








MAIN im Einsatz: Erfassung von Erzählfähigkeiten bei ein- und mehrsprachigen Kindern

Natalia Gagarina & Nathalie Topaj*
Leibniz Zentrum Allgemeine Sprachwissenschaft
*Humboldt-Universität zu Berlin

Plan

- Instrumente der Sprachstandserhebung: mehrsprachige Kinder (LITMUS)
- Erzählungen=Narrative
 - Was ist MAIN
 - Hintergrund
 - Durchführung
 - Auswertung
- Praktische Arbeit
- Fokus auf mehrere Sprachen
- Fragen, Diskussion


2007 -> 2012


 bi-sli.org

LITMUS Network | BISLI Cost Action

This site was designed with the Wix.com website builder. Create your website today. [Start Now](#)

[Home](#) [LITMUS Tools](#) [BI-SLI Conferences](#) [COST Action IS0804](#) [Publications](#) [Parents](#) [More...](#)




 Interested in our community?
Join us on [Facebook](#)

Contact us:
bisli.org@gmail.com

LITMUS in Action


COST Action IS0804, Language Impairment in a Multilingual Society: Linguistic Patterns and the Road to Assessment, had a major impact on the study of language assessment among second language learners. A set of tools for Language Impairment Testing in Multilingual Settings (LITMUS) was developed in order to improve language assessment of minority language children. A network of researchers, emerged from the COST Action, using these tools and expanding them to multiple languages.

Aim of the LITMUS Network



The LITMUS network aims to expand the study of typical and atypical language development in second language learners using the LITMUS tools to better differentiate between features of bilingual and impaired language development. Expanding the use of these tools for research and clinical practice is expected to yield sustainable impact.

LITMUS Committee



Many members of the COST Action continued collaborating on the different LITMUS tasks

What's new?

- Next BISLI meeting - Berlin 2022
- Coming soon: Language Impairment in Multilingual Settings: LITMUS in Action across Europe, Eds., S. Armon-Lotem & Kleanthes K. Grohmann. John Benjamins.
- Visit [COST Action IS00804](#) on the [official COST website](#)
- Download our Action's:
 - [Memorandum of understanding \(MoU\)](#)
 - [Monitoring Progress Report](#)
 - [poster \(pdf\)](#)
- Read our [info blurb](#) on IASCL

Assessing Multilingual Children

Disentangling Bilingualism from



LITMUS

Die COST-Aktion: *Sprachbeeinträchtigung in einer mehrsprachigen Gesellschaft: Sprachliche Muster und der Weg zur Beurteilung* (Linguistic Patterns and the Road to Assessment)

Instrumente für das Testen in mehrsprachigen Umgebungen (LITMUS)

Sprachbeurteilung von Kindern in Herkunftssprachen

Netz von Forschern: <https://www.bi-sli.org/litmus-committee>



CLT – Cross-Ling. Lexical Task

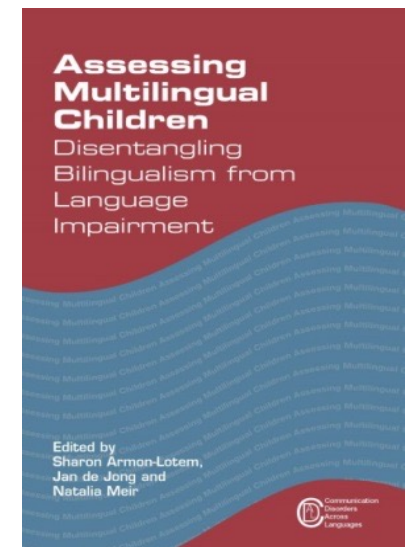
SRep – Satz Wiederholung

NWT – Quatschwörter nachsprechen

PABIQ – Fragebögen für Eltern

....

MAIN – Multilingual Assessment Instrument for
Narratives



Warum narrative Fähigkeiten?

- sind ein Werkzeug zur Kommunikation
- ohne sie können Kindern Schwierigkeiten in ALLEN Schulfächern auftreten
- Lese- und Schreibschwächen lassen sich anhand narrativer Fähigkeiten bereits in der KiTa vorhersagen
 - gezielte Förderung von Erzählfähigkeiten soll bereits im Vorschulalter erfolgen

MAIN

Das *Multilingual Assessment Instrument for Narratives* (MAIN) ist ein **theoretisch geleitetes**, auf **Bildergeschichten** basierendes Verfahren zur Erfassung von **Erzählfähigkeiten** bei ein- und mehrsprachigen Kindern, vorrangig im Alter von ca. 3 bis 12 Jahren (wird auch bei Jugendlichen und Erwachsenen verwendet).

- verschiedene Methoden
- schriftliche Erzählfähigkeiten (ab der 2. Klasse)
- MAIN kann genutzt werden als
 - Testverfahren
 - Teil der gezielten Sprachförderung
 - wissenschaftliches Instrument für Forschung

Zwei Ebenen der Narrative

- Makrostruktur = **textexterne** Merkmale
 - sprachuniversell
 - logische Struktur der Episode
- Mikrostruktur = **textinterne** Merkmale
 - sprachspezifisch
 - diskurskohäsive Mittel (u.a. Artikel, Pronomen, Konnektoren)

Mikrostruktur: Diskurskohäsive Mittel

verspielte Katze,
gelben Schmetterling sitzen sah.
sprang hoch, fangen wollte.
kam fröhlicher Junge mit
Ball Eimer vom Angeln zurück.
beobachtete, Katze Schmetterling
jagte.

Mikrostruktur: Diskurskohäsive Mittel

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.

Mikrostruktur: Diskurskohäsive Mittel

Referentiell

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.

Mikrostruktur: Diskurskohäsive Mittel

Relational

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.

→ Makrostruktur

Mikrostruktur: Diskurskohäsive Mittel

- dienen der Einbettung von Äußerungen in den sprachlichen und situativen Kontext
- machen einen Text kohärent und situativ angemessen

referentielle Mittel: Pronomen, (un)bestimmter Artikel ...

relationale Mittel: Konjunktionen (*und, aber ...*), Adverbien / Adverbiale Bestimmungen (*jetzt, später, am Morgen ...*) ...

Erwerb von Diskurskohärenz

⇒ Erwerb von Textstrukturierungsfähigkeiten

Kernkompetenz bei Schuleintritt

Makrostruktur

Makrostruktur

kausal-temporale Struktur einer Handlung/Erzählung:

- Ich bin hungrig →
- brauche Brot (suche zu Hause ... muss einkaufen gehen) ->
- denke an das Geld, Tasche ... ->
- gehe einkaufen (erfolgreich oder nicht) ->
- +/- Brot (bin froh oder traurig)

Makrostruktur

- **eine Handlung/Episode**
 - Einleitendes Ereignis (Beschreibung innerer Zustände)
 - **Ziel** (oder Konflikt)
 - **Versuch** (das Ziel zu erreichen oder den Konflikt zu lösen)
 - **Ergebnis** (was aus dem Versuch geworden ist)
 - Reaktion (Beschreibung innerer Zustände)

Makrostruktur



Makrostruktur

Ziel der Handlung (Goal)



Versuch/Anlauf
(Attempt)

Ergebnis/Ausgang
(Outcome)



Setting (Zeit und Ort)



einleitendes Ereignis

Makrostruktur

Ziel der Handlung (Goal)



Versuch/Anlauf
(Attempt)

Ergebnis/Ausgang
(Outcome)



Beschreibung innerer Zustände

Makrostruktur



Es war einmal eine verspielte Katze, die einen gelben Schmetterling auf einem Busch sitzen sah.

(sah einen Schmetterling – **einleitendes Ereignis**)



Sie sprang hoch, weil sie das Tier fangen wollte.

(wollte ihn fangen – **Ziel**)

(Sie sprang hoch – **Versuch**)

Doch der Schmetterling flog schnell weg und die Katze landete im Busch. (**Ergebnis**)



Makrostruktur

IST: Internal States Terms (innere Zustände):

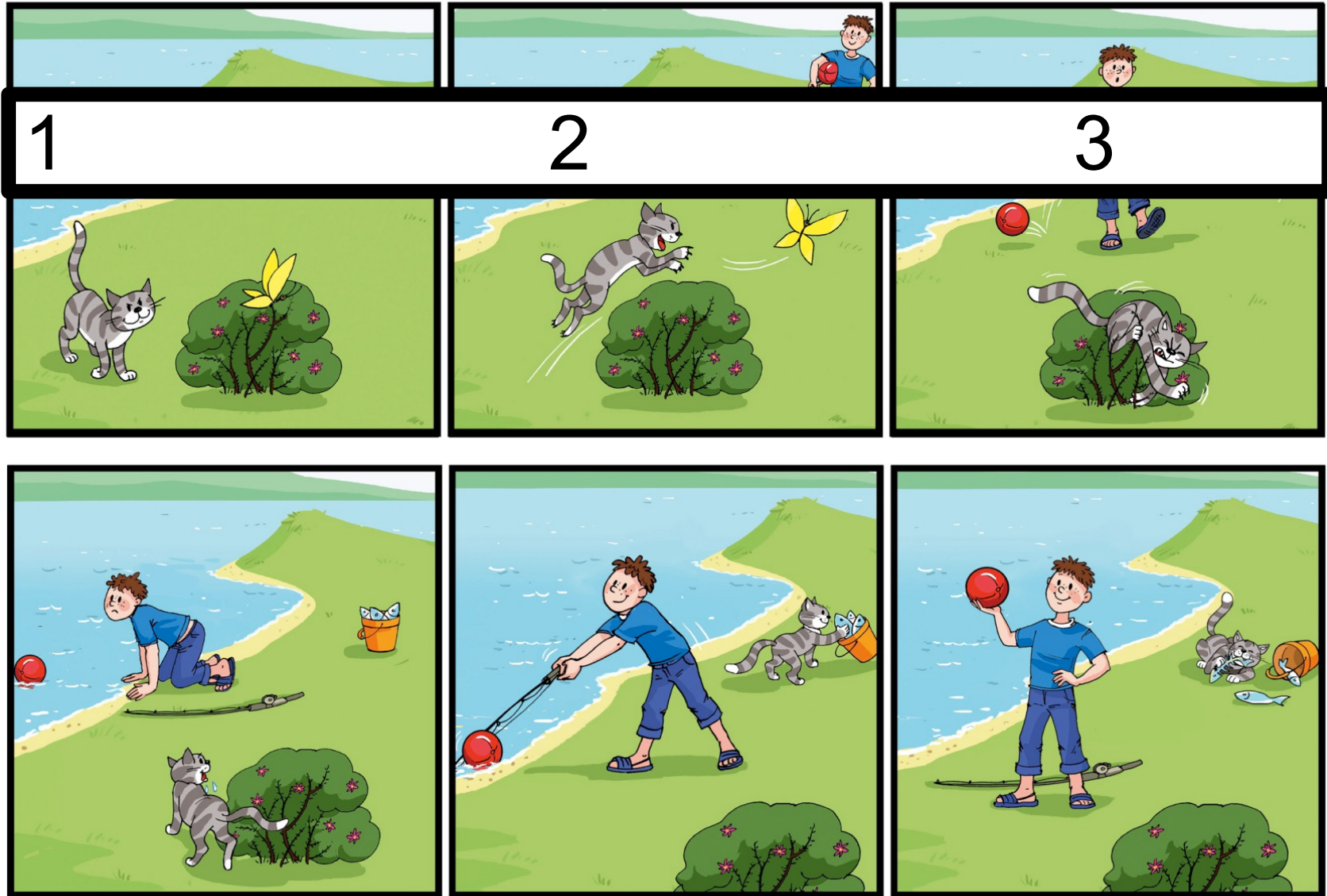
sehen, fühlen, hören, riechen

durstig, hungrig, müde, weh tun

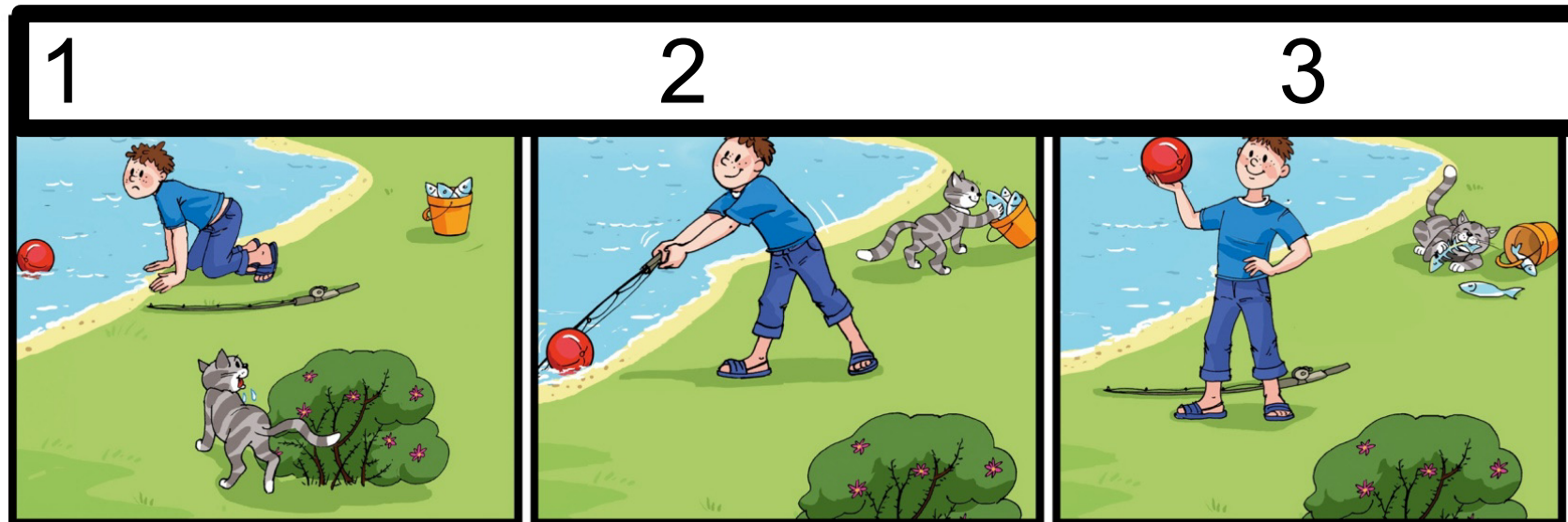
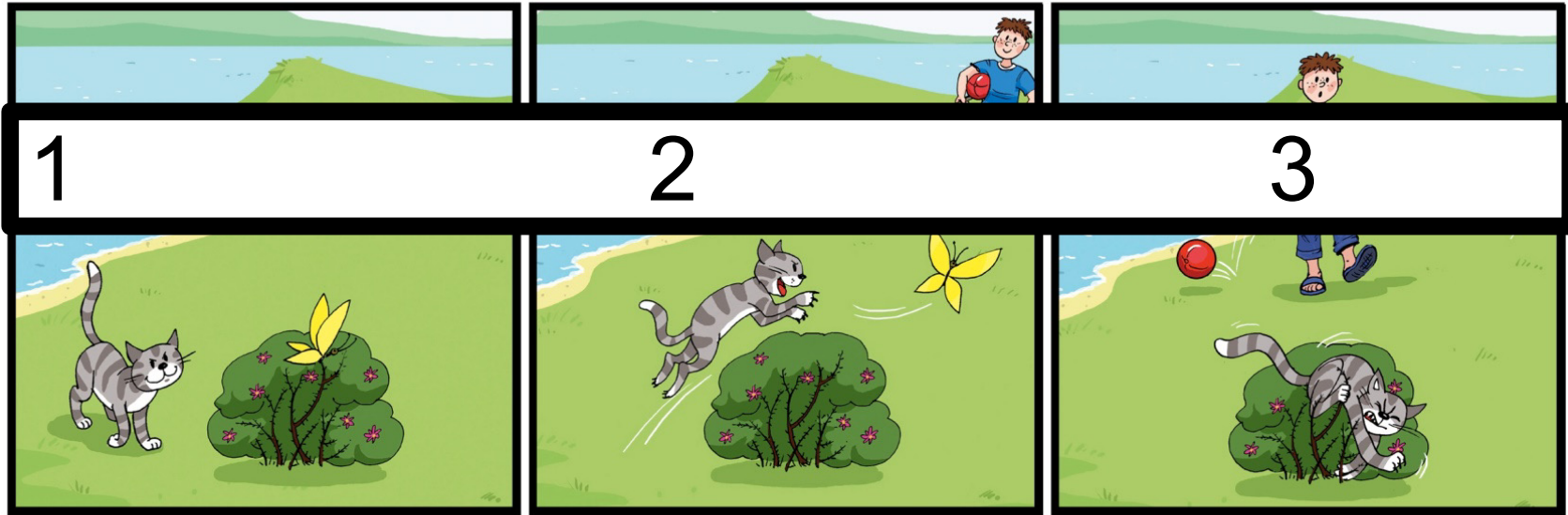
...

sagen, rufen, schreien, warnen, fragen

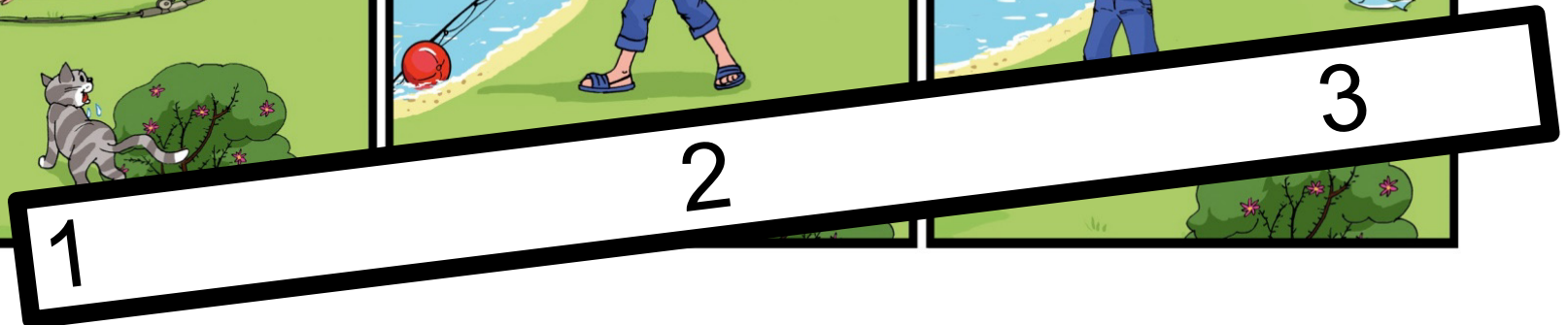
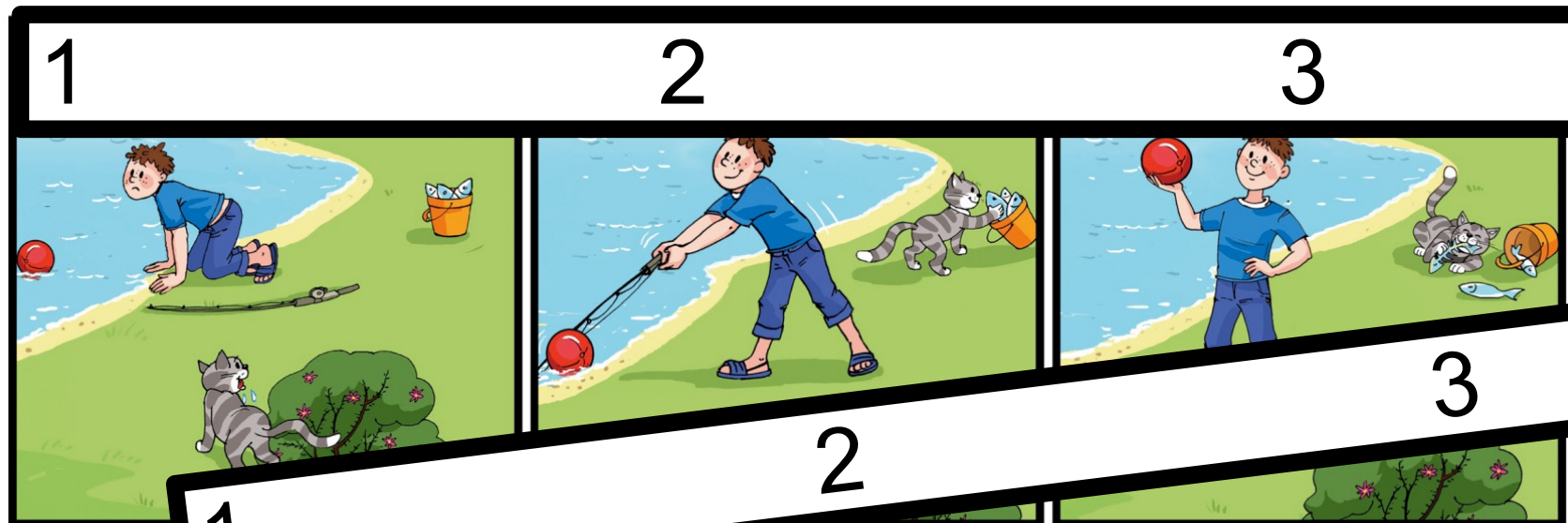
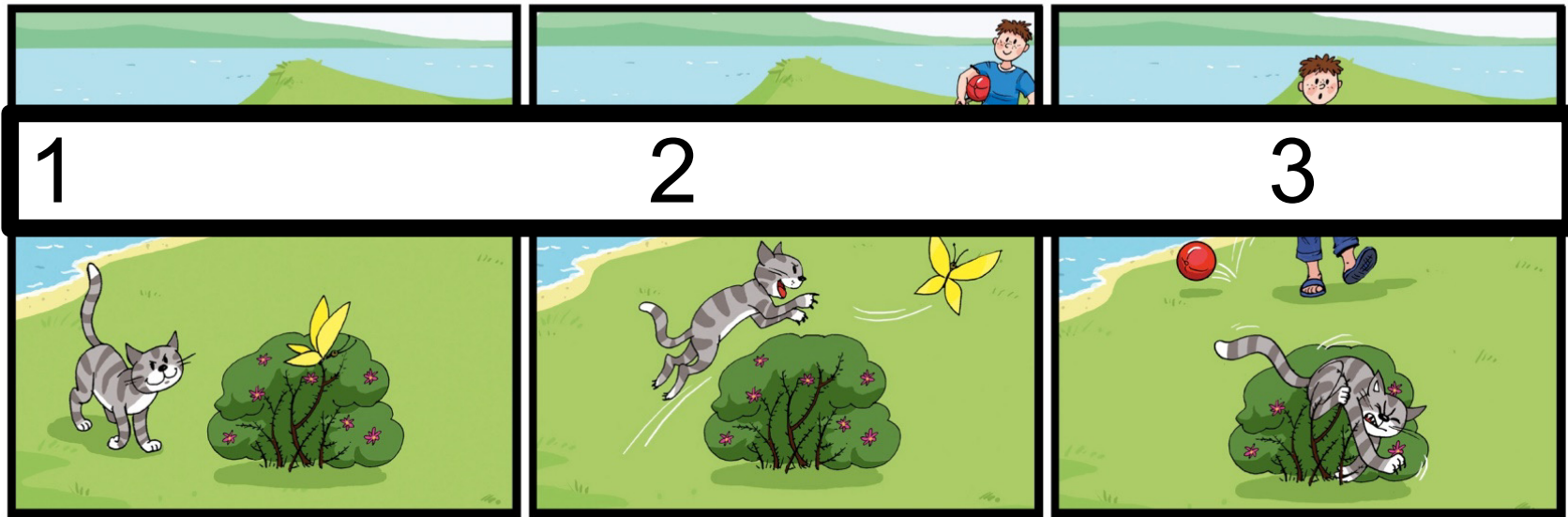
Makrostruktur



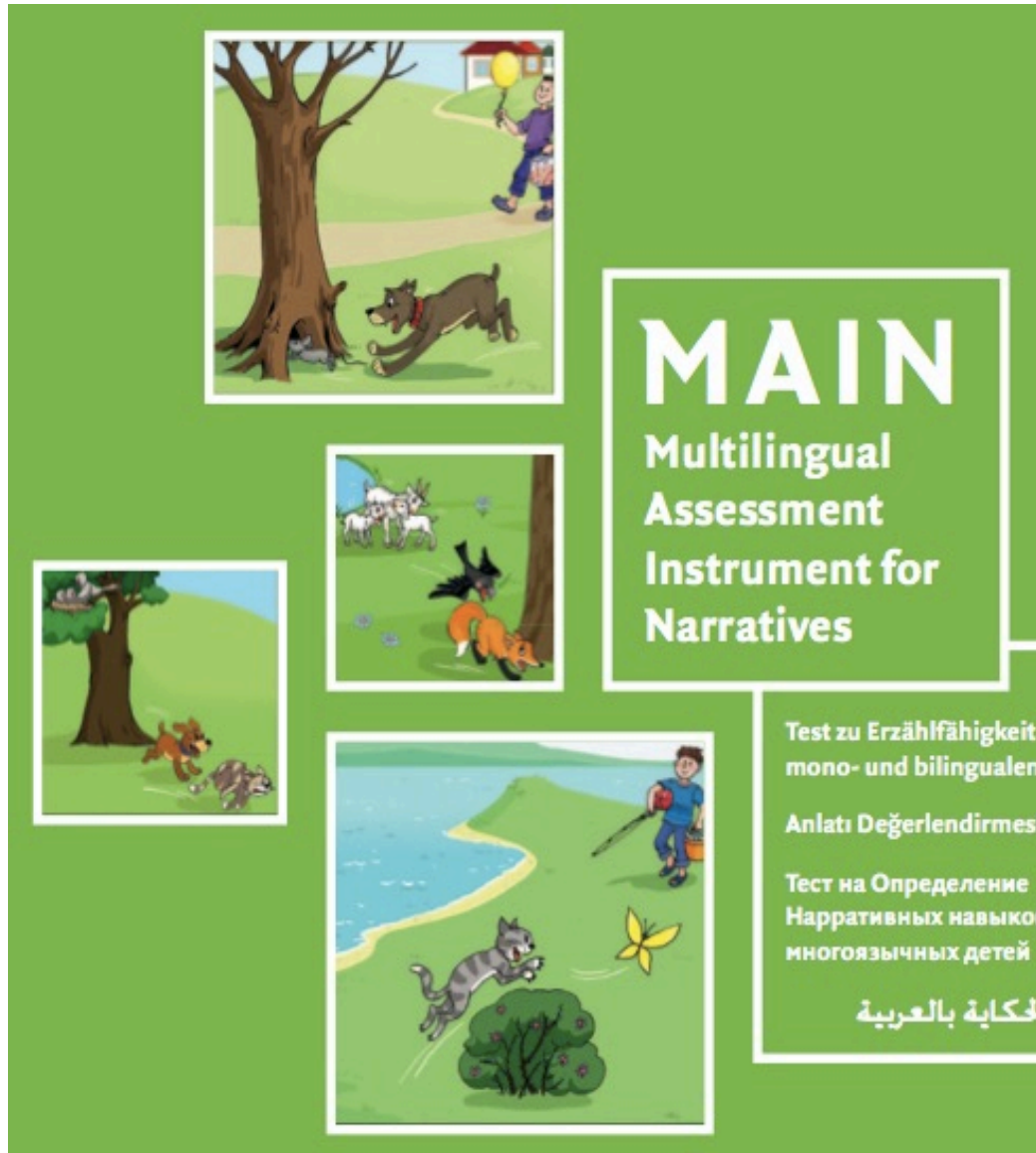
Makrostruktur



Makrostruktur



MAIN



Cyprus

Finland

Germany

Israel

Lithuania

South Africa

Sweden

K. Tantele

S. Kunnari

T. Välimaa

N. Gagarina

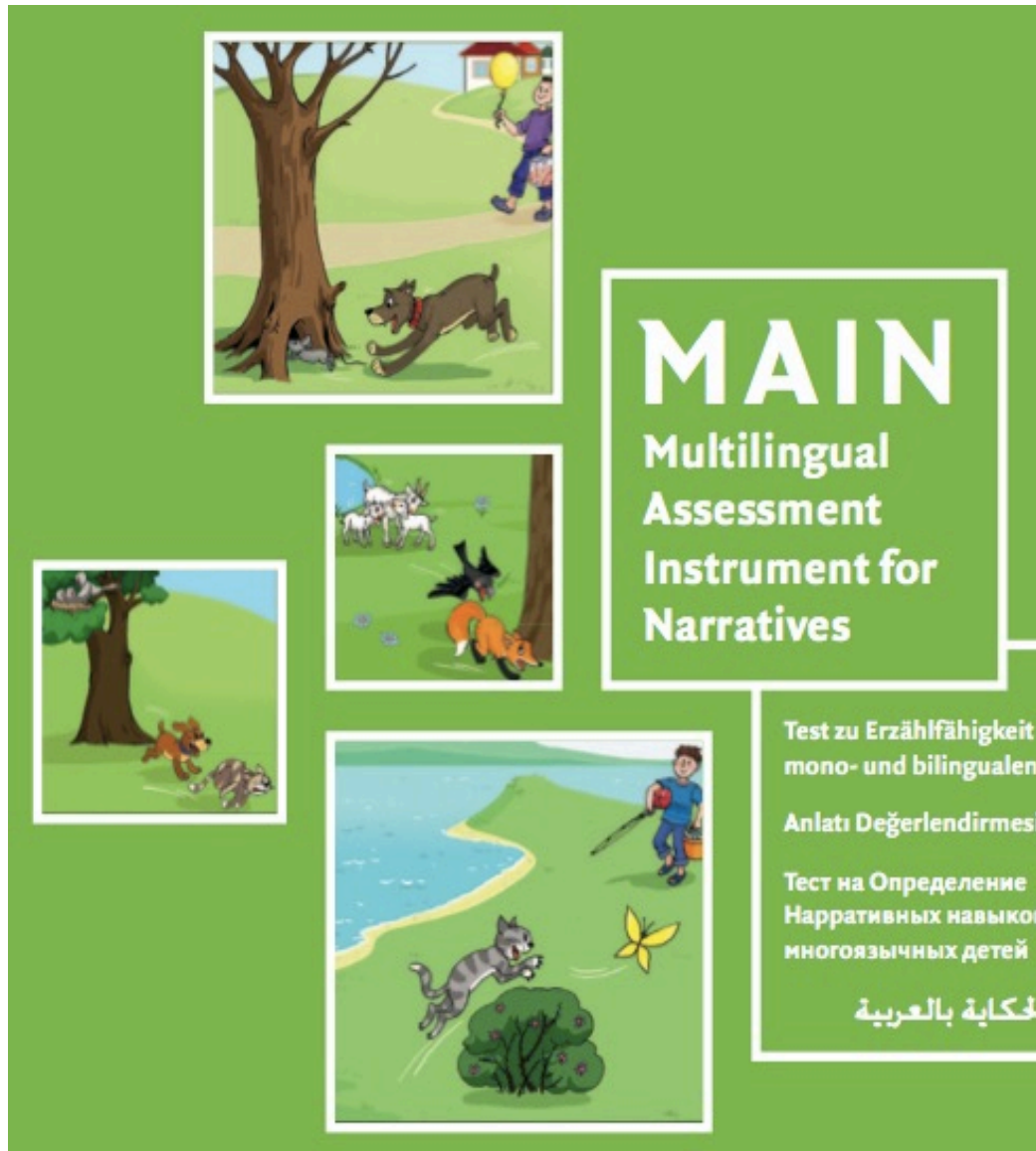
J. Walters

I. Balčiūnienė

D. Klop

U. Bohnacker

MAIN



Über 20 Sprachversionen in 2012
_____ 65 _____ 2021

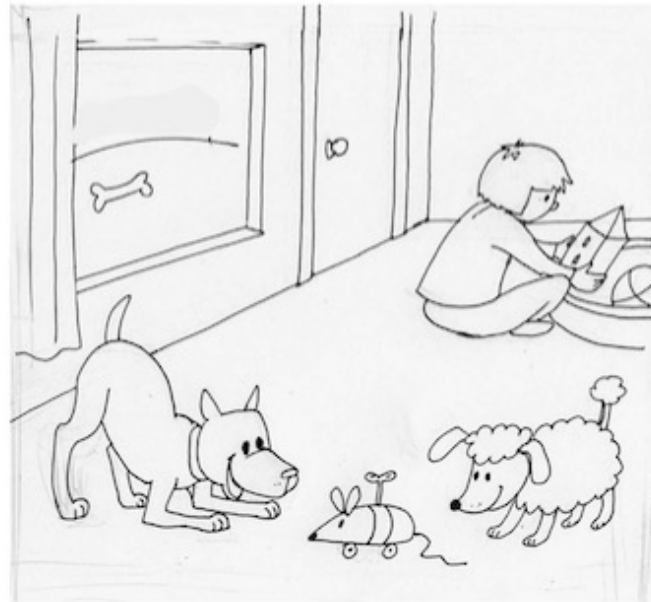
Neue Sprachen:

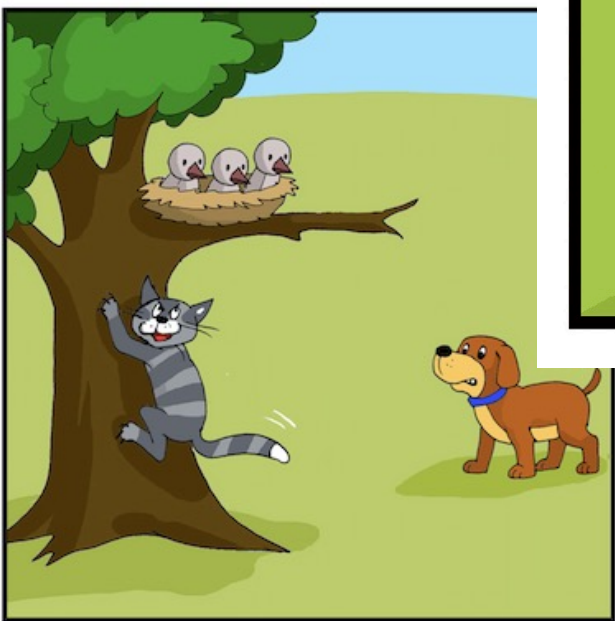
*Kurmanci, Persisch (Farsi), Gilaki,
Balochi, Chinesisch (Cantonesisch,
Mandarin), Urdu ...*

MAIN



*Loreta Valantiejiene
(Malerin)*

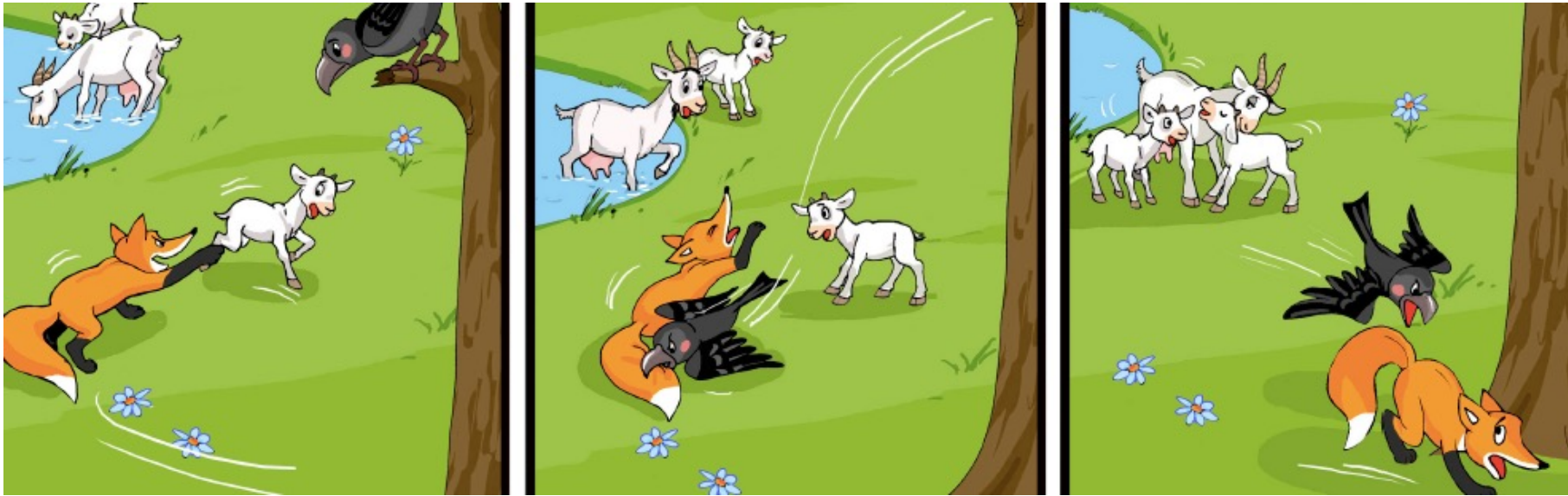




Indien und Iran



Iran



Südafrika



Dr. D. Klop, Stellenbosh University

Arabisch, Hebräisch, Persisch

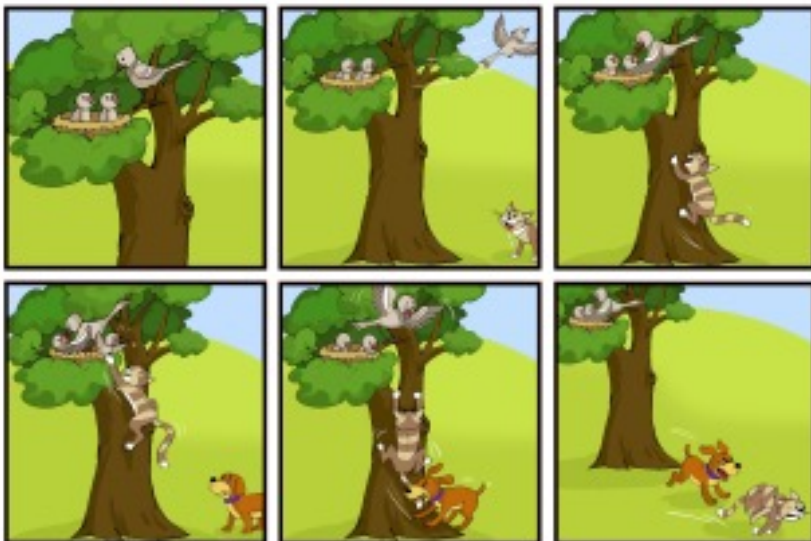


MAIN: Bildergeschichten

Cat

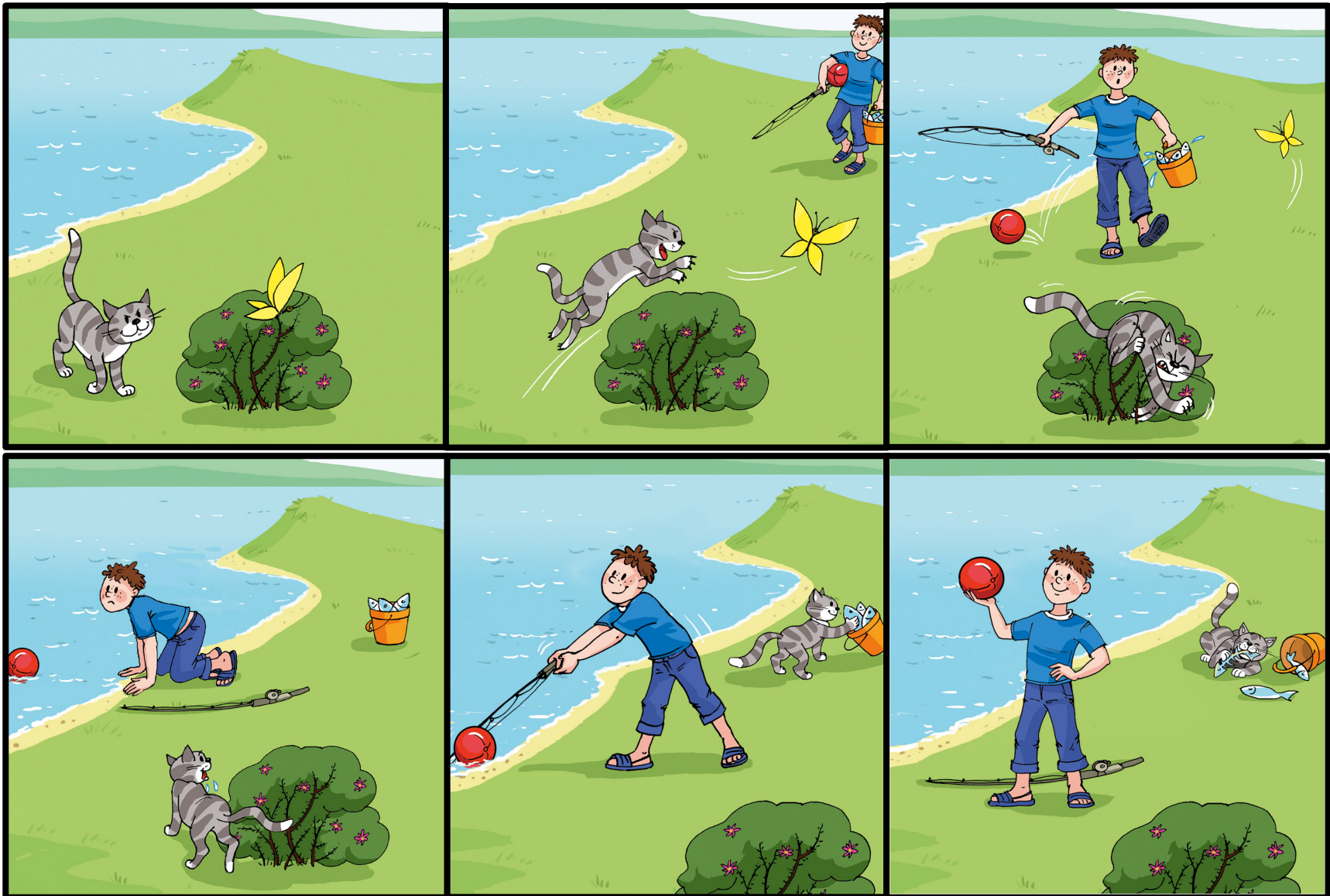


Dog

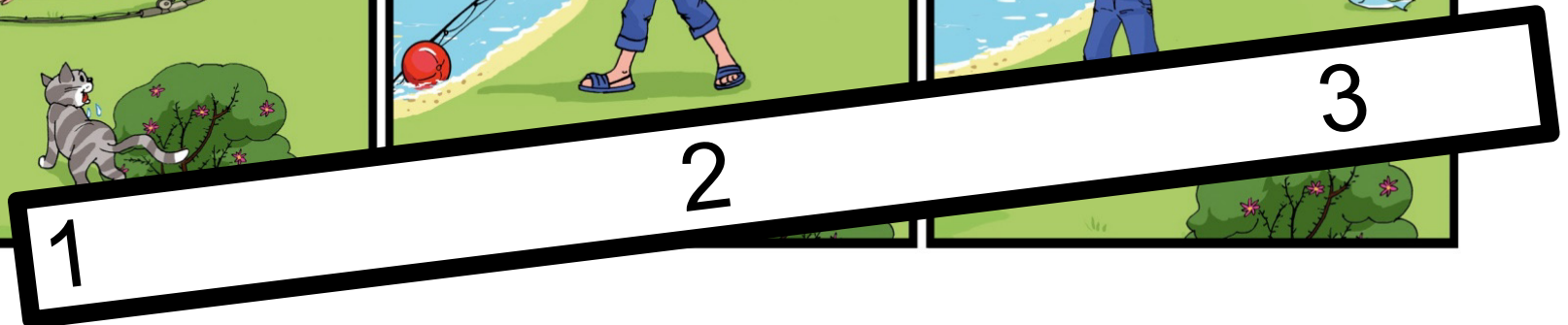
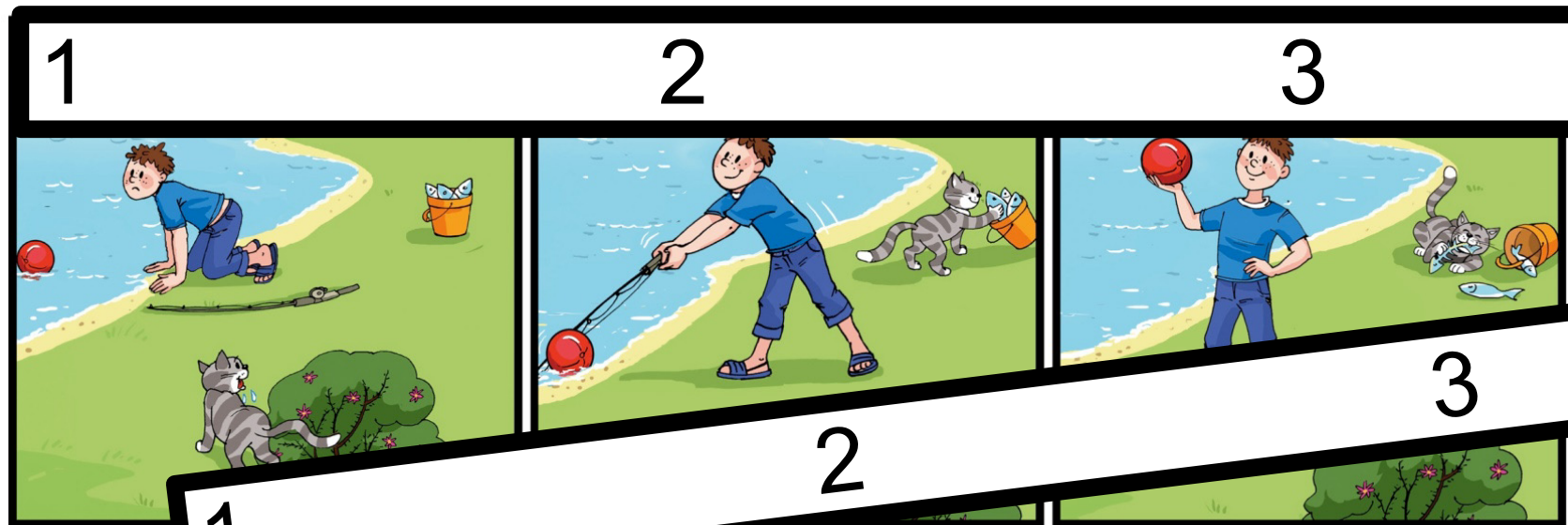
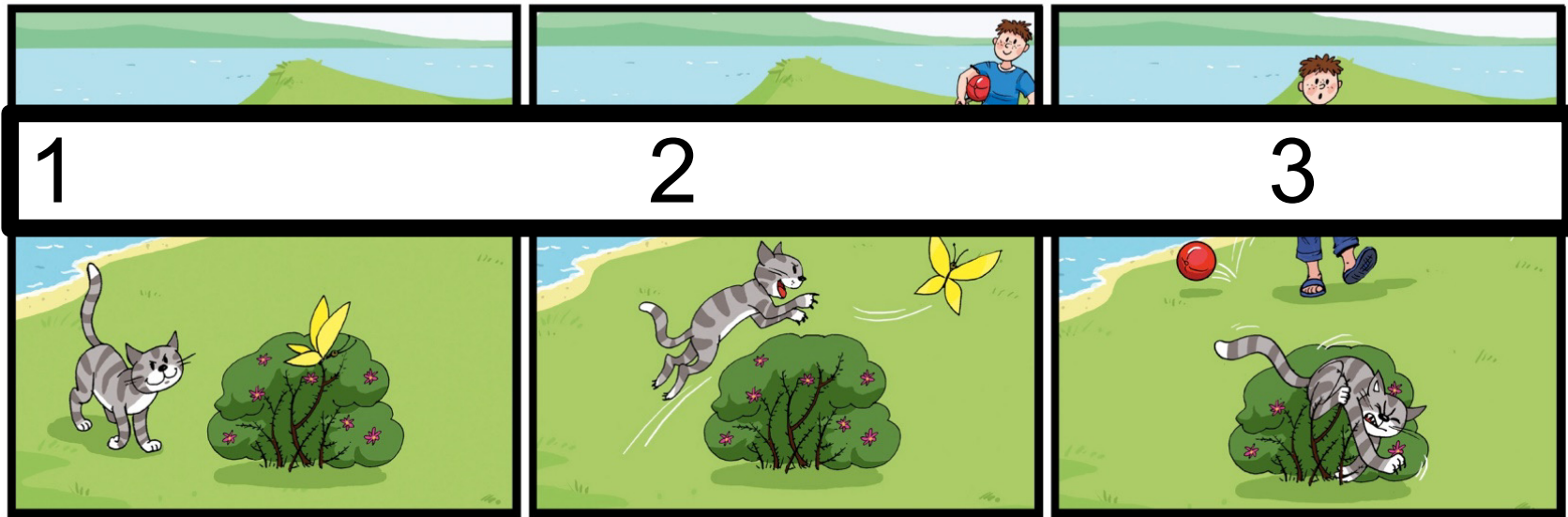


MAIN Geschichten: Cat

MAIN (Gagarina et al. 2012; 2019)

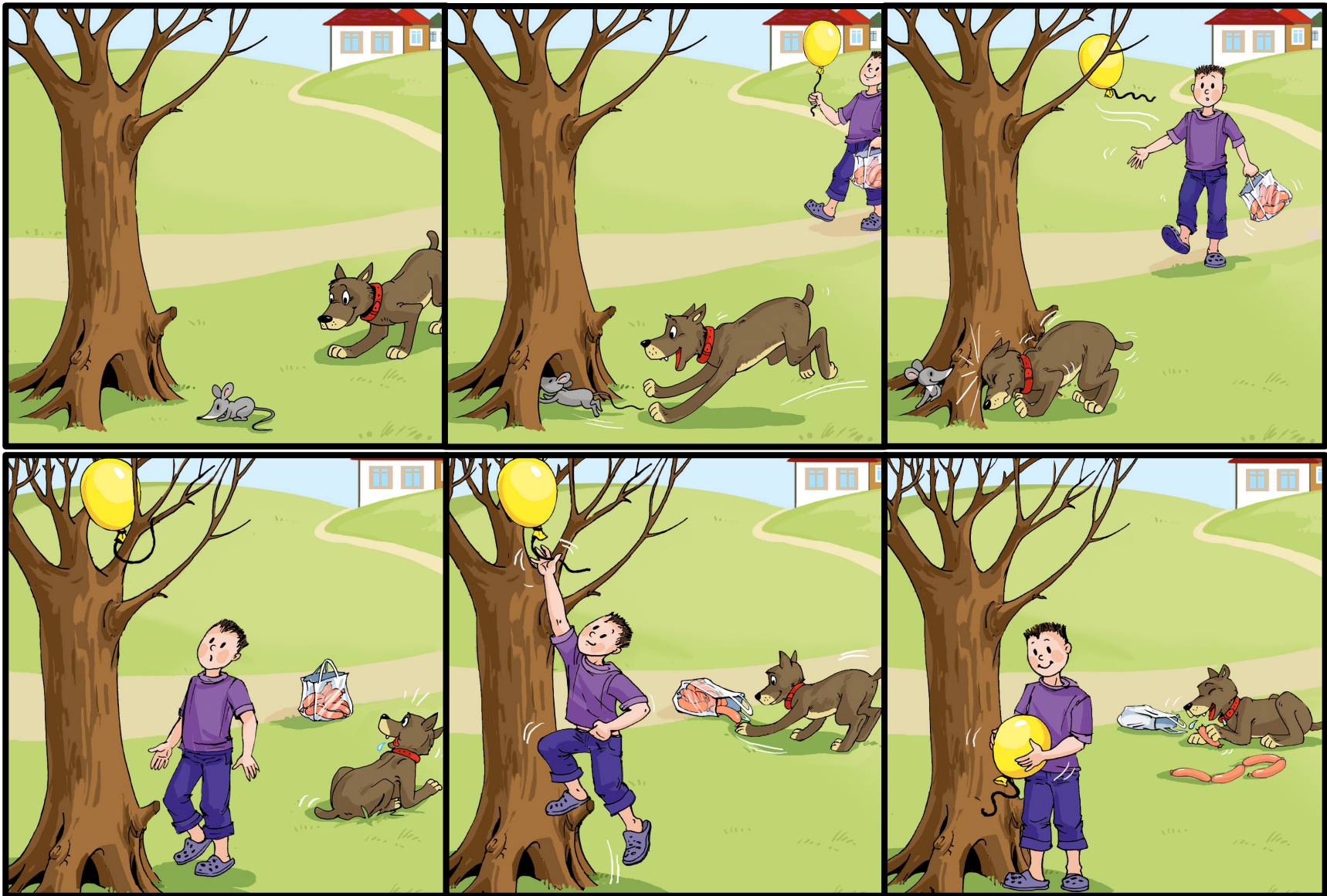


Makrostruktur



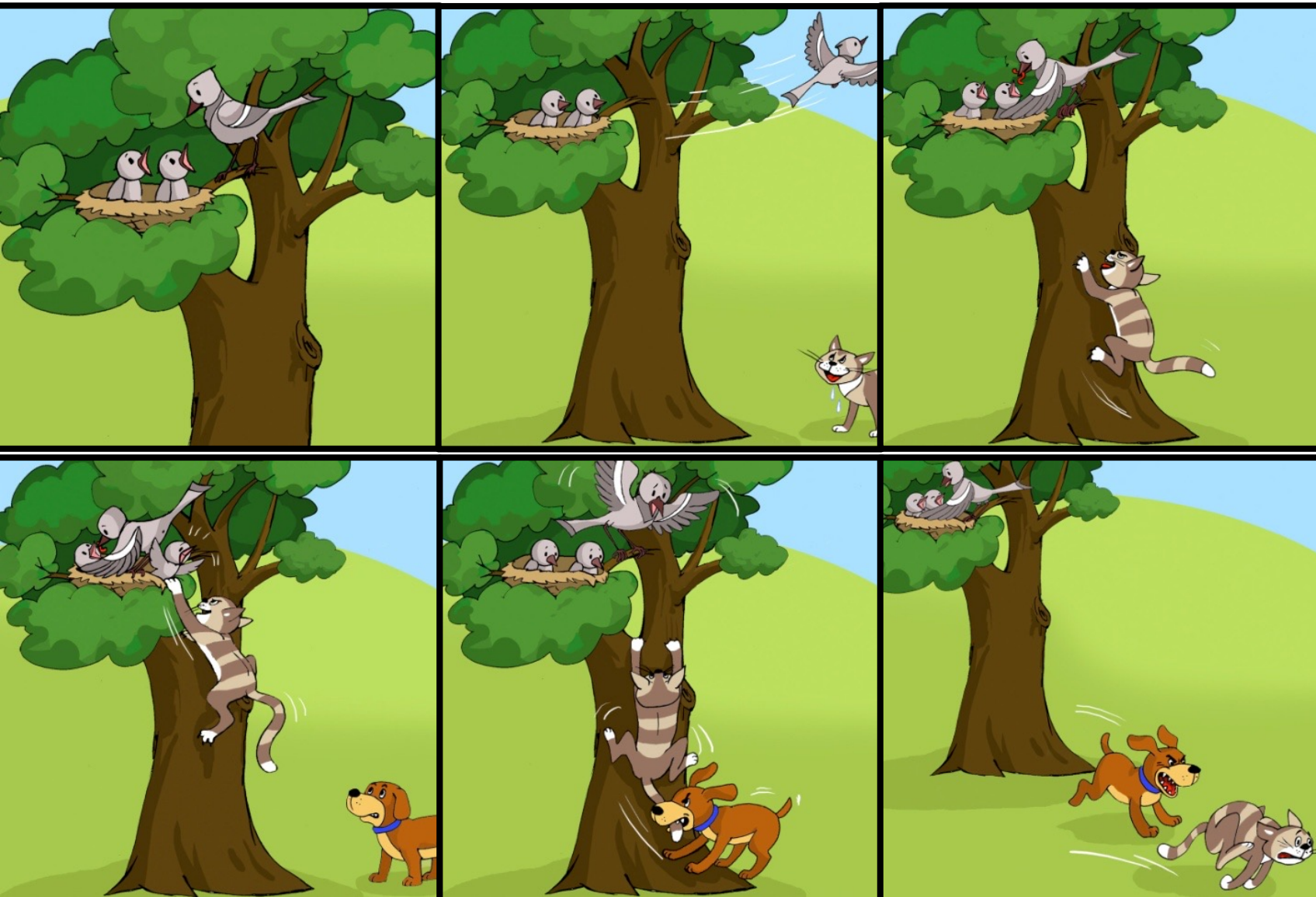
MAIN Geschichten: Dog

MAIN (Gagarina et al. 2012; 2019)



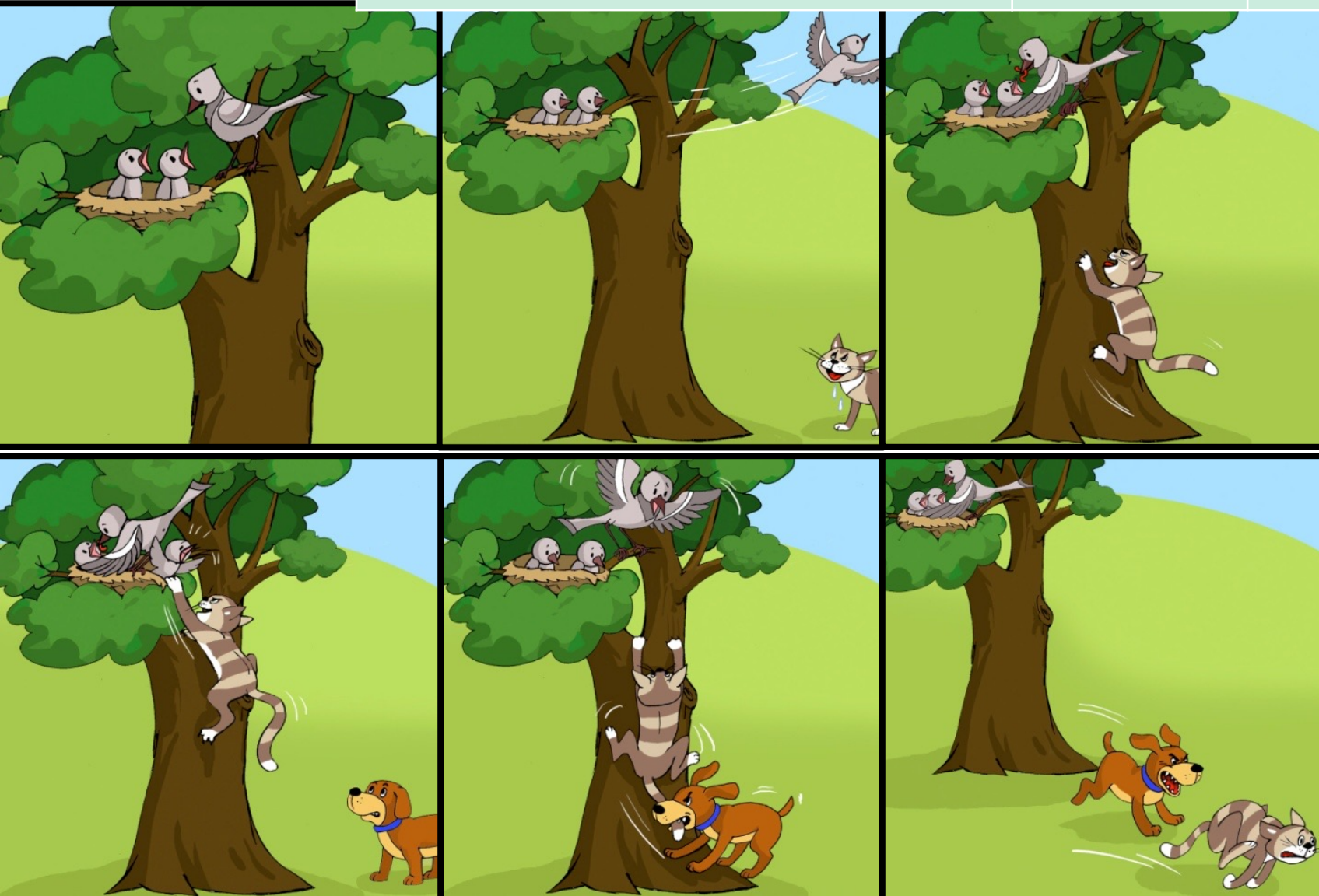
MAIN Geschichten: Baby Birds

MAIN (Gagarina et al. 2012; 2019)



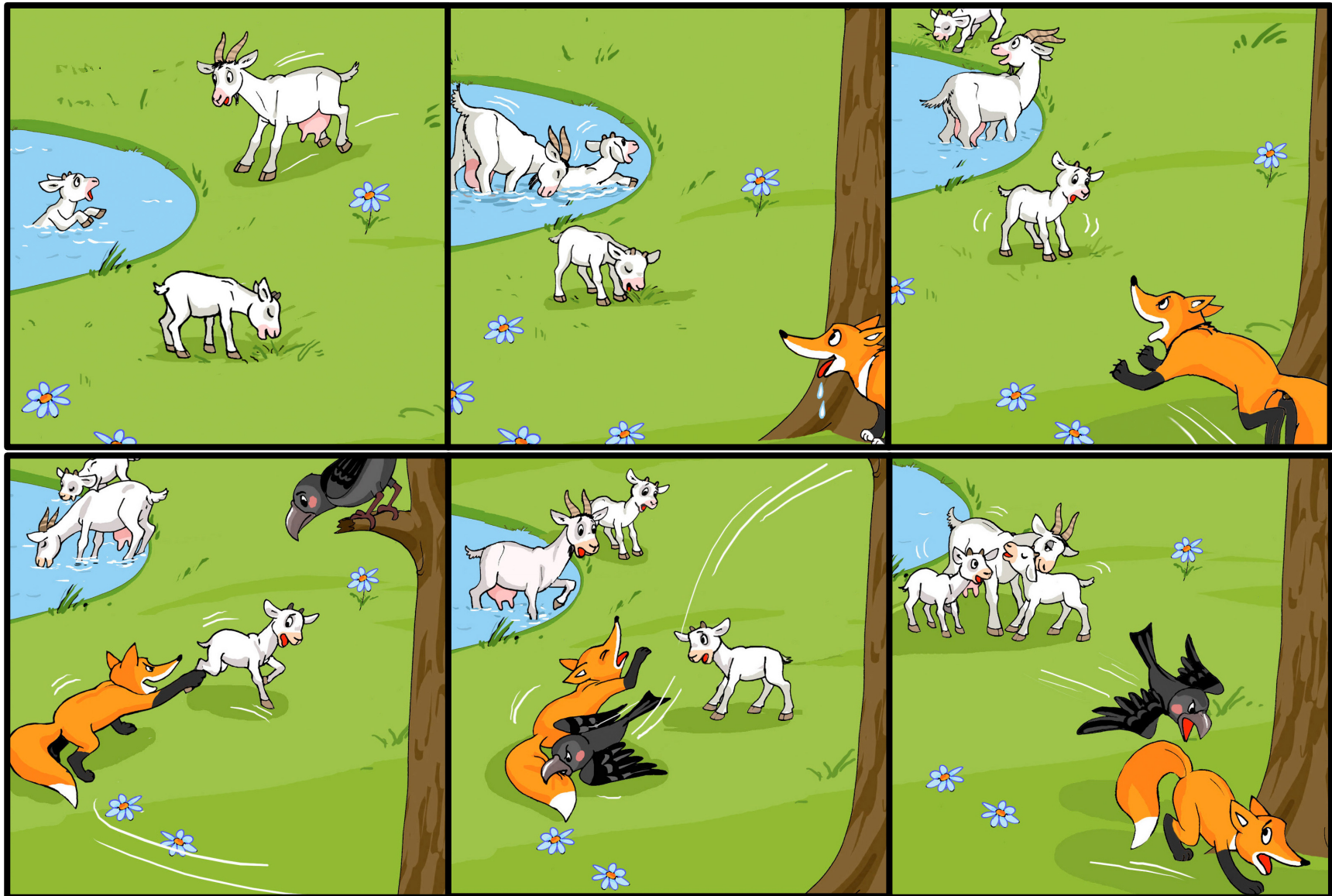
	Episode 1	Episode 2	Episode 3
einleitendes Ereignis (Gefühl)			
Ziel			
Versuch			
Ergebnis			
resultierendes Gefühl			

	Episode 1	Episode 2	Episode 3
einleitendes Ereignis (Gefühl)			
Ziel			
Versuch			
Ergebnis			
resultierendes Gefühl			



MAIN Geschichten: Baby Goats

MAIN (Gagarina et al. 2012; 2019)

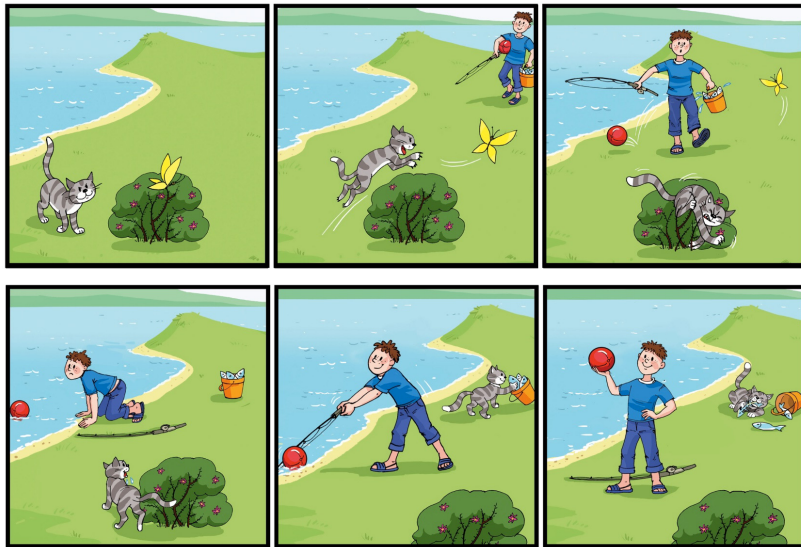


Geschichten: Beispiele

Schriftliche Erzählungen 2. Klasse (Deutsch)

eine Katze
sprangt über den Busch
dann ~~fa~~ Heidet sich
die Katze aber dann
kommt die Katze
wideraus dann hat
dann wardie Katze
in den Eimer
gefangen

Die Katze will ein smetling auffressen
und lebt in gedisch
der Mann ~~sich~~ erschrickt sich
sein dann lebt ins see
die Katze ess die Fische

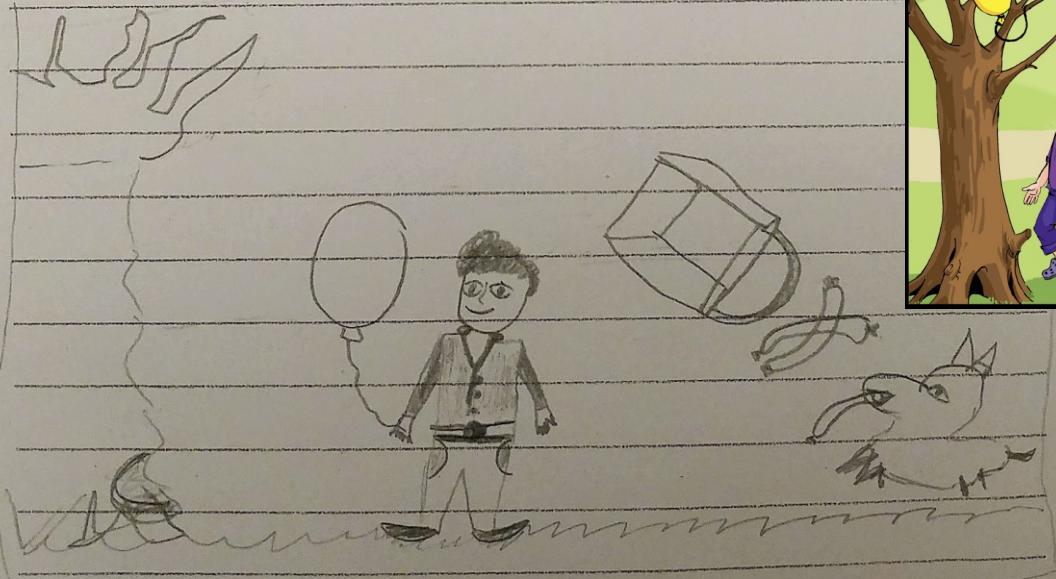


Eines Tages stand eine Katze und jagte
ein schmetterling ein Junge kam er
ferlirte sein Ball sein Ball landete im
see. er holte sein Ball mit der angel.

Geschichten: Beispiele

Schriftliche Erzählungen 3. Klasse (Deutsch)

Ein Hund wollte eine Maus fangen. Doch dann
kam ein Junge und die Maus lief in den
Baum. Und der Hund hat sich an den Baum gestoßen.
Dann ist sein Ball in die Äste geflogen. Danach
hat der Hund die Würstchen vom Jungen gesehen.
Nun hat der Junge den Ball heraus geholt. Und der
Hund hat die Würstchen aufgefressen.



Geschichten: Beispiele

Schriftliche Erzählungen 3. Klasse (Türkisch)

Bitarne köpeg Bitarne Faregörüör
Kö Peg onu almag istior Fare
köpegten kachior Bitane Adam
gelior bitane sosis Pochet ile gelior
adamin balonu uchior Adam
balonu Almagış in Achatich
manior Köpeg sosisleri görör
We sosislere kochior we sosisleri
bitiror.



- *CHI: **Bitarne** [: Bir tane][*] **Köpeg** [: köpek][*] Bitarne [: bir tane][*] Fare [: fare][*] görür [: görüyor][*].
- *CHI: Köpeg [: Köpek][*] onu almag [: almak][*] istior [: istiyor][*].
- *CHI: Fare köpegten [: köpekten][*] kachior [: kaçıyor][*].
- *CHI: Bitane [: Bir tane][*] Adam [: adam][*] geli(y)or .
- *CHI: bitanne [: bir tane][*] sosis Pochet [: poşet][*] ile geli(y)or .
- *CHI: adamin [: adamın][*] balonu uchior [: uçuyor][*].
- *CHI: Aadam [: Adam][*] balonu Almag [: almak][*] ichin [: için][*] Achatich [: ağaca][*] manior [: tırmanıyor][*].
- *CHI: Köpeg [: köpek][*] sosisleri görör [: görüyor][*].
- *CHI: We [: Ve][*] sosislere kochior [: koşuyor][*].
- *CHI: We [: Ve][*] sosisleri bitiri(y)or .

Geschichten: Beispiele

Schriftliche Erzählungen 3. Klasse (Russisch)

В прекрасный день. Собака увидела Мышку. Собака напала на Мышку. Хозяин это увидел у него улетел шарик. Собака стукнулась головой об дерева. Мальчик увидел шарик в дереве. Мальчик почти достал. Собака в это время стала есть колбасу. Мальчик достал шарик но собака съела все сосиски.



СН1: В прекрасный день Собака [: собака][] увидела Мышку [: мышку][*] .

СН1: Собака напала на Мышку [: мышку][] .

*СН1: Хозяин это увидел .

*СН1: у него улетел шарик .

СН1: Собака стукнулась головой об дерева [: дерево][] .

СН1: Мальчик увидел шарик в [: на][] дереве .

СН1: Мальчик почти достал [: достал][] Obj .

*СН1: собака в это время стала есть колбасу .

*СН1: Мальчик достал шарик .

СН1: но собака съела все сосиски [: сосиски][] .

Plan

- Instrumente der Sprachstandserhebung: mehrsprachige Kinder (LITMUS)
- Erzählungen=Narrative
 - Was ist MAIN
 - Hintergrund
 - **Einsatzmöglichkeiten und Durchführung**
 - Auswertung
- Fokus auf mehrere Sprachen
- Fragen, Diskussion

Vielseitige Einsatzmöglichkeiten

- Erhebung und Beurteilung der **produktiven** und **rezeptiven** Erzählfähigkeiten, je nach Alter der Kinder und Bedarf
- bei ein- und mehrsprachigen Kindern
- 4 Geschichten: Cat, Dog, Baby Birds, Baby Goats
- eine oder zwei Geschichten pro Sprache
- mündliche oder schriftliche Erhebung (ab 2. Klasse)
- 3 Modi: Modellgeschichte, Nacherzählung, Erzählung
- bereits in 65 Sprachen frei verfügbar und weltweit verwendet
- alle 6 Monate Wiederholung möglich

MAIN Durchführung

Vielseitige Einsatzmöglichkeiten:

- MAIN Papierversion
- MAIN Online-version (als ppt zum Downloaden vorhanden)
- MAIN App

→ MAIN Online-Version als Beispiel (Nathalie Topaj)

MAIN Auswertung

1. Alle Komponente der Makro (Summe, Max. 17)
2. Kombination der Komponente (Ziel-Versuch-Ergebnis): eine komplette Episode
3. Alle Wörter, die innere Zustände beschreiben (Summe)
4. Verständnisfragen (Summe, Max. 10)

Bewertungsbogen mit Beispielen

MAIN Auswertung

Bewertungsbogen Cat

Abschnitt I: Produktion

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

A. Story Structure

		Korrekte Beispiele ¹	Punkte
A1.	Setting	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

MAIN Auswertung

<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

MAIN Auswertung

<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/	0	1
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 I17			

MAIN Auswertung

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>
-----	--

MAIN Auswertung

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/ weggefliegen	irrelevante Erklärungen	0 1

MAIN Auswertung

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

MAIN Auswertung

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			

Anwendung: Weltweites MAIN-Netzwerk

MAIN-Website: <https://main.leibniz-zas.de>

Registrierung für MAIN:

<https://www.leibniz-zas.de/de/service-transfer/main>

Kontakt: costmain@leibniz-zas.de



Z A S

[Das ZAS](#) / [Forschung](#) / [Personen](#) / [Service & Transfer](#) / [Kontakt](#) / [Suche](#)

[deutsch](#) /

MAIN materials

MAIN pictures

[MAIN Standard \(all four stories\)](#)

[MAIN for African contexts \(all four stories\)](#)

[MAIN for Asian contexts \(all four stories\)](#)

Further modifications

[All stories \(direction of pictures: from right to left\)](#)

[Baby Goats story \(variation: brown wolf\)](#)

[Baby Goats story \(variation: grey wolf\)](#)

[Baby Goats story \(variation: from right to left with white bird\)](#)

MAIN PPT templates for online testing

Hong Kong Polytechnic University - ZAS Version

Instructions for online testing - Please read them first!

PPT templates

Slovak Version

Instructions for online testing - Please read them first!

PPT templates

ZAS Version

Please read instructions directly in the PPT files

PPT templates for testing children (English)

PPT templates for testing children (German)

PPT templates for testing children (Russian)

MAIN transcription

CLAN transcription rules for MAIN

Language versions ZASPIL 63 (2019)

Language versions ZASPIL 63 (2019)

Revised version in English as a base for all language adaptations

Natalia Gagarina, Daleen Klop, Sari Kunnari, Koula Tantele, Taina Välimaa, Ute Bohnacker & Joel Walters

Revised German version

Ute Bohnacker, Natalia Gagarina & Natalie Suermeli

Revised Russian version

Natalia Gagarina, Nathalie Topaj & Natalia Meir

Revised Swedish version

Ute Bohnacker

Revised Turkish version for the bilingual Turkish-speaking population in Sweden

Birsel Karakoç & Buket Öztekin from the Turkish version by İlknur Maviş & Müge Tunçer

MAIN auf Deutsch

Dieses Dokument enthält:

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

Telugu Version

V.R.P. Sheilaja Rao, L. Vijaya Lakshmi,
Noel Nittala, Madhavalatha Maganti &
Madhavi Gayathri Raman

Torwali Version

Zubair Torwali

Tshivenda Version

Nyeleti Precious Mabaso & Ntsundeni Valdah Tshikonelo

Turkish Version (Revised)

İlknur Maviş, Müge Tunçer & Semra Selvi Balı

Urdu (Pakistan) Version

Saboora Zafar Hamdani, Rachel Kan, Angel Chan & Natalia Gagarina

Urdu (India) Version

Farida Raj & Nikhat Ara Shaheen

Uyghur Version

Ruslan Arziyev

Uzbek Version

Chaman Abdumazhitova & Amirkul Amanov

Vietnamese Version (Revised)

Tue Trinh, Giang Pham, Ben Pham, Linh Pham, Hien Hoang, Tan Vu & Mary Vu

VIELEN DANK

Zusätzliche Folien

Erwerbsalter der Makrostruktur

MAIN hat ein Konsens etabliert

- I.) 3-4 Jahre: nur einzelne Komponenten
- II.) 4-5 Jahre: die Hälfte der Kinder können eine vollständige Episode (kausal-temporal)
- III.) ab 5 Jahren: alle drei Komponenten

Erwerbsalter der Mikrostruktur

Mikrostruktur:

- I.) 3-4 Jahre: Beschreibung der Bilder: *ein Vogel, eine Katze*
- II.) 4-5 Jahre: Erste Verknüpfungen: *Ein Vogel fliegt. Der Vogel sieht einen Fisch. Er schnappt ihn.*
- III.) ab 5 Jahren: Verwendung von Funktionswörtern, um die Teile der Makrostruktur zu verknüpfen: *Ein großer Vogel ist hungrig. Der Vogel sieht einen Fisch im Wasser. **Dann** fliegt er runter, **um** ihn zu schnappen.*

Förderung von narrativen Fähigkeiten

Anhand von Bildergeschichten und Bilderbüchern mit klarem Aufbau / klar erkennbaren Episoden üben

- offene Fragen stellen: Was passiert in der Geschichte?
- (spezifische) Fragen zur Makrostruktur stellen:
 - Welche Protagonisten gibt es in der Geschichte?
 - Wann und wo findet die Ereignisse statt?
 - Welche Ereignisse werden dargestellt?
 - Wie fühlt sich x? Warum fühlt sich x so... ? (**IST**)
 - Was will x (machen)? (**Ziel**)
 - Was macht x ? Wie geht x vor, um das Ziel zu erreichen? (**Versuch**)
 - Was ist das Ergebnis? Wurde das Ziel erreicht? (**Ergebnis**)
 - Wie endet die Geschichte?

Förderung von narrativen Fähigkeiten

Verwendung von diskurskohäsiven Mitteln:

- gezielt auf die Verwendung von Konjunktionen und referentiellen Mitteln achten:
 - zeitliche Einordnung üben: z.B. Bilder ordnen lassen, zeitliche Abfolge versprachlichen
 - Vielfältigkeit in Bezug auf die Schilderung von Ereignissen anbieten (über den gleichen Sachverhalt mit anderen Worten sprechen)
 - Verschiedene Möglichkeiten der Referenz ansprechen:

