die Vögelchen retten konnte und die Katze war immer noch hungrig.

Das ist das Ende der Geschichte.

Nachdem Sie dem Kind die Geschichte erzählt haben und sagen *„Das ist das Ende der Geschichte“*, stellen Sie die Verständnisfragen.

Bewertungsbogen *Baby Birds*

Abschnitt I: Produktion

A. Story Structure, B. Structural Complexity, C. Internal State Terms (IST)

A. Story Structure

| | | Korrekte Beispiele ¹¹ | Punkte |
|---|-------------------------------|---|---------------------|
| A1. | Setting | Zeit und/ oder Ort des Geschehens: es war einmal, vor langer Zeit ... Im Wald/ auf einer Wiese/ in einem Garten/ auf einem Feld/ in einem (Vogel)Nest/ im Nest/ auf einem Baum | 0 1 2 ¹² |
| <i>Episode 1: Vogelmutter (Charaktere: Vogelmutter und Vogelkinder)</i> | | | |
| A2. | IST als einleitendes Ereignis | Vogelkinder waren hungrig/ woll(t)en Futter/ schrien nach Futter <(Vogel)Mutter/ Vogel, usw.> <u>sah</u> , daß die Vogelkinder hungrig waren/ Futter möchten | 0 1 |
| A3. | Goal | (Vogel)Mutter möchte/ wollte ihre Jungen füttern/ Futter holen/ einen Wurm holen suchen/ fangen/ finden Um zu + VERB (Futter holen) | 0 1 |
| A4. | Attempt | (Vogel)Mutter flog weg/ sucht(e) Futter/ ging Futter holen (Vogel)Mutter versucht(e) + VERB (Futter holen/finden) | 0 1 |
| A5. | Outcome | (Vogel)Mutter brachte Futter/ fing einen Wurm/ kam zurück mit Futter/ einen Wurm/ fütterte die Vogelkinder Vogelkinder bekamen Futter/ einen Wurm | 0 1 |
| A6. | IST als Reaktion | (Vogel)Mutter war glücklich/ zufrieden Vogelkinder waren glücklich/ zufrieden/ nicht mehr hungrig | 0 1 |
| <i>Episode 2: Katze (Charaktere: Katze, Vögel/ Vogelkind(er))</i> | | | |
| A7. | IST als einleitendes Ereignis | Katze <u>sah</u> die Mutter weg fliegen/ <u>sah</u> , daß die Vogelkinder allein waren/ <u>sah</u> etwas zu fressen Katze war hungrig/ dachte: „lecker“ | 0 1 |
| A8. | Goal | Katze möchte/ wollte die/ das Vögelchen/ Kind(er) fressen/ fangen/ töten Um zu + VERB (essen, fressen, fangen, töten) | 0 1 |
| A9. | Attempt | Katze klettert(e) den Baum hoch Katze versucht(e) die Vögel/ ein Vögelchen zu erreichen/ bekommen Katze sprang (den Baum) hoch | 0 1 |
| A10. | Outcome | Katze fing/ packt(e)/ schnappt(e) ein Kind/ Vögelchen Katze + VERB (fing/ griff (sich)/ kriegt(e)/ schnappt(e)) fast das Vögelchen | 0 1 |
| A11. | IST als Reaktion | Katze war glücklich/ froh Vogel/ Vögel war(en) verängstigt/ hatte(n) Angst/ schrie vor Schmerzen | 0 1 |

¹¹ Ist eine Reaktion des Kindes nicht im Bewertungsbogen enthalten, ziehen Sie im Zweifelsfall das Manual zu Rate.

¹² 0 Punkte für eine falsche Antwort, 1 Punkt für eine richtige Antwort, 2 Punkte für genannte Referenzen zu *Zeit* und *Ort*.

| <i>Episode 3: Hund (Charaktere: Hund, Katze und Vögel/ Vogelkind(er))</i> | | | |
|---|---|---|-----|
| A12. | IST als einleitendes Ereignis | Hund <u>sah</u> , daß der Vogel in Gefahr war/ <u>sah</u> , daß die Katze den Vogel (geschnappt) hatte Vogel/ Vögel war(en) in Gefahr | 0 1 |
| A13. | Goal | Hund beschloß/ wollte die Katze stoppen/ aufhalten Hund beschloß/ wollte den Vögeln helfen/ die Vögel beschützen/ retten Um zu + VERB (stoppen, aufhalten, retten, helfen) | 0 1 |
| A14. | Attempt | Hund zog/riß die Katze runter/ griff die Katze an/ biß die Katze (in den Schwanz)/ packte die Katze (am Schwanz) Hund versucht(e) + VERB (beißen, runterziehen, wegziehen, wegzagen, wegzerren) | 0 1 |
| A15. | Outcome | Hund verjagt(e)/ vertrieb/ verscheucht(e) die Katze/ jagte sie (weg/ davon) Katze ließ den Vogel los/ rannte weg/ davon Vogelkind(er) wurde/wurden gerettet | 0 1 |
| A16. | IST als Reaktion | Hund war erleichtert/ glücklich/ froh/ zufrieden/ stolz (das Vogelkind gerettet zu haben) Katze war wütend/ enttäuscht/ fühlt(e) sich schlecht/ hatte Schmerzen/ tat der Schwanz weh Vögel/ Vogel war(en) erleichtert/ froh/ glücklich/ gerettet/ sicher (Vogel)Mutter war erleichtert/ froh | 0 1 |
| A17. | Gesamtergebnis Story Structure /17 | | |

B. Structural complexity

| Anzahl von AO Sequenzen | Anzahl von einzelnen G (ohne A oder O) | Anzahl von GA/GO Sequenzen | Anzahl von GAO Sequenzen |
|-------------------------|--|----------------------------|--------------------------|
| B1. | B2. | B3. | B4. |
| | | | |

C. Internal State Terms (IST)

| | |
|-----|--|
| C1. | <p>Gesamtanzahl produzierter IST in Tokens. IST sind:</p> <p>Perceptual State Terms z.B. <i>sehen, fühlen, hören, riechen</i></p> <p>Physiological State Terms z.B. <i>durstig, hungrig, müde, weh tun</i></p> <p>Consciousness Terms z.B. <i>lebendig, wach, schlafend</i></p> <p>Emotion Terms z.B. <i>traurig, glücklich, fröhlich, wütend, sauer, besorgt, enttäuscht, ängstlich, erschrocken, fürchtet sich, hat Angst, stolz, mutig, sicher, zufrieden, überrascht</i></p> <p>Mental Verbs z.B. <i>wollen, möchten, denken, wissen, vergessen, beschließen, glauben, sich fragen, sich wundern, etwas vorhaben</i></p> <p>Linguistic Verbs/ Verbs of Saying and Telling z.B. <i>sagen, rufen, schreien, warnen, fragen</i></p> |
|-----|--|

Abschnitt II: Verständnis

| | | Richtige Antworten | Falsche Antworten | Punkte |
|------------|---|--|---|--------|
| D0. | Hat dir die Geschichte gefallen? | Aufwärmfrage ohne Bewertung | | |
| D1. | Warum fliegt die Vogelmama weg? (auf Bild 1-2 zeigen) (Episode 1: Goal/IST als einleitendes Ereignis) | Möchte/ will Futter/ Würmer für die Kinder finden/ holen Um zu + VERB (füttern/ Futter holen) Vogelkinder sind hungrig | Geht weg/ will zur Arbeit Möchte den Vater holen Hat Angst Will die Kinder verlassen | 0 1 |
| D2. | Wie fühlen sich die Vogelbabys? (auf Bild 1 zeigen) (IST als einleitendes Ereignis) | Schlecht/hungrig Möchten/ wollen Futter | Gut/ glücklich/ ausgezeichnet/ einsam/ ängstlich/ haben Angst | 0 1 |
| D3. | <i>Fragen Sie D3 nur, wenn D2 richtig ist, aber das Kind keine Erklärung gab! Beantwortet das Kind D2 richtig inklusive einer Erklärung, geben Sie für D3 einen Punkt und fahren mit D4 fort! Warum denkst du, daß sich die Vogelbabys schlecht fühlen/ hungrig sind?</i> ¹³ | Ihre Münder sind geöffnet/ sie wollen Futter Schreien: „Wir wollen Futter/ wir sind hungrig“ Vogelmama ist Futter holen gegangen/ ist mit Futter/ einem Wurm zurückgekommen Vogelkinder sind immer hungrig (generische Bedeutung) | Sind glücklich Singen/ Wollen mitkommen Haben Angst vor der Katze/ sind erschrocken, weil sie die Katze gesehen haben Haben Angst, weil die Mutter wegfliegt | 0 1 |
| D4. | Warum springt die Katze auf den Baum? (auf Bild 3 zeigen) (Episode 2: Goal) | Will das/die Vogelkind(er) fangen/ töten/ essen Will das Vögelchen Um zu + VERB (fangen, töten, fressen, essen) Nutzt die Gelegenheit wenn die Mutter weg ist Katzen fressen/ fangen gerne Vögel (generische Bedeutung) | Um mit den Vogelkindern zu spielen | 0 1 |
| D5. | Wie fühlt sich die Katze? (auf Bild 5-6 zeigen) (IST als Reaktion) | Schlecht/ nicht gut/ (immer noch) hungrig/ wütend/ traurig/ ängstlich/ dumm/ doof/ enttäuscht/ hat Angst/ tut weh | Gut/ glücklich/ ausgezeichnet/ will spielen/ rennt herum | 0 1 |
| D6. | <i>Fragen Sie D6 nur, wenn D5 richtig ist, aber das Kind keine Erklärung gab! Beantwortet das Kind D5 richtig inklusive einer Erklärung, geben</i> | Hat den Vogel/ die Vögel nicht bekommen/ konnte nicht fangen Hatte den Vogel schon geschnappt aber nicht bekommen Hat Angst vor dem Hund | Glücklich/ will spielen/ beginnt zu fliegen/ sieht so aus Hund hat der Katze das Fressen weggeschnappt | 0 1 |

¹³ Benutzen Sie in der Frage den vom Kind in der Antwort D2 gegebenen *IST*.

| | | | | |
|-------------|--|--|---|-----|
| | <i>Sie für D6 einen Punkt und fahren mit D7 fort!</i> Warum denkst du, daß sich die Katze schlecht/hungrig/ wütend fühlt? ¹⁴ | Hund greift an/ beißt/ jagt/ verfolgt/ zieht sie am Schwanz/ beißt ihr in den Schwanz <i>Falls die Antwort auf D5 „schlecht/wütend“ ist, ist bei D6 eine akzeptable Antwort auch: „ist immer noch hungrig“</i> | Hund will die Katze fressen Ich weiß nicht | |
| D7. | Warum packt der Hund die Katze am Schwanz? <i>(auf Bild 5 zeigen)</i> (Episode 3: Goal) | Beschließt den Vögeln zu helfen/ möchte/ will die Vögel retten/ beschützen Möchte / will die Katze stoppen/ von ihrem Vorhaben abhalten/ daß die Katze den Vogel losläßt Um zu + VERB (retten, helfen) Damit die Vögel nicht gefressen werden | Will den Vogel selbst fressen Will die Katze fressen Will mit der Katze spielen Hunde hassen Katzen/ Hunde mögen keine Katzen (generische Bedeutung) | 0 1 |
| D8. | Stell dir vor, der Hund sieht die Vögel. Wie fühlt sich der Hund? <i>(auf Bild 6 zeigen)</i> (IST als Reaktion) | Gut / glücklich/ erleichtert/ zufrieden/ erfreut/ stolz/ hilfsbereit Wie ein Held/ Beschützer Beschützt sie gern | Schlecht/ wütend/ verärgert/ traurig/ blöd/ dumm/ tut ihm leid/ hungrig Denkt: „Ich muß die Katze fangen“ | 0 1 |
| D9. | <i>Fragen Sie D9 nur, wenn D8 richtig ist, aber das Kind keine Erklärung gab! Beantwortet das Kind D8 richtig inklusive einer Erklärung, geben Sie für D9 einen Punkt und fahren mit D10 fort!</i> Warum denkst du, daß sich der Hund gut/ glücklich/ zufrieden usw. fühlt? ¹⁵ | Hat die Katze gestoppt/ aufgehalten/ verjagt Hat die Vögel gerettet/ ihnen geholfen Sieht , daß die Vögel in Sicherheit sind/ ihnen nichts passiert ist Jetzt kommt die Katze nicht mehr (wieder) | Er lacht/ lächelt/ sieht so aus Hat die Katze nicht gekriegt Möchte/ will die Vögel selbst fressen Wütend auf die Katze | 0 1 |
| D10. | Was glaubst du: Wen mag die Vogelmutter am meisten? Die Katze oder den Hund? Warum? | Den Hund – mit Angabe eines Grundes (er hat den Vogel gerettet/ dem Vogel geholfen/ die Katze verjagt/ war nett zu den Vögeln) | Die Katze/ weiß nicht/ andere irrelevante Erklärung | 0 1 |
| D11. | Gesamtergebnis Verständnisfragen /10 | | | |

¹⁴ Benutzen Sie in der Frage den vom Kind in der Antwort D5 gegebenen *IST*.

¹⁵ Benutzen Sie in der Frage den vom Kind in der Antwort D8 gegebenen *IST*.

Protokoll für *Baby Goats*
Telling/Retelling/Model Story

Name des Kindes _____
Geburtsdatum _____
Testdatum _____
Alter in Monaten zum Testzeitpunkt _____
Geschlecht _____
Testleiter/in _____
Kontaktzeit mit L2 in Monaten _____
Eintritt in den Kindergarten am _____
Name des Kindergartens _____

Gehen Sie sicher, daß Sie alle Umschläge vor sich auf dem Tisch liegen haben. Bereiten Sie das Aufnahmegerät vor. Beginnen Sie dann mit der Aufwärmphase mit dem Kind.

Aufwärmphase

Kommen Sie mit dem Kind in ein kurzes Gespräch. Unterhalten Sie sich über Geschehnisse des Tages, seine Freunde, was es mag oder welche Filme oder Geschichten es kennt.

Instruktionen

Instruktion für das Erzählen (*Telling*)

Sitzen Sie dem Kind gegenüber. Sagen Sie zum Kind: „*Schau, hier sind 3 Umschläge. In jedem Umschlag ist eine Geschichte. Du kannst dir einen Umschlag aussuchen.*“ Legen Sie die Bilder so, daß nur das Kind die gesamte Geschichte sehen kann. Sagen Sie zum Kind: „*Schau dir erst mal die ganze Geschichte an! (Pause) Bist du fertig?*“.

Entfalten Sie die ersten beiden Bilder. Zeigen Sie auf das erste Bild und sagen Sie: „*Jetzt möchte ich, daß du mir die Geschichte erzählst. Schau auf die Bilder und versuche mir die beste Geschichte zu erzählen.*“ Wenn das Kind zögert, ist folgende Hilfe erlaubt: „*Erzähle mir die Geschichte.*“ (Zeigen Sie auf das Bild.) Hat das Kind die Erzählung der ersten beiden Bilder beendet, so entfalten Sie die nächsten 2 Bilder (zu sehen sind jetzt 4 Bilder). Wiederholen Sie das Vorgehen, bis die gesamte Geschichte erzählt wurde.

Wenn das Kind während der Geschichte zögert oder die Erzählung unterbricht, sind folgende Hilfen möglich: „*Passiert noch etwas?*“, „*Und wie geht es weiter?*“, „*Kannst du mir noch mehr erzählen?*“, „*Schau mal, was da noch passiert!*“. Wenn das Kind mit dem Erzählen aufhört ohne zu signalisieren, daß es fertig ist, sagen Sie: „*Sage mir wenn die Geschichte zu Ende ist!*“.

Hat das Kind seine Geschichte beendet, so bestärken Sie es und beginnen mit den Verständnisfragen.

Instruktion für das Nacherzählen (Retelling)

Sitzen Sie dem Kind gegenüber. Sagen Sie zum Kind: *„Schau, hier sind 3 Umschläge. In jedem Umschlag ist eine Geschichte. Du kannst dir einen Umschlag aussuchen und ich werde dir die Geschichte erzählen.“*

Legen bzw. Halten Sie die Bilder so, daß nur das Kind die gesamte Geschichte sehen kann. Sagen Sie zum Kind: *„Schau dir erst mal die ganze Geschichte an! (Pause) Bist du fertig?“*. *„Jetzt erzähle ich dir die Geschichte und danach erzählst du sie mir.“*

Entfalten Sie die Bilder 1 & 2. Zeigen Sie auf das erste Bild und sagen: *„Die Geschichte beginnt hier.“*

Es war einmal eine Ziegenmutter, die sah, daß ihr kleines Kind in den Teich gefallen war und große Angst hatte. Sie rannte schnell ins Wasser, um ihr kleines Kind zu retten. Ein hungriger Fuchs beobachtete die Ziegen im Wasser und knurrte: „Mh, lecker, was sehe ich denn da im Gras stehen?“

Entfalten Sie die Bilder 3 & 4 (so daß alle Bilder von 1 bis 4 sichtbar sind).

Währenddessen schubste die Ziegenmama ihr kleines Kind aus dem Wasser, ohne den Fuchs zu bemerken. Sie war glücklich, daß ihr Junges nicht ertrunken war. Inzwischen sprang der Fuchs nach vorn, weil er das kleine Ziegenkind fangen wollte. Er fing sich eines der Ziegenkinder. Ein mutiger Vogel, der vorbei flog, sah, daß die kleine Ziege in großer Gefahr war. Er beschloß den Fuchs aufzuhalten und das Ziegenkind zu retten.

Entfalten Sie die Bilder 5 & 6 (so daß die gesamte Geschichte sichtbar ist).

Der Vogel sagte zum Fuchs: „Laß das Zicklein in Ruhe!“ Und dann stürzte er sich auf den Fuchs und biß ihn in den Schwanz. Der Fuchs ließ das Ziegenkind los und der Vogel jagte ihn davon. Der Vogel war sehr glücklich, daß er die Ziegen retten konnte und der Fuchs war immer noch hungrig.

Das ist das Ende der Geschichte.

Entfalten Sie die Bilder 1 & 2. Zeigen Sie auf das erste Bild und sagen Sie: *„Jetzt möchte ich, daß du mir die Geschichte erzählst. Schau auf die Bilder und versuche, mir die beste Geschichte zu erzählen.“* Wenn das Kind zögert, ist folgende Hilfe erlaubt: *„Erzähle mir die Geschichte.“* (Zeigen Sie auf das Bild.) Hat das Kind die Erzählung der ersten beiden Bilder beendet, so entfalten Sie die nächsten 2 Bilder (zu sehen sind jetzt 4 Bilder). Wiederholen Sie das Vorgehen, bis die gesamte Geschichte erzählt wurde.

Wenn das Kind während der Geschichte zögert oder die Erzählung unterbricht, sind folgende Hilfen möglich: *„Passiert noch etwas?“*, *„Und wie geht es weiter?“*, *„Kannst du mir noch mehr erzählen?“*, *„Schau mal, was da noch passiert!“*. Wenn das Kind mit dem Erzählen aufhört ohne zu signalisieren, daß es fertig ist, sagen Sie: *„Sage mir, wenn die Geschichte zu Ende ist!“*.

Hat das Kind seine Geschichte beendet, so bestärken Sie es und beginnen mit den Verständnisfragen.

Instruktion für die Modellgeschichte (*Model Story*)

Sitzen Sie dem Kind gegenüber. Sagen Sie zum Kind: *„Schau, hier sind 3 Umschläge. In jedem Umschlag ist eine Geschichte. Du kannst dir einen Umschlag aussuchen und ich werde dir die Geschichte erzählen.“*

Legen bzw. Halten Sie die Bilder so, daß nur das Kind die gesamte Geschichte sehen kann. Sagen Sie zum Kind: *„Schau dir erst mal die ganze Geschichte an! (Pause) Bist du fertig?“*. *„Zuerst erzähle ich dir die Geschichte, und dann werde ich dir einige Fragen stellen.“*

Entfalten Sie die Bilder 1 & 2. Zeigen Sie auf das erste Bild und sagen: *„Die Geschichte beginnt hier.“*

Es war einmal eine Ziegenmutter, die sah, daß ihr kleines Kind in den Teich gefallen war und große Angst hatte. Sie rannte schnell ins Wasser, um ihr kleines Kind zu retten. Ein hungriger Fuchs beobachtete die Ziegen im Wasser und knurrte: „Mh, lecker, was sehe ich denn da im Gras stehen?“

Entfalten Sie die Bilder 3 & 4 (so daß alle Bilder von 1 bis 4 sichtbar sind).

Währenddessen schubste die Ziegenmama ihr kleines Kind aus dem Wasser, ohne den Fuchs zu bemerken. Sie war glücklich, daß ihr Junges nicht ertrunken war. Inzwischen sprang der Fuchs nach vorn, weil er das kleine Ziegenkind fangen wollte. Er fing sich eines der Ziegenkinder. Ein mutiger Vogel, der vorbei flog, sah, daß die kleine Ziege in großer Gefahr war. Er beschloß den Fuchs aufzuhalten und das Ziegenkind zu retten.

Entfalten Sie die Bilder 5 & 6 (so daß die gesamte Geschichte sichtbar ist).

Der Vogel sagte zum Fuchs: „Laß das Zicklein in Ruhe!“ Und dann stürzte er sich auf den Fuchs und biß ihn in den Schwanz. Der Fuchs ließ das Ziegenkind los und der Vogel jagte ihn davon. Der Vogel war sehr glücklich, daß er die Ziegen retten konnte und der Fuchs war immer noch hungrig.

Das ist das Ende der Geschichte.

Nachdem Sie dem Kind die Geschichte erzählt haben und sagen *„Das ist das Ende der Geschichte“*, stellen Sie die Verständnisfragen.

Bewertungsbogen *Baby Goats*

Abschnitt I: Produktion

A. Story Structure, B. Structural Complexity, C. Internal State Terms (IST)

A. Story Structure

| | | Korrekte Beispiele ¹⁶ | Punkte |
|--|-------------------------------|---|---------------------|
| A1. | Setting | Zeit und/ oder Ort des Geschehens: es war einmal/ vor langer Zeit ... Im Wald/ auf einer Wiese/ auf dem Feld/ an einem See/ am See/ an einem Teich | 0 1 2 ¹⁷ |
| <i>Episode 1: Ziegenmutter (Charaktere: Ziegenkind und Ziegenmutter)</i> | | | |
| A2. | IST als einleitendes Ereignis | <Ziegenkind, Junges, usw.> fürchtete sich/ hatte Angst/ war in Gefahr/ brauchte Hilfe/ schrie (nach Hilfe)/ rief nach der Mutter <(Ziegen)Mutter, Ziege, usw.> <u>sah</u> , daß ihr Kind Angst hatte/ in Gefahr war/ am Ertrinken war/ ins Wasser gefallen ist/ nicht schwimmen konnte <(Ziegen)Mutter, Ziege, usw.> war besorgt um das Ziegenkind im Wasser | 0 1 |
| A3. | Goal | Ziegenmutter möchte/ wollte dem Kind helfen/ aus dem Wasser rauhelfen/ es retten/ das Kind aus dem Wasser holen/ schubsen Um zu + VERB (retten, helfen) | 0 1 |
| A4. | Attempt | Ziegenmutter rannte/ ging ins Wasser Ziegenmutter schubst(e)/ schob das Kind/ half dem Kind Ziegenmutter versucht(e) + VERB (helfen, schieben, schubsen) | 0 1 |
| A5. | Outcome | Ziegenmutter schubste das Ziegenkind aus dem Wasser raus/ an Land/ rettet(e) das Kind Ziegenkind war/wurde gerettet/ gerettet/ aus dem Wasser (raus)geholt/ war in Sicherheit/ war aus dem Wasser raus | 0 1 |
| A6. | IST als Reaktion | Ziegenmutter war erleichtert/ froh Ziegenkind war erleichtert/ zufrieden/ glücklich/ froh/ hatte keine Angst mehr | 0 1 |
| <i>Episode 2: Fuchs (Charaktere: Fuchs und Ziegenkind)</i> | | | |
| A7. | IST als einleitendes Ereignis | Fuchs <u>sah</u> , daß die Mutter wegschaut(e)/ <u>sah</u> , daß das Junge allein war/ <u>sah</u> etwas zu fressen Fuchs war hungrig/ dachte: „lecker“ | 0 1 |
| A8. | Goal | Fuchs möchte/wollte das Junge fressen/ essen/ fangen/ töten Um zu + VERB (fressen, essen, fangen, töten) | 0 1 |

¹⁶ Ist eine Reaktion des Kindes nicht im Bewertungsbogen enthalten, ziehen Sie im Zweifelsfall das Manual zu Rate.

¹⁷ 0 Punkte für eine falsche Antwort, 1 Punkt für eine richtige Antwort, 2 Punkte für genannte Referenzen zu *Zeit* und *Ort*.

| | | | | |
|---|-------------------------------|--|---|---|
| A9. | Attempt | Fuchs sprang nach vorne/ sprang hin/ (hinter dem Baum) heraus Fuchs versucht(e) das Junge zu fangen/ greifen/ schnappen/ packen | 0 | 1 |
| A10. | Outcome | Fuchs fing/ packt(e)/ schnappt(e) das Ziegenkind Fuchs + VERB (fing/ griff/ kriegt(e)/ schnappt(e)) fast das Ziegenkind | 0 | 1 |
| A11. | IST als Reaktion | Fuchs war glücklich/ froh Ziegenkind hatte Angst/ fürchtete sich/ war verängstigt/ schrie vor Schmerzen | 0 | 1 |
| <i>Episode 3: Vogel (Charaktere: Vogel, Fuchs und Ziegenkind)</i> | | | | |
| A12. | IST als einleitendes Ereignis | <Vogel, Krähe, usw.> sah, daß das Ziegenkind in Gefahr war/ sah , daß der Fuchs das Ziegenkind (geschnappt) hatte Ziegenkind war in Gefahr | 0 | 1 |
| A13. | Goal | Vogel beschloß/ wollte den Fuchs stoppen/ aufhalten Vogel beschloß/ wollte dem Jungen helfen/ es beschützen/ es retten Um zu + VERB (stoppen, aufhalten, retten, helfen) | 0 | 1 |
| A14. | Attempt | Vogel griff den Fuchs an/ biß den Fuchs (in den Schwanz)/ packte den Fuchs (am Schwanz) Vogel versucht(e) + VERB (beißen, wegziehen, wegjagen, wegzerren) | 0 | 1 |
| A15. | Outcome | Vogel verjagt(e)/ vertrieb/ verscheucht(e) den Fuchs/ jagte ihn (weg/ davon) Fuchs ließ das Ziegenkind los/ rannte weg/ davon Ziegenkind wurde gerettet | 0 | 1 |
| A16. | IST als Reaktion | Vogel war erleichtert/ glücklich/ froh/ zufrieden/ stolz (das Ziegenkind gerettet zu haben) Fuchs war wütend/ enttäuscht/ fühlt(e) sich schlecht/ hat Schmerzen/ ihm tat der Schwanz weh Ziegenkind war/ Ziegen waren erleichtert/ froh/ glücklich/ gerettet/ sicher Ziegenmutter war erleichtert/ froh | 0 | 1 |
| A17. | | Gesamtergebnis Story Structure /17 | | |

B. Structural complexity

| Anzahl von AO Sequenzen | Anzahl von einzelnen G (ohne A oder O) | Anzahl von GA/GO Sequenzen | Anzahl von GAO Sequenzen |
|-------------------------|--|----------------------------|--------------------------|
| B1. | B2. | B3. | B4. |
| | | | |

C1. Internal State Terms (IST)

| | |
|-----|--|
| C1. | <p>Gesamtanzahl produzierter IST in Tokens. IST sind:</p> <p>Perceptual State Terms z.B. <i>sehen, fühlen, hören, riechen</i></p> <p>Physiological State Terms z.B. <i>durstig, hungrig, müde, weh tun</i></p> <p>Consciousness Terms z.B. <i>lebendig, wach, schlafend</i></p> <p>Emotion Terms z.B. <i>traurig, glücklich, fröhlich, wütend, sauer, besorgt, enttäuscht, ängstlich, erschrocken, fürchtet sich, hat Angst, stolz, mutig, sicher, zufrieden, überrascht</i></p> <p>Mental Verbs z.B. <i>wollen, möchten, denken, wissen, vergessen, beschließen, glauben, sich fragen, sich wundern, etwas vorhaben</i></p> <p>Linguistic Verbs/ Verbs of Saying and Telling z.B. <i>sagen, rufen, schreien, warnen, fragen</i></p> |
|-----|--|

Abschnitt II: Verständnis

| | | Richtige Antworten | Falsche Antworten | Punkte |
|------------|---|--|--|--------|
| D0. | Hat dir die Geschichte gefallen? | Aufwärmfrage ohne Bewertung | | |
| D1. | Warum war die Ziegenmutter im Wasser? <i>(auf Bild 1-2 zeigen)</i> (Episode 1: Goal/ IST als einleitendes Ereignis) | Möchte/ will ihr Kind retten/ ihrem Kind helfen Um zu + VERB (retten, helfen) Sorgt sich um ihr Kind Ziegenkind schreit um Hilfe/ ist in Gefahr/ hat Angst | Will schwimmen/ spielen/ baden/ sich waschen/ das Junge waschen/ sich abkühlen/ trinken | 0 1 |
| D2. | Wie fühlt sich das Ziegenkind? <i>(auf Bild 1 zeigen)</i> (IST als einleitendes Ereignis) | Schlecht/ hat Angst/ verängstigt/ in Gefahr/ Möchte/ will gerettet werden | Gut/ glücklich ausgezeichnet/ spielt/ friert/ erfrischt/ hungrig/ durstig/ schmutzig/ sauber/ dumm/ blöd | 0 1 |
| D3. | <i>Fragen Sie D3 nur, wenn D2 richtig ist, aber das Kind keine Erklärung gab! Beantwortet das Kind D2 richtig inklusive einer Erklärung, geben Sie für D3 einen Punkt und fahren mit D4 fort!</i> Warum denkst du, daß sich das Ziegenkind schlecht/ verängstigt/ in Gefahr fühlt? ¹⁸ | Ist ins Wasser gefallen/ schafft es nicht raus/ kommt von alleine nicht raus/ ertrinkt/ kann nicht schwimmen Ruft um Hilfe/ schreit: „Hilfe, ich ertrinke“ Babys/ Ziegenkinder können nicht schwimmen (generische Bedeutung) | Ist hungrig/ durstig/ schwimmt/ spielt im Wasser/ durfte da nicht stehen | 0 1 |
| D4. | Warum springt der Fuchs nach vorne? <i>(auf Bild 3 zeigen)</i> (Episode 2: Goal) | Will das Ziegenkind fangen/ töten/ fressen/ essen Möchte/ will das Ziegenkind Um zu + VERB (fangen, töten, fressen) Nutzt die Gelegenheit, wenn die Mutter wegschaut/ weit weg ist Füchse mögen/ fressen gern Ziegenkinder (generische Bedeutung) | Will mit dem Ziegenkind spielen | 0 1 |
| D5. | Wie fühlt sich der Fuchs? <i>(auf Bild 6 zeigen)</i> (IST als Reaktion) | Schlecht/ nicht gut/ (immer noch) hungrig/ wütend/ traurig/ ängstlich/ hat Angst/ tut weh dumm/ doof/ enttäuscht | Gut/ glücklich/ ausgezeichnet/ will spielen/ rennt herum | 0 1 |

¹⁸ Benutzen Sie in der Frage den vom Kind in der Antwort D2 gegebenen *IST*.

| | | | | | |
|-------------|---|---|--|---|---|
| D6. | <i>Fragen Sie D6 nur, wenn D5 richtig ist, aber das Kind keine Erklärung gab! Beantwortet das Kind D5 richtig inklusive einer Erklärung, geben Sie für D6 einen Punkt und fahren mit D7 fort!</i> Warum denkst du, daß sich der Fuchs schlecht/hungrig/ wütend fühlt? ¹⁹ | Hat das Ziegenkind nicht bekommen/ konnte nicht fangen Hat Angst vor dem Vogel Vogel greift an/ beißt/ jagt/ verfolgt/ beißt ihm in den Schwanz <i>Falls die Antwort auf die D5 „schlecht, wütend“ ist, ist bei der D6 eine akzeptable Antwort auch: „ist immer noch hungrig“</i> | Fuchs rennt weg/ sieht so aus Vogel hat dem Fuchs das Fressen weggeschnappt Vogel möchte/ will den Fuchs fressen Ich weiß nicht | 0 | 1 |
| D7. | Warum beißt der Vogel den Fuchs in den Schwanz? (auf Bild 5 zeigen) (Episode 3: Goal) | Beschließt den Ziegen zu helfen/ möchte/ will die Ziege(n) retten/ beschützen Möchte/ will den Fuchs stoppen/ von seinem Vorhaben abhalten/ daß der Fuchs die Ziege losläßt Um zu + VERB (retten, helfen) Damit die Ziege nicht gefressen/ getötet/ verletzt wird | Möchte/ will die Ziege selbst fressen Will den Fuchs fressen Will mit dem Fuchs spielen Vögel hassen/ mögen keine Füchse (generische Bedeutung) | 0 | 1 |
| D8. | Stell dir vor, der Vogel sieht die Ziegen. Wie fühlt sich der Vogel? (auf Bild 6 zeigen) (IST als Reaktion) | Gut/ glücklich/ erleichtert/ zufrieden/ erfreut/ stolz/ hilfsbereit Wie ein Held/ Beschützer Beschützt sie gern | Schlecht/ wütend/ verärgert/ traurig/ tut ihm leid/ blöd/ dumm/ hungrig Denkt: „Ich muß den Fuchs kriegen“ | 0 | 1 |
| D9. | <i>Fragen Sie D9 nur, wenn D8 richtig ist, aber das Kind keine Erklärung gab! Beantwortet das Kind D8 richtig inklusive einer Erklärung, geben Sie für D9 einen Punkt und fahren mit D10 fort!</i> Warum denkst du, daß sich der Vogel gut fühlt/ glücklich/ zufrieden ist usw.? ²⁰ | Hat den Fuchs gestoppt/ aufgehalten/ verjagt Hat das Ziegenkind gerettet/ den Ziegen geholfen Sieht , daß die Ziegen in Sicherheit sind/ ihnen nichts passiert ist Jetzt kommt der Fuchs nicht mehr (wieder) | Er lacht/ lächelt/ sieht so aus Hat den Fuchs nicht gekriegt Möchte/ will die Ziege selbst fressen Wütend auf den Fuchs | 0 | 1 |
| D10. | Was glaubst du: Wen mag die Ziegenmutter am meisten? Den Vogel oder den Fuchs? Warum? | Den Vogel – mit Angabe eines Grundes (er hat das Ziegenkind gerettet/ ihm geholfen/ den Fuchs verjagt/ war nett zu den Ziegen) | Den Fuchs/ weiß nicht/ andere irrelevante Erklärung | 0 | 1 |
| D11. | Gesamtergebnis Verständnisfragen /10 | | | | |

¹⁹ Benutzen Sie in der Frage den vom Kind in der Antwort D5 gegebenen *IST*.

²⁰ Benutzen Sie in der Frage den vom Kind in der Antwort D8 gegebenen *IST*.

Fragebogen

1. Name des Kindes _____

2. Geburtsdatum _____

3. Geht Ihr Kind derzeit in einen Kindergarten/ eine Kita/ Schule?

- Ja, Kindergarten/ Kita
seit _____ (Jahr, Monat)
 Nein

- Ja, Schule
seit _____ (Jahr, Monat)
 Nein

Wenn Ja, welche Art von Kita?

- Bilingual
 Monolingual L1 = Muttersprache des Kindes
 Monolingual L2 = zweite Sprache des Kindes
 Andere, welche Art Einrichtung?

Wenn Ja, welche Art von Schule?

- Bilingual
 Monolingual L1 = Muttersprache des Kindes
 Monolingual L2 = zweite Sprache des Kindes
 Andere, welche Art Einrichtung?

4. In welchem Land wurde Ihr Kind geboren?

- Im Land von L1, welches? _____
 Im Land von L2, welches? _____
 In einem anderen Land, welches? _____

5. Seit wann lebt Ihr Kind im Land von L2? _____ (Jahr, Monat)

6. Geschwisterreihenfolge

- 1 2 3 Andere Nummer _____

7. Wie alt war Ihr Kind, als es sein erstes Wort sprach?

____ Jahr(e) ____ Monate

8. Habe Sie sich jemals Sorgen über die Sprachentwicklung ihres Kindes gemacht?

- Nein Ja, weshalb? _____

9. Gibt es ein Familienmitglied, das bereits Sprachschwierigkeiten hatte?

- Nein Ja, welcher Art? _____
z.B. Mutter, Vater, Geschwister

10. Hatte Ihr Kind schon einmal Probleme mit dem Hören?

Schwerhörigkeit

- Nein
 Ja

Häufige Ohrinfekte

- Nein
 Ja, wie viele? _____
 Paukenröhrchen

11. Hört Ihr Kind aus Ihrer Sicht normal?

- Nein Ja

| 12. Informationen über die Eltern | | | | | | |
|--|------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------|---|----------------|-----------------|
| | Welches ist die Muttersprache (L1) | Welches ist die zweite Sprache (L2) | Welche Sprache sprechen Sie? | Wie lange leben Sie schon in Deutschland? | Schulabschluss | Berufstätigkeit |
| Mutter/ Elternteil 1 | | | | | | |
| Vater/ Elternteil 2 | | | | | | |

13. In welcher Sprache sprechen Sie mit Ihrem Kind?

Mutter/ Elternteil 1

- Meiner Muttersprache (L1)
- Meiner zweiten Sprache (L2)
- In beiden, Muttersprache und zweiter Sprache
- In einer anderen Sprache, welche?

Vater/ Elternteil 2

- Meiner Muttersprache (L1)
- Meiner zweiten Sprache (L2)
- In beiden, Muttersprache und zweiter Sprache
- In einer anderen Sprache, welche?

14. Welche Sprache spricht Ihr Kind derzeit?

- Muttersprache des Kindes (L1), welche ist: _____
- Zweite Sprache des Kindes (L2), welche ist: _____
- Andere Sprachen, welche sind: _____

15. Welche Sprachen hört Ihr Kind?

- Muttersprache des Kindes (L1)
- Zweite Sprache des Kindes (L2)
- Andere Sprachen, welche sind: _____

16. Seit welchem Alter an hört Ihr Kind L2?

- Von Geburt an
- Jünger als 1 Jahr
- Jünger als 2 Jahre
- Jünger als 3 Jahre
- Jünger als 5 Jahre
- Ab dem Alter von _____

17. Hört Ihr Kind L2 ...?

- In der Kita oder der Schule
- Von Freunden
- Von Geschwistern/ Eltern/Verwandten
- TV/Computer/Bücher
- Andere _____

18. Schätzen Sie in Prozent, wie oft Ihr Kind die einzelnen Sprachen am Tag hört (alle Tagesaktivitäten kombiniert)!

- | Muttersprache (L1) | Zweite Sprache (L2) | Andere Sprache(n) |
|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| <input type="radio"/> 25 | <input type="radio"/> 25% | <input type="radio"/> 25% |
| <input type="radio"/> 50 | <input type="radio"/> 50% | <input type="radio"/> 50% |
| <input type="radio"/> 75 | <input type="radio"/> 75% | <input type="radio"/> 75% |
| <input type="radio"/> 100% | <input type="radio"/> 100% | <input type="radio"/> 100% |

| | | | | | | | | |
|--|-------------------------------|----------------|-----------------------|--------------------------------|-----------|----------------|-----------------------|--------------|
| 19. Bitte schätzen Sie die sprachlichen Fähigkeiten Ihres Kindes ein. Wählen Sie das passende Feld der Tabelle aus! | Sehr gut | Ziemlich gut | Ziemlich schlecht | Sehr schlecht | | | | |
| Wie gut <u>versteht</u> Ihr Kind seine/ihre Muttersprache (L1) | | | | | | | | |
| Wie gut <u>versteht</u> Ihr Kind seine/ihre zweite Sprache (L2) | | | | | | | | |
| Wie gut <u>spricht</u> Ihr Kind seine/Ihre Muttersprache (L1) | | | | | | | | |
| Wie gut <u>spricht</u> Ihr Kind seine/Ihre zweite Sprache (L2) | | | | | | | | |
| 20. Welche Sprache spricht Ihr Kind Ihrer Meinung nach am besten? <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> seine/ihre L1 <input type="radio"/> seine/ihre L2 <input type="radio"/> andere Sprachen, welche _____ | | | | | | | | |
| 21. Bevorzugt Ihr Kind Ihrer Meinung nach eine Sprache gegenüber der anderen? Spricht Ihr Kind eine Sprache lieber? <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Nein <input type="radio"/> Ja, welche? _____ | | | | | | | | |
| 22. Wie oft haben Sie eine der folgenden Aktivitäten mit Ihrem Kind in den letzten Monaten ausgeübt? | seine/ihre Muttersprache (L1) | | | seine/ihre zweite Sprache (L2) | | | | |
| | Gar nicht | 2 Mal im Monat | 1 bis 2 Mal pro Woche | Fast täglich | Gar nicht | 2 Mal im Monat | 1 bis 2 Mal pro Woche | Fast täglich |
| Ihrem Kind eine Geschichte erzählen | | | | | | | | |
| Ihrem Kind ein Buch vorlesen | | | | | | | | |
| Lieder hören oder singen | | | | | | | | |
| Fernseher/DVD/Filme schauen; Computerspiele | | | | | | | | |

Geschichtentexte (Story scripts)

Die folgenden Geschichtentexte werden als Stimuli für die Modellgeschichte (Model Story) und zum Nacherzählen verwendet. Die Texte sind bezüglich der Makro- und Mikrostruktur parallelisiert und sind hilfreich bei der Kodierung und Analyse.

Die *Story Structure* Komponenten und *Internal State Terms* sind in den Geschichtentexten unten wie folgt markiert:

goal attempt... outcome *internal state terms*

Baby Birds (Gesamtanzahl Wörter: 171)

Bilder 1/2: Es war einmal eine Vogelmutter, die *sah*, daß ihre kleinen Vogelbabys sehr *hungrig* waren. Sie flog weg, um Futter für die Kleinen zu finden. Eine *hungrige* Katze *beobachtete* die wegfliegende Vogelmama und *miaute*: "Mh, lecker, was sehe ich denn da im Nest sitzen?".

Bilder 3/4: Nach einer Weile kam die Vogelmutter mit einem großen Wurm zurück, ohne die Katze zu *bemerk*en. Sie war *glücklich* über den leckeren dicken Wurm für ihre Babys. Während dessen begann die *böse* Katze den Baum hoch zu klettern, weil sie die kleinen Vögelchen fangen wollte. Sie packte sich eines der Vögelchen. Ein *mutiger* Hund, der vorbeikam, *sah*, daß die kleinen Vögelchen in großer Gefahr waren. Er beschloß die Katze aufzuhalten und die Vögelchen zu retten.

Bilder 5/6: Der Hund *sagte* zur Katze: "Laß die Vögelchen in Ruhe!". Und dann packte er die Katze und zog sie am Schwanz herunter. Die Katze ließ das kleine Vögelchen los und der Hund jagte sie davon. Der Hund war sehr *glücklich*, daß er die Vögelchen retten konnte und die Katze war immer noch *hungrig*.

Baby Goats (Gesamtanzahl Wörter: 173)

Bilder 1/2: Es war einmal eine Ziegenmutter, die *sah*, daß ihr kleines Kind in den Teich gefallen war und *große Angst* hatte. Sie rannte schnell ins Wasser, um ihr kleines Kind zu retten. Ein *hungriger* Fuchs *beobachtete* die Ziegen im Wasser und *knurrte*: „Mh, lecker, was sehe ich denn da im Gras stehen?“.

Bilder 3/4: Währenddessen schubste die Ziegenmama ihr kleines Kind aus dem Wasser, ohne den Fuchs zu *bemerk*en. Sie war *glücklich*, daß ihr Junges nicht ertrunken war. Inzwischen sprang der Fuchs nach vorn, weil er das kleine Ziegenkind fangen wollte. Er ging sich eines der Ziegenkinder. Ein *mutiger* Vogel, der vorbei flog, *sah*, daß die kleine Ziege in großer Gefahr war. Er beschloß den Fuchs aufzuhalten und das Ziegenkind zu retten.

Bilder 5/6: Der Vogel *sagte* zum Fuchs: „Laß das Zicklein in Ruhe!". Und dann stürzte er sich auf den Fuchs und biß ihn in den Schwanz. Der Fuchs ließ das Ziegenkind los und der Vogel jagte ihn davon. Der Vogel war sehr *glücklich*, daß er die Ziegen retten konnte und der Fuchs war immer noch *hungrig*.

Cat (Gesamtanzahl Wörter: 168)

Bilder 1/2: Es war einmal eine *verspielte* Katze, die einen gelben Schmetterling auf einem Busch sitzen *sah*. Sie sprang hoch, weil sie das Tier fangen wollte. Währenddessen kam ein *fröhlicher* Junge mit einem Ball und einem Eimer vom Angeln zurück. Er *beobachtete*, wie die Katze den Schmetterling jagte.

Bilder 3/4: Doch der Schmetterling flog schnell weg und die Katze landete im Busch. Sie *tat sich weh* und war sehr *enttäuscht*. Der Junge *erschrak* so sehr, daß ihm der Ball aus der Hand fiel. Als der Ball ins Wasser rollte, *rief* er: „Oh je, da schwimmt mein Ball!“. Er war *traurig* und wollte seinen Ball zurück holen. Währenddessen *bemerkte* die Katze den Eimer mit den Fischen und *dachte*: „Mh, den Fisch will ich haben.“

Bilder 5/6: So begann der Junge seinen Ball mit der Angel aus dem Wasser zu fischen. Er *bemerkte* nicht, daß die Katze sich den Fisch aus dem Eimer klaute. Am Ende war die Katze sehr *zufrieden* und fraß den leckeren Fisch. Der Junge war *glücklich*, daß er seinen Ball wieder hatte.

Dog (Gesamtanzahl Wörter: 169)

Bilder 1/2: Es war einmal ein *verspielter* Hund, der eine kleine Maus vor einem Baum sitzen *sah*. Er sprang ihr hinterher, weil er das Tier fangen wollte. Währenddessen kam ein *fröhlicher* Junge mit einer Tasche und einem Luftballon vom Einkaufen zurück. Er *beobachtete*, wie der Hund die Maus jagte.

Bilder 3/4: Doch die kleine Maus rannte schnell weg und der Hund knallte gegen den Baum. Er *tat sich weh* und war sehr *enttäuscht*. Der Junge *erschrak* so sehr, daß ihm der Luftballon aus den Händen glitt. Als der Ballon in den Baum flog, *rief* er: „Oh je, da fliegt mein Ballon!“. Er war *traurig* und wollte seinen Ballon zurück holen. Währenddessen *bemerkte* der Hund die Einkaufstasche mit den Würstchen und *dachte*: „Mh, die Würstchen will ich haben.“

Bilder 5/6: So begann der Junge seinen Ballon vom Baum herunter zu holen. Er *bemerkte* nicht, daß der Hund sich ein Würstchen aus der Tüte stahl. Am Ende war der Hund sehr *zufrieden* und fraß das leckere Würstchen. Der Junge war *glücklich*, daß er seinen Ballon wieder hatte.