



Sprachspinat® – Spielerische Elizitationsmaterialien für Feldforschende

Sonja Eisenbeiss

Sprachspinat (ab April 2019): <https://www.sprache-spiel-natur.de>

Twitter: @SonjaEisenbeiss (Englisch: Forschung),

@LanguageGames4a (Englisch: Sprachspiele und Sprachentwicklung, Permakultur),

@sprachspinat (Deutsch: Sprache, Spiel, Natur, Permakultur)

Reliabilität: die Zuverlässigkeit der Messung

- *Retest-Reliabilität*

Kommt man zum gleichen oder einem sehr ähnlichen Ergebnis bei einem erneuten Experiment unter gleichen Umständen?

- *Interne Konsistenz*

Kommt man zu vergleichbaren Ergebnissen beim selben Typ von Item innerhalb desselben Messinstruments, d.h. bei allen Items innerhalb einer Testbedingung (z.B. alle Testsätze mit Passivkonstruktion)?

- *Interrater-Reliabilität*

Kommen verschiedene Untersuchungsleiter oder Questionnaireauswerter zum selben Ergebnis, wenn sie dieselben Daten und Anleitungen erhalten?

Validität

- Misst das Messinstrument oder –verfahren das, was gemessen werden soll?
- Oder gibt es konfundierende Faktoren?
- Misst das Experiment z.B. wirklich den Sprachstand des Kindes – oder aber das Arbeitsgedächtnis, das beim Experiment stark belastet wird?

Spontansprachdaten, naturalistische Daten

- PRO:

natürlich, nur genereller Beobachtereffekt, keine Altersbegrenzung

- CON:

keine Daten für seltene Phänomene, keine Information über Verstehen und Grammatikalitätsurteile, Fehleinschätzungen durch formelhafte Sprache

Experimente

- PRO:

Kontrolle über relevante Variablen, Daten für seltene Phänomene,
Grammatikalitätsurteile möglich

- CON:

Altersbegrenzungen, Artefakte durch die unnatürliche Situation

Semi-strukturierte Elizitation, Sprachspiele, etc.

- PRO:

relative natürlich, weniger Altersbegrenzungen als bei Experimenten,
aber immer noch vorhanden

- CON:

weniger Kontrolle als in Experimenten, z.T. auch Artefakte, aber weniger
wahrscheinlich als bei Experimenten

Methodenbewertung

- Spontansprachdaten: hohe ökologische Validität, relativ geringe Reliabilität durch Variabilität der Situationen und hohe Anzahl unkontrollierter und potentiell konfundierender Faktoren
- Experimente: idealerweise hohe Reliabilität, aber möglicherweise geringe Validität durch konfundierende Faktoren und hohe nicht-sprachliche Anforderungen
- Semi-strukturierte Elizitationsspiele: Versuch, durch natürliche Situationen, ökologische Validität zu gewährleisten, aber dennoch Vergleichbarkeit von Aufnahmen zu erreichen

Spontansprach- vs. Elizitationsspieldaten bei deutschen Kindern (Eisenbeiss 2003)

Kind	Alter	Aufnahmen (m. Eliz.)	Äußerungen
AND	2;1	1	1.4500
ANN	2;4-2;9	6	1.977
CAR	3;6	1	1.795
HAN	2;0-2;8	8	1.399
LEO	1;11-2;11	15 (all)	4.383 (4.383)
MAT	2;3-3;6	18	1.978
SVE	2;9-3;3	15 (10)	3.811 (2814)
gesamt	1;11-3;6	64 (20)	16.793 (7.197)

(Clahsen 1982, Wagner 1985, Clahsen u.a. 1990)

NPs in den Spontansprachdaten (Eisenbeiss 2003)

NPs mit Kontext für ...	Anzahl	% alle Äußerungen	Korrelation mit MLU (mittlere Äußerungslänge)
D / Q	2.646	28	0.489; signifikant
D + Adj	249	3	0.274; nicht signifikant
possessives 's	19	<1	-0.097; nicht signifikant

Sprachspiele

- Natürliche Schaffung von Gesprächsanlässen und Gelegenheiten für den Gebrauch bestimmter sprachlicher Elemente (z.B. Farbwörter):
 - Spracherwerbsforschung
 - Untersuchung von bislang wenig untersuchten Sprachen
 - Untersuchung von Kommunikationsstrategien und Sprachverarbeitung
- Sprachförderung in der Familie
- Sprachförderung in Erziehungseinrichtungen
- Sprachunterricht

Grundidee

- Kommunikationsanlass:
 - Kooperation erforderlich, um Spielziel zu erreichen
 - Information, die vom Hörer gebraucht wird
- Anlass, bestimmte Strukturen zu gebrauchen:
 - Kontraste zwischen Objekten, Handlungen oder Personen, z.B. *das rote Fahrrad vs. das gelbe Fahrrad*
 - Ungewöhnliche Dinge, z.B. unpassende Handlungen, falsche Zuordnungen von Objekten und Personen, etc.
 - Zuordnungsspiele, z.B. *Das Fahrrad von dem Mädchen/Jungen, Ich gebe dem Affen/Pferd die Banane/Möhre, etc.)*

Das Taschenspiel



- Kontraste: Farben, Größen, Verschlüsse, Position, etc.
- Zuordnung von Objekten und ihren Taschen
- Diskussion über die Positionierung der Täschen mit Klettband
- Spiel mit Inhalt (z.B. Tierfamilien oder Essen, Geschirr und Besteck für Picknick)

Kontraste im Taschenspiel

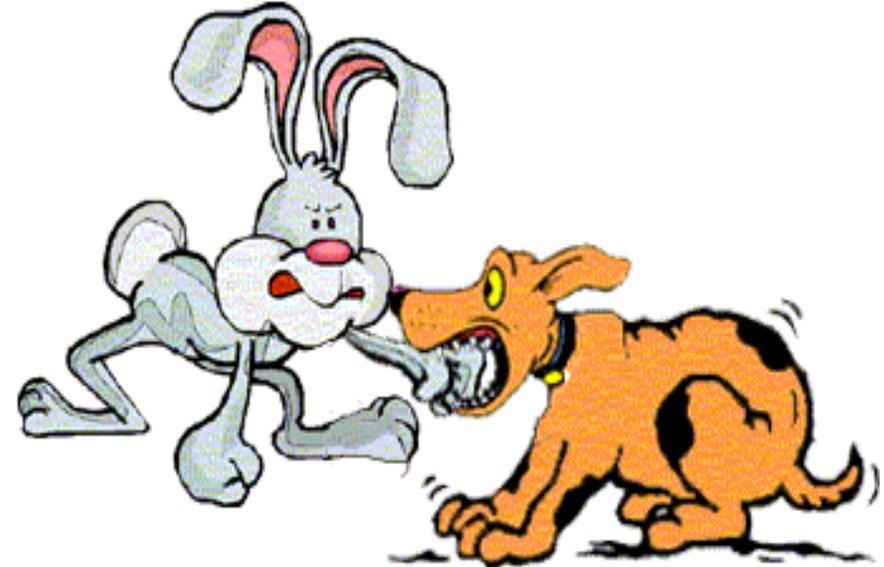
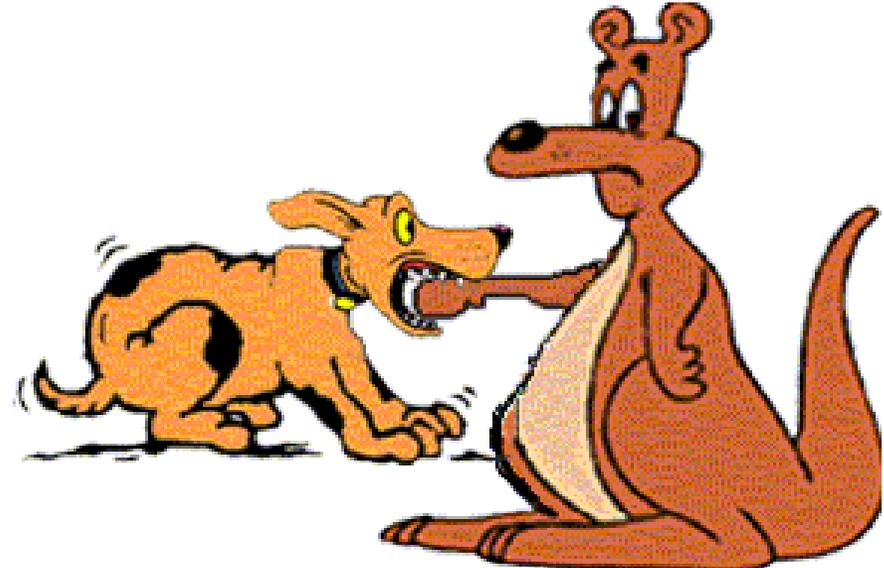
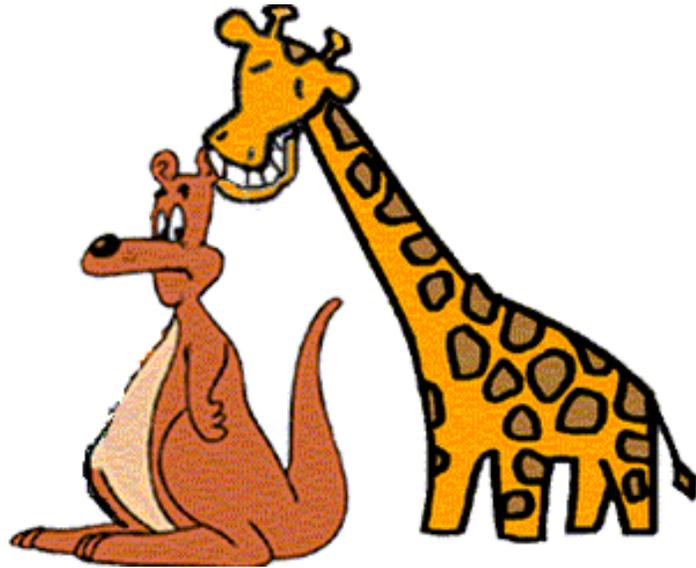


Das Puzzlespiel



- Minimale Kontraste zwischen Bildern:
 - Handlungen
 - Objekte
 - Personen
- Bilderbeschreibungen zum Erlangen von Puzzlekärtchen von anderen

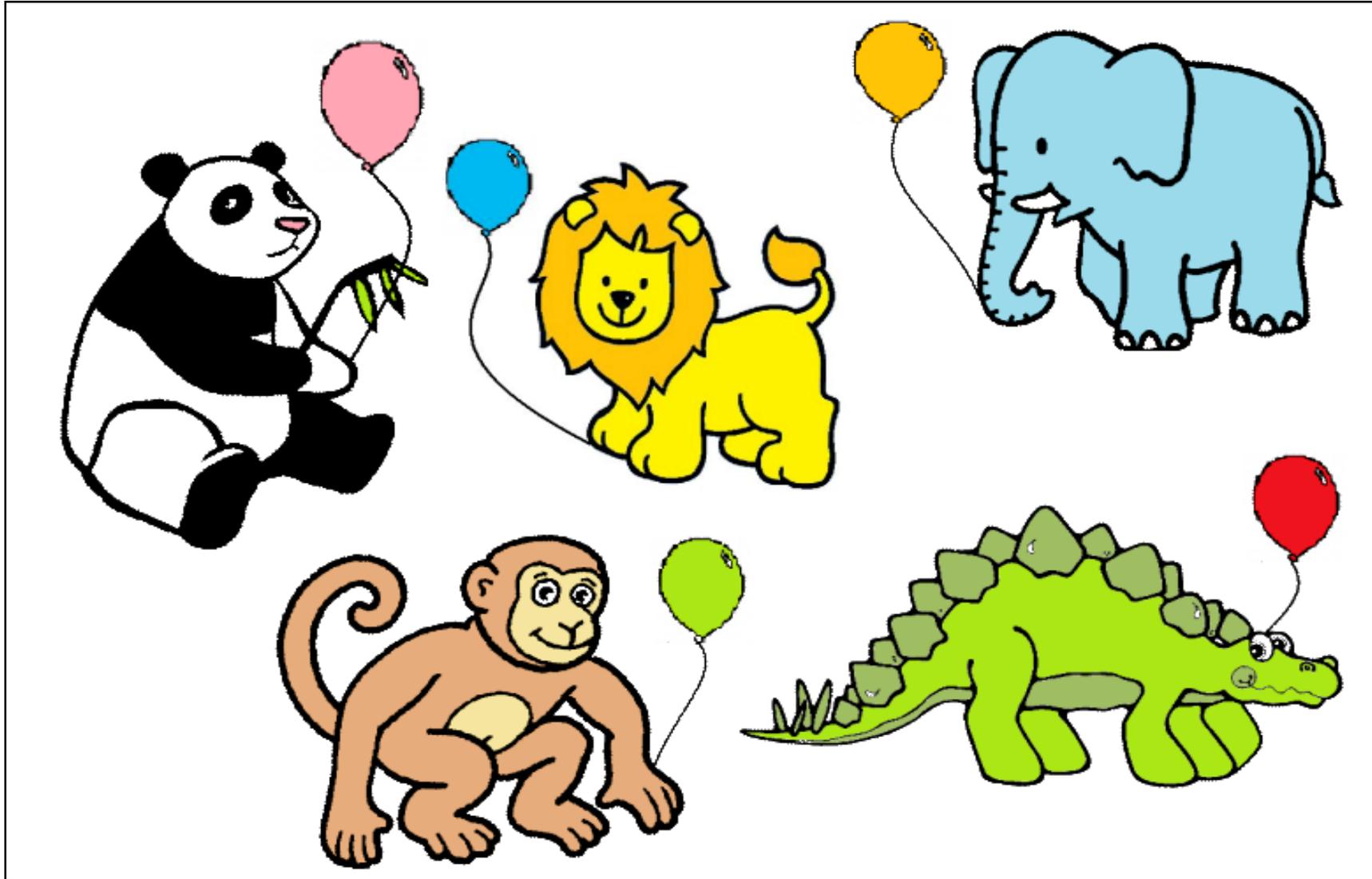
Kontraste im Puzzlespiel



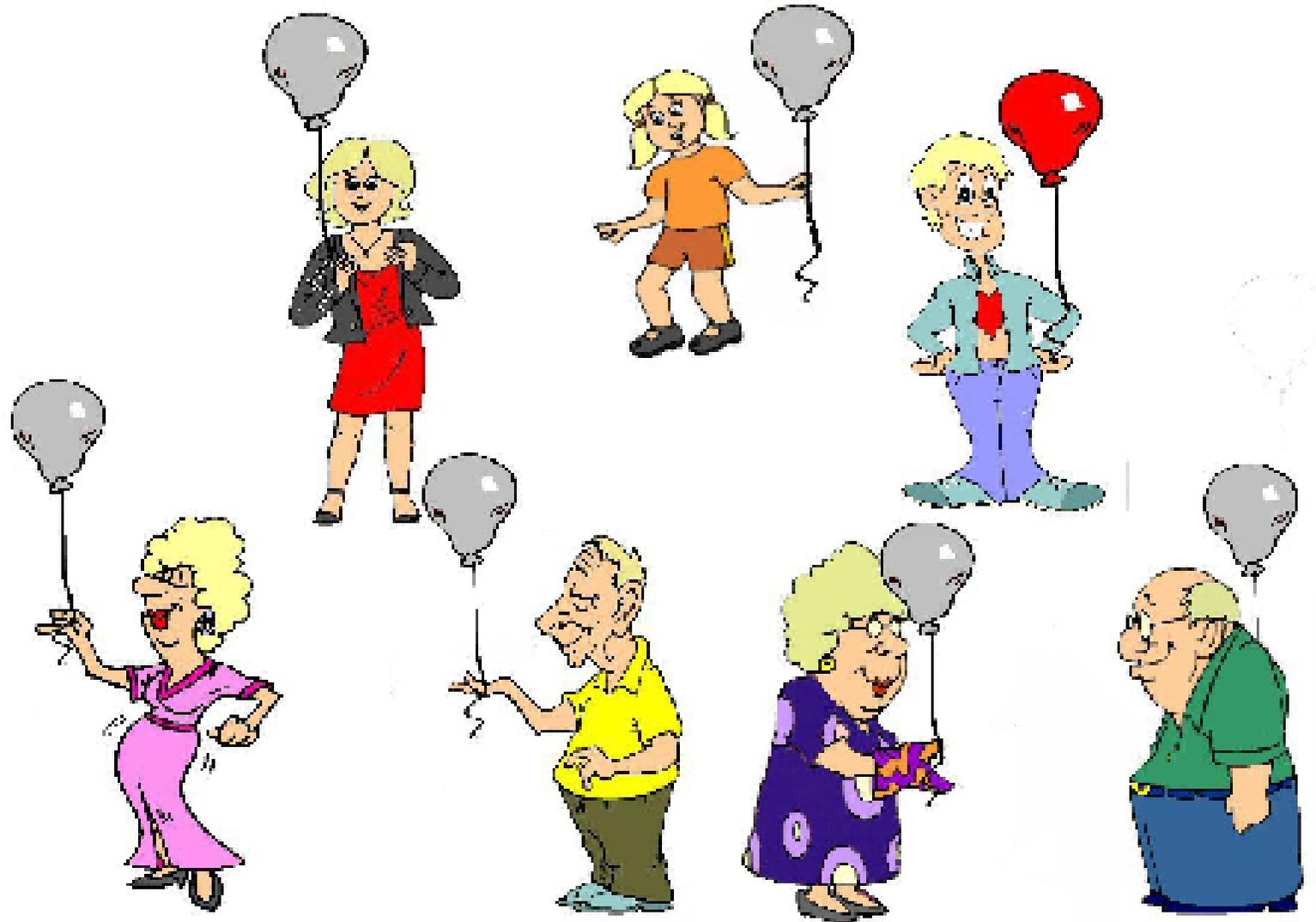
Barrierenspiel (z.B. Bevan 2010)



Whose balloon is red? (Bevan 2010)



Anna's Daddy's balloon (Koch 2010)



Tom's mother's father's balloon (Koch 2010)



Spontansprach- vs. Elizitationsspieldaten bei deutschen Kindern (Eisenbeiss 2003)

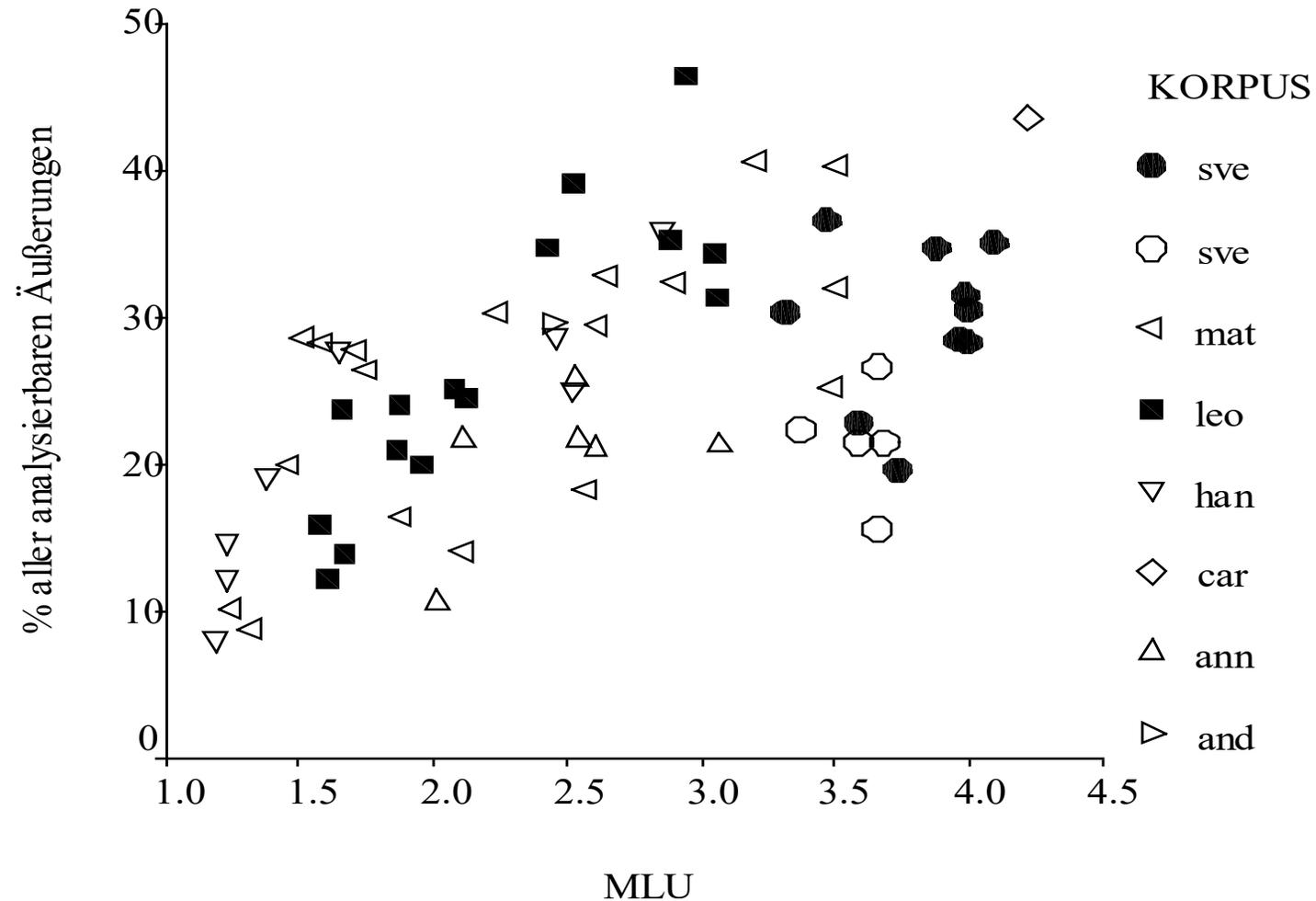
Kind	Alter	Aufnahmen (m. Eliz.)	Äußerungen
AND	2;1	1	1.4500
ANN	2;4-2;9	6	1.977
CAR	3;6	1	1.795
HAN	2;0-2;8	8	1.399
LEO	1;11-2;11	15 (all)	4.383 (4.383)
MAT	2;3-3;6	18	1.978
SVE	2;9-3;3	15 (10)	3.811 (2814)
gesamt	1;11-3;6	64 (20)	16.793 (7.197)

(Clahsen 1982, Wagner 1985, Clahsen u.a. 1990)

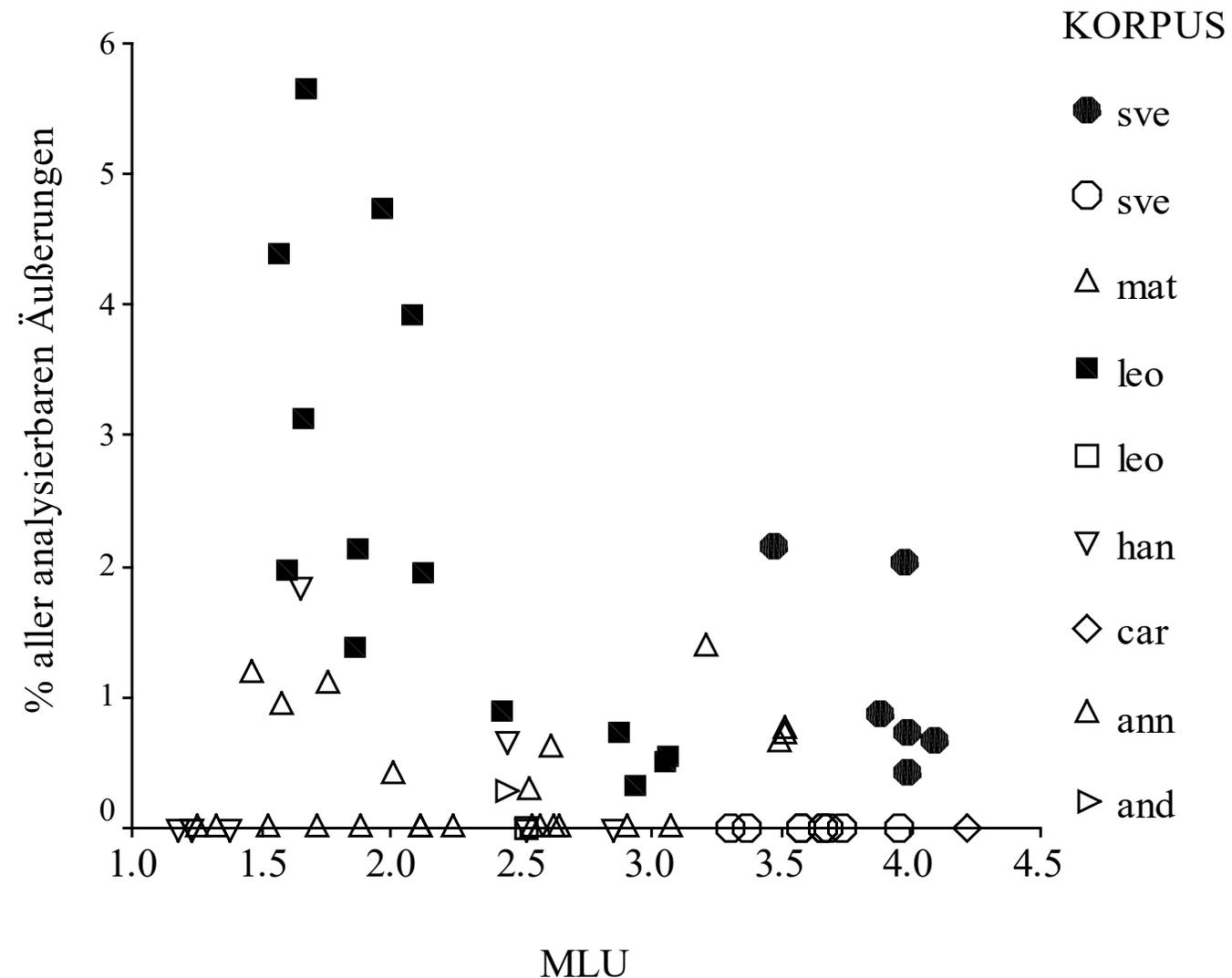
NPs in den Spontansprachdaten (Eisenbeiss 2003)

NPs mit Kontext für ...	Anzahl	% alle Äußerungen	Korrelation mit MLU (mittlere Äußerungslänge)
D / Q	2.646	28	0.489; signifikant
D + Adj	249	3	0.274; nicht signifikant
possessives 's	19	<1	-0.097; nicht signifikant

Prozentualer Anteil von Äußerungen mit NPs und Kontext für D / Q



Prozentualer Anteil von Äußerungen mit NPs und Kontext für possessives -s



Eisenbeiss & Matsuo (2005): Puzzle-Spiel

- Deutsch:

39 Aufnahmen

(Bildbeschreibung und Anfrage von Teilen)

21 Kinder (3;7-6;6)

Deutsche Kinder verwenden oft Partikeln wie *rauf* statt Verben!

- Japanisch:

67 Aufnahmen (Anfrage von Teilen)

16 Kinder (2;11-6;5)

Im Japanischen können Argumente, aber auch Postpositionen ausgelassen werden!

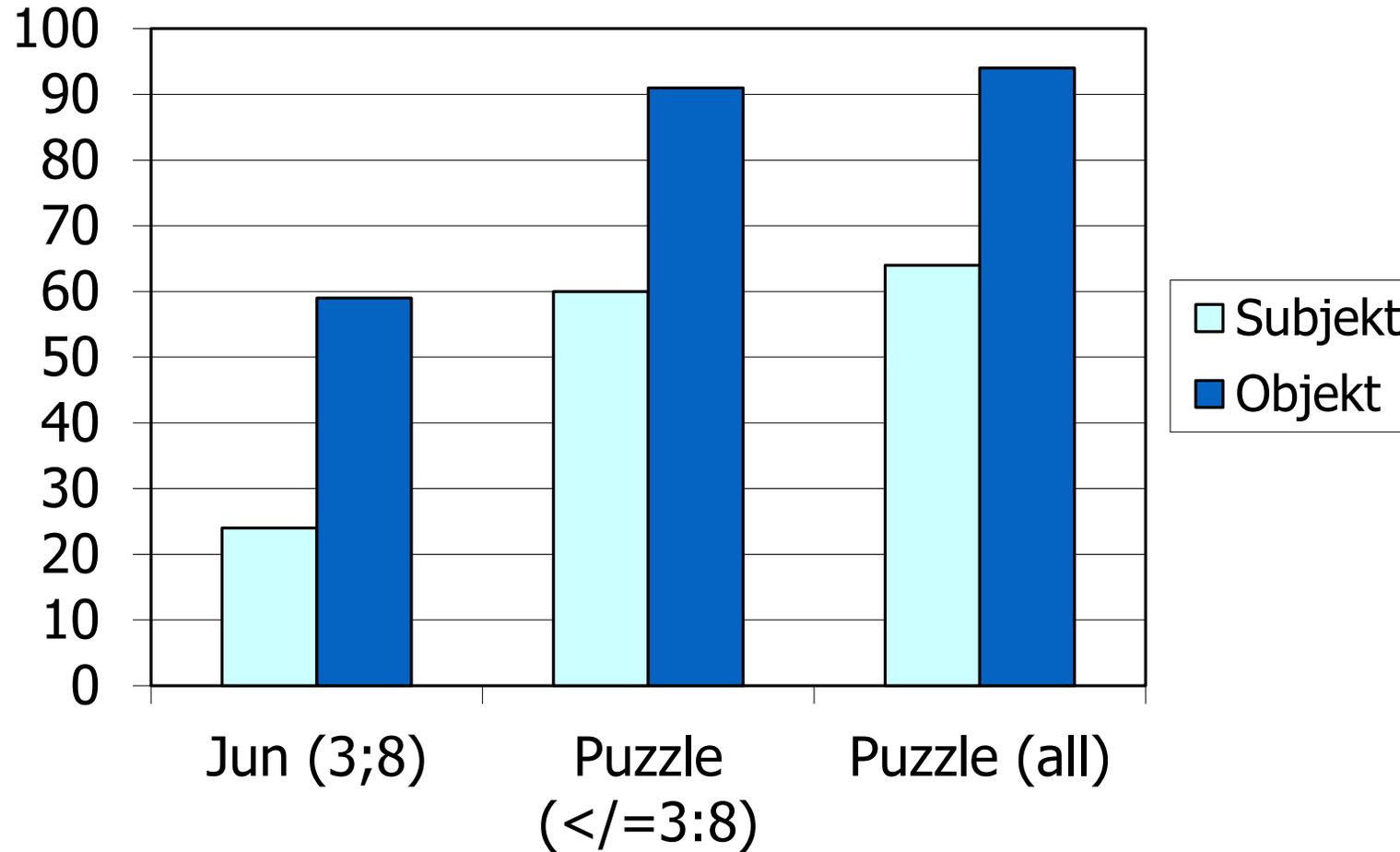
Deutsch: Die Verwendung von Verben (%)

Spiel

Verb

	Geben	Beissen	Waschen	Legen
Geben	60	0	< 1	< 1
Beissen	0	62	0	0
Waschen	0	0	70	0
Legen	0	0	0	48
Anderes V	25	16	14	27
Kein V	14	22	15	25

Japanisch: Overt Argumente (%)



Jun: Spontansprachdaten

Probleme

- Verschiedene Materialien für verschiedene Spiele: Herstellung, Transport und Versand
- Laminieren von Bildmaterial
- Komplexität der Näharbeiten und Holzarbeiten und daraus resultierende Probleme in der Zugänglichkeit der Spiele
- kulturell nicht angemessene Materialien

Contrastive Case Task (Ruijgendiik, 2015)



- European Cost Action project: <http://www.bi-sli.org/>
- 2 kontrastierende Bilder, mit Genusvariation für Agens
- transitive und ditransitive Verben
- Probleme mit kultureller Angemessenheit, z.B. in Indien (Pareek 2017)

Indische Constrastive Case Task (Saikia 2017)



Aufbau eines flexiblen Toolkits

- Ein Element, mehrere Funktionen
- Verwendung von natürlichen oder recycelten Materialien und Textilabfällen
- Möglichkeit zur Verwendung von lokalen Materialien
- Vereinfachung der Herstellungsprozesse
- Schaffung von Netzwerken und Online-Plattformen zur Verbreitung der Materialien und Herstellungsprozesse

Toolkit 1: "Language in a Bag"

- Filzmatten plus Klettbänder (wenn möglich recycelt)
- Stoffreste, alte Verschlüsse, vorhandene Täschen für das Taschenspiel
- Stoffreste und Plastikhüllen für Visitenkarten etc. für das Puzzlespiel
- Verwendbarkeit der Materialien für andere Spiele
 - Barrierenspiele (beschreiben, was man selbst macht, damit andere es nachmachen können)
 - Bilderpaare
 - Memory, etc.

Taschenspiel



Puzzlespiel



Barrierenspiel



Bilderpaare



Das Sprachspinat[®]-Toolkit: Sprache, Spiel, Natur

- Weitere Minimierung des Designs, z.B. :
 - Täschchen für Tiere aus den Grundmatten herstellen,
 - Vereinfachung der Verbindungsteile gegenüber "Language in a Bag"
- Bessere Eignung für die Feldforschung:
 - Witterungsbeständigkeit der Materialien (Klettbandmatten statt Filz),
 - Mehrfachnutzung (als Kleidung, Decke, Schlafmatte, Tasche etc.),
 - Einbindung von lokal verfügbaren Materialien
- Kombination und Sprachbildung mit Naturbildung in einer transportablen Wupf-Kiste:
 - Einbau von Wurmkompostturm
 - Einsatz kontrastierender Pflanzen für die Pflanzenbestimmung und Elizitation
 - Einsatz von Mini-Bäumen, Mini-Büschen, Kräutern, Rankpflanzen etc. zur Nachahmung eines Waldgartens mit mehreren Schichten oder "Stockwerken"
- s. Ankündigungen auf neuem Twitter-Account: @Sprachspinat

Kontraste mit natürlichen Materialien



Die Sprachspinat[®]-Kiste: Waldgarten



Die Sprachspinat®-Kiste: Minimale Kontraste



Farbadjektive: *rot, orange*
Größenadjektive: *klein, groß*

Adverbien: *oben/unten*
Zahlwörter: *eins, zwei*



Pläne

- Mehr Funktionalität durch verschiedene Verbindungselemente, die Bauaktivitäten ermöglichen
- Verwendung von mehr recycelten Materialien oder Abfällen (Problem: buntes Klettband)
- Forschung zur Effektivität und kulturellen Angemessenheit verschiedener Spielvarianten
- Schaffung eines Netzwerkes zur Herstellung und Verbreitung der Spiele
- Sprachspinat (ab April 2019): <https://www.sprache-spiel-natur.de>