

Lernen in der Landschaft - Nomen

ab Klasse 2

Angeboten wird eine Lernlandschaft zum Themenfeld Nomen für die Klasse 2. Die Lernlandschaft besteht aus vier Lerneinheiten mit jeweils drei bis fünf aufeinander aufbauenden Angeboten mit Selbstkontrollmöglichkeit sowie weiterführender Schreibaufgabe. Zu jeder Lerneinheit gibt es eine Lernzielkontrolle, welche die erarbeiteten Inhalte abfragt. Begleitet wird die Lernlandschaft durch einen Laufzettel für die Hand der Kinder und Plakaten zu den in der Lernlandschaft erarbeiteten Merksätzen.

Zur guten Orientierung der Kinder in der Lernlandschaft können die Kinder sich auf Plakate zur Standortbestimmung eintragen (hier lerne ich gerade). Am Ende einer Lerneinheit können sich die Kinder in Tabellen (das fiel mir leicht - ich kann dir helfen) eintragen und stehen damit als Helferkinder zur Verfügung.

Inhalte der Lernlandschaft zum Themenfeld Nomen:

Lerneinheit 1 - gemeinsamer Anfang für alle Kinder

Das Haus der Nomen - was sind Nomen?

Das Haus der Nomen hat vier Zimmer. Das reisende Kind findet in diesem Haus vier Briefe vor. Darin lernt es, dass Nomen immer großgeschrieben werden müssen und Namen für

- Gegenstände (Karte 1),
- Tiere (Karte 2),
- Berufe (Karte 3),
- Gefühle und Zustände (Sternchenkarte 4 für starke Lerner) sind.

Auf jeder Karte kennzeichnen die Kinder die Nomen in einer Wörtersammlung und kontrollieren ihre Lösung mit der auf der Kartenrückseite. Anschließend übertragen sie die Regel zur jeweiligen Nomengruppe mit Beispielen in ihr Heft und ergänzen diese durch eigene Beispiele. (Sternchenaufgabe für starke Lerner).

Lernzielkontrolle:

- Lückentext zu den Merksätzen der Einheit
- Markieren von Nomen durch Häkchen in einer kleingeschriebenen Wörtersammlung



Das Haus der Nomen - was ist ein Nomen? 1

Im Haus der Nomen gibt es vier Zimmer.
In einer geheimnisvollen Kiste findest du einen Brief.

Willkommen im Land der Nomen!
Manche Wörter musst du immer gross schreiben.
Diese Wörter nennt man **Nomen**.
In diesem Haus bewahren wir unsere Nomen auf.

Tipp 1:
Namen für Gegenstände sind Nomen.
Nomen schreibt man gross.

1. **Mache ein Häkchen an die Nomen!**
Kontrolliere mit der Rückseite!

Lösung 1

2. Schreibe den Merksatz in dein Heft!

3. Schreibe weitere Gegenstände (Nomen) in dein Heft!

Merksatz
Nomen bezeichnen Gegenstände. Gegenstände kann man anfassen.
Nomen schreibt man immer gross.

Das sind Gegenstände und Nomen:
Zauberstab, Staubkorn, Buch, Ring, Kugel

Lerneinheit 2 oder 3 - freie Wahl der Kinder

Das Haus der Einzahl und der Mehrzahl

Das Haus hat fünf Räume, in denen die Kinder folgende Botschaft vorfinden.

"Willkommen im Haus der Magie, in diesen Mauern wird gezaubert. Aus eins mach zwei oder viele! Zu vielen Nomen kann man die Mehrzahl bilden. Nomen schreibt man gross."

Auf Karte 1 finden die Kinder eine Wörtersammlung von Körperteilen. In die zugehörigen Kreisfelder tragen die Kinder die Ziffern 1 oder 2 ein. Je nachdem, welches Körperteil sie einmal und welches sie zweimal haben. Nach der Kontrolle mit der Lösung auf der Rückseite schreiben die Kinder Sätze mit Aussagen zu ihren Körperteilen in ihr Heft. Als Sternchenaufgabe können Sätze zu Körperteilen aufgeschrieben werden, die mehr als zweimal vorhanden sind. (Finger, Zehen)

Das Haus der Einzahl und der Mehrzahl 1

An der Eingangstür findest du folgende Botschaft:

Willkommen im Haus der Magie,
in diesen Mauern wird gezaubert. Aus eins mach zwei oder viele!
Zu vielen Nomen kann man die Mehrzahl bilden. Nomen schreibt man gross.

Auge, Ohr, Popo, Bein, Fuß, Rücken, Nase, Zunge, Arm, Gesicht

1. **Schreibe in die Kreise, welche Körperteile du einmal und welche du zweimal hast!**

Lösung 1

2. Schreibe Sätze in dein Heft!
Schreibe so:
Ich habe ein Gesicht.
Ich habe zwei Ohren.
...

3. Von manchen Körperteilen hast du noch mehr als zwei. Wenn du magst, schreibe sie dazu!

Auf Karte 2 finden die Kinder die Abbildungen von neun Tieren, deren Schreibung sich lautgetreu abhören lässt. Sie schreiben die Namen der Tiere mit Folienstift auf die Karte und kontrollieren ihre Lösung mit der Rückseite. Anschließend übertragen die Kinder eine Tabelle in ihr Heft und schreiben die Tiernamen in der Einzahl und in der Mehrzahl in die Tabelle.

Das Haus der Einzahl und der Mehrzahl
An der Eingangstür findest du folgende Botschaft:

Willkommen im Haus der Magie,
in diesen Mauern wird gezaubert. Aus eins mach zwei oder viele!
Zu vielen Nomen kann man die Mehrzahl bilden. Nomen schreibt man groß.

1. **Schreibe die Namen der Tiere (Nomen) in die Linien!**
Kontrolliere mit der Rückseite!

NIE/KAO Lösung

Kükchen	Delfin	Frosch	Igel
Fisch	Gans	Tiger	Krokodil
Maus			

Tier in der Einzahl	Tier in der Mehrzahl
ein Kükchen	viele Kükchen
ein Delfin	viele ...

3. **Zeichne die Tabelle mit dem Lineal in dein Heft!**
Trage die Tiere in die richtigen Spalten ein!

4. **Findest du noch mehr Tiere, die du in die Spalten eintragen kannst?**

Karte 3 bietet zwölf Nomen in der Mehrzahl. Die Kinder schreiben die Wörter in der Einzahl in ihr Heft. Wer sich an die Sternchenaufgabe wagt, beschreibt mit eigenen Worten, welche Entdeckung er auf dieser Karte bezüglich der Vokale und Umlauten gemacht hat.

Das Haus der Einzahl und der Mehrzahl
An der Eingangstür findest du folgende Botschaft:

Willkommen im Haus der Magie,
in diesen Mauern wird gezaubert. Aus eins mach zwei oder viele!
Zu vielen Nomen kann man die Mehrzahl bilden. Nomen schreibt man groß.

1. **Hier findest du alle Nomen in der Mehrzahl.**
Schreibe sie mit Begleiter (Artikel) in der Einzahl in dein Heft!

NIE/KAO Lösung

der Ast,	der Busch,
der Apfel,	das Glas,
der Vogel,	das Buch,
der Koch,	das Blatt,
der Baum,	der Regenwurm,
der Ball,	der Turm

2. **Was passiert mit den Lauten a, u, o und au, wenn man die Mehrzahl bildet? Schreibe deine Entdeckung auf!**

Karte 4 ist vom Aufbau her identisch und bietet zwölf Nomen in der Einzahl. Die Kinder schreiben die Wörter in der Mehrzahl in ihr Heft. Wer sich an die Sternchenaufgabe wagt, beschreibt mit eigenen Worten, welche Entdeckung er auf dieser Karte bezüglich der Vokale und Umlauten gemacht hat.

Karte 5 bietet ein Suchsel, in dem sich sieben Körperteile versteckt haben. Die Kinder markieren die gefundenen Körperteile mit dem Folienstift auf dem Suchsel und kontrollieren ihre Lösung auf der Kartenrückseite. Anschließend schreiben sie alle sieben Körperteile in der Einzahl und der Mehrzahl mit den Begleitern "ein und zwei" in ihr Heft.



Das Haus der Einzahl und der Mehrzahl
An der Eingangstür findest du folgende Botschaft: 5

Willkommen im Haus der Magie,
in diesen Mauern wird gezaubert. Aus eins mach zwei oder viele!
Zu vielen Nomen kann man die Mehrzahl bilden. Nomen schreibt man groß.

B	E	I	N	L	A	A	U	G	E
G	H	J	K	L	M	H	C	N	A
S	Q	I	K	O	P	F	H	J	N
C	W	G	T	U	T	Z	N	K	K
H	A	R	M	Z	Z	H	A	L	S
R	T	U	U	T	E	L	E	Ö	C
E	Z	S	B	A	U	C	H	Ä	H
E	U	K	I	L	T	E	A	P	Ö
F	E	R	S	E	L	Ö	N	I	H
E	A	S	C	V	B	N	N	U	E

1. In diesem Suchsel haben sich sieben Körperteile versteckt. Markiere sie mit deinem Folienstift!
2. Kontrolliere mit der Rückseite!

Lösung 5

NIE!KAO

B	E	I	N	L	A	A	U	G	E
G	H	J	K	L	M	H	C	N	A
S	Q	I	K	O	P	F	H	J	N
C	W	G	T	U	T	Z	N	K	K
H	A	R	M	Z	Z	H	A	L	S
R	T	U	U	T	E	L	E	Ö	C
E	Z	S	B	A	U	C	H	Ä	H
E	U	K	I	L	T	E	A	P	Ö
F	E	R	S	E	L	Ö	N	I	H
E	A	S	C	V	B	N	N	U	E



2. Schreibe die Körperteile in der Einzahl und in der Mehrzahl in dein Heft!
Schreibe so:
ein Bein – zwei Beine
ein Auge – zwei ...

Lernzielkontrolle:

- Lückentext zum Merksatz der Einheit.
- Gegenstände aus dem Tornister werden in der Einzahl und in der Mehrzahl in eine Tabelle eingetragen.

Das Haus der Begleiter (Artikel)

Das Haus hat drei Räume, in denen die Kinder eine Botschaft vorfinden. Diese lautet immer gleich.

"Willkommen im Haus der Begleiter, Nomen erkennst du daran, dass sie nie alleine stehen. Nomen haben einen Begleiter (Artikel). Nomen schreibt man groß."

Karte 1 führt in die Küche des Hauses und bietet eine Anzahl Textfelder in Kapitälchen, welche schon aus Nomen und Begleiter bestehen. Diese sollen mit dem Folienstift mit dem zugehörigen Textfeld (der, die das) verbunden werden. Im Anschluss an die Kontrolle mit der Rückseite übertragen die Kinder eine einfache Tabelle in ihr Heft. In diese Tabelle tragen die Kinder die Nomen in der richtigen Schreibweise ein und ergänzen die Tabelle durch eigene Lebensmittel. (Sternchenaufgabe für starke Lerner.)

Das Haus der Begleiter (Artikel)
In der Küche findest du folgende Botschaft:

Willkommen im Haus der Begleiter.
Nomen erkennst du daran, dass sie nie alleine stehen.
Nomen haben einen Begleiter (Artikel). Nomen schreibt man groß.

DIE MARMELADE DER HONIG DIE BANANE DAS MÜSLI
DER SAFT DAS SALZ
DER TEE DAS BRÖTCHEN
DIE WURST DER KÄSE DAS EI DIE MILCH

Nomen mit der Nomen mit die Nomen mit das

1. Verbinde die Nomen mit dem passenden Begleiter (Artikel)!
2. Kontrolliere mit der Rückseite!

NIE/KAO Lösung 1

DIE MARMELADE DER HONIG DIE BANANE DAS MÜSLI
DER SAFT DAS SALZ
DER TEE DAS BRÖTCHEN
DIE WURST DER KÄSE DAS EI DIE MILCH

Nomen mit der Nomen mit die Nomen mit das

Nomen mit der	Nomen mit die	Nomen mit das
der Saft		
...		

3. Zeichne die Tabelle mit dem Lineal in dein Heft!
Trage die Nomen in der richtigen Schreibweise in die Spalten ein!

4. Findest du noch mehr Lebensmittel, die du in die Spalten eintragen kannst?

Karte 2 führt die Kinder in den Stall und bietet eine Anzahl Textfelder mit Tieren. Diese werden mit dem Foliestift mit dem passenden Begleiter verbunden. Im Anschluss an die Kontrolle mit der Rückseite übertragen die Kinder eine einfache Tabelle in ihr Heft. In diese Tabelle tragen die Kinder die Nomen ein und ergänzen die Tabelle durch weitere Tiere. (Sternchenaufgabe für starke Lerner).

Das Haus der Begleiter (Artikel)
Im Stall findest du folgende Botschaft:

Willkommen im Haus der Begleiter.
Nomen erkennst du daran, dass sie nie alleine stehen.
Nomen haben einen Begleiter (Artikel). Nomen schreibt man groß.

Hahn Esel Hund
Kuh Katze
Gans Ziege
Schwein Ente
Pferd Schaf Huhn

Nomen mit der Nomen mit die Nomen mit das

1. Die Tiere haben ihre Begleiter verloren. Verbinde die Nomen mit dem passenden Begleiter (Artikel)! Kontrolliere mit der Rückseite!

NIE/KAO Lösung 2

Hahn Esel Hund
Kuh Katze
Gans Ziege
Schwein Ente
Pferd Schaf Huhn

Tiere mit der Tiere mit die Tiere mit das

Tiere mit der	Tiere mit die	Tiere mit das

3. Zeichne die Tabelle mit dem Lineal in dein Heft!
Trage die Tiere in die richtigen Spalten ein!

4. Findest du noch mehr Tiere, die du in die Spalten eintragen kannst?

Karte 3 führt auf den Dachboden des Hauses. Hier lernen die Kinder die Unterscheidung zwischen bestimmten Artikeln (der, die, das) und unbestimmten Artikeln (ein, eine) kennen. Die Kinder verbinden das Wortmaterial (Möbel und Gegenstände) mit dem passenden Begleiter und kontrollieren ihre Lösung mit der Rückseite. Anschließend bilden sie aus Satzanfängen eigene Sätze mit bestimmten und unbestimmten Artikeln und schreiben diese in ihr Heft.

Das Haus der Begleiter (Artikel) 3

Auf dem Dachboden findest du folgende Botschaft:

Willkommen im Haus der Begleiter,
Nomen erkennst du daran, dass sie nie alleine stehen.
Nomen haben einen Begleiter (Artikel). Nomen schreibt man groß.

es gibt **bestimmte Artikel** (der, die, das) und **unbestimmte Artikel** (ein, eine)

<input type="text" value="die"/>	Truhe	<input type="text" value="eine"/>	Matratze
<input type="text" value="die"/>	Kommode	<input type="text" value="eine"/>	Tischdecke
<input type="text" value="der"/>	Schrank	<input type="text" value="ein"/>	Stofftier
<input type="text" value="die"/>	Wiege	<input type="text" value="eine"/>	Lampe
<input type="text" value="der"/>	Teppich	<input type="text" value="ein"/>	Mäusenest

1. **Trage den passenden Begleiter ein! Kontrolliere mit der Rückseite!**

NIE/KAO Lösung 3

<input type="text" value="die"/>	Truhe	<input type="text" value="eine"/>	Matratze
<input type="text" value="die"/>	Kommode	<input type="text" value="eine"/>	Tischdecke
<input type="text" value="der"/>	Schrank	<input type="text" value="ein"/>	Stofftier
<input type="text" value="die"/>	Wiege	<input type="text" value="eine"/>	Lampe
<input type="text" value="der"/>	Teppich	<input type="text" value="ein"/>	Mäusenest


2. **Was findest du wo? Schreibe vollständige Sätze in dein Heft!**

In der Truhe finde ich eine Tischdecke.

Auf der Kommode steht _____

Im Schrank versteckt sich _____

In der Wiege schläft _____

 Auf dem Teppich kullert _____

Unter dem Schrank piepst _____

Lernzielkontrolle:

- bestimmte und unbestimmte Begleiter aufschreiben
- Tiere, Berufe und Gegenstände mit wechselnden Begleitern aufschreiben

Lerneinheit 4 - wird erst im Anschluss an die übrigen Lerneinheiten absolviert

Das Haus für Profis - Nomen erkennen

Das Haus hat fünf Räume, in denen die Kinder folgende Botschaft vorfinden.

"Hallo Reisender, hallo Reisende, Du bist nun am Ziel deiner Reise. Viel hast du gelernt. Kannst du nun alle Nomen erkennen? Prüfe dein Können!"

Karte 1 wiederholt die Merksätze der Lernlandschaft. Die Kinder überprüfen ihr Wissen durch das Ankreuzen von Aussagen. Nach der Kontrolle ihrer Ergebnisse übertragen sie diese Merksätze noch einmal in ihr Heft.

Das Haus für Profis – Nomen erkennen 1

Hier findest du deine letzte Botschaft.

Hallo Reisender, hallo Reisende,
Du bist nun am Ziel deiner Reise. Viel hast du gelernt.
Kannst du nun alle Nomen erkennen? Prüfe dein Können!

1. **Stimmen die Aussagen über Nomen? Kreuze an!**

2. **Kontrolliere deine Lösung mit der Rückseite!**

	richtig	falsch
Nomen schreibt man immer groß.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Alle Nomen haben einen Begleiter.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Alle Nomen haben eine Mehrzahl.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zu fast allen Nomen kann man die Mehrzahl bilden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

NIE/KAO Lösung 1

	richtig	falsch
Nomen schreibt man immer groß.	✗	<input type="checkbox"/>
Alle Nomen haben einen Begleiter.	✗	<input type="checkbox"/>
Alle Nomen haben eine Mehrzahl.	<input type="checkbox"/>	✗
Zu fast allen Nomen kann man die Mehrzahl bilden.	✗	<input type="checkbox"/>

3. **Schreibe deine Merksätze unserer Lernlandschaft in dein Heft!**

Meine Merksätze aus der Lernlandschaft zu Nomen:


1. **Namen für Gegenstände, Tiere, Berufe und Gefühle sind Nomen. Nomen schreibt man immer groß.**
2. **Nomen stehen nie alleine. Sie haben einen Begleiter (Artikel).**
3. **Zu vielen Nomen kann man die Mehrzahl bilden.**

Auf den Karten 2 und 3 arbeiten die Kinder mit der Wörterliste ihres Sprachbuches oder ihres Wörterbuches. Auf Karte 2 suchen die Kinder zu jedem Buchstaben zwei Gegenstände und schreiben sie mit Begleiter in ihr Heft. Auf Karte 3 suchen sie je zwei Lebewesen (Tiere, Berufe, Pflanzen, Verwandte) zu jedem Buchstaben.

NIE/KAO Das Haus für Profis – Nomen erkennen
Hier findest du deine letzte Botschaft

2


Hallo Reisender, hallo Reisende, du bist nun am Ziel deiner Reise. Viel hast du gelernt. Kannst du nun alle Nomen erkennen? Prüfe dein Können!



1. **Finde Nomen in deiner Wörterliste!**
Schreibe zu jedem Buchstaben einen oder zwei Gegenstände mit passendem Begleiter in dein Heft!

Schreibe so:


A der Anspitzer, der Apfel
B das Bad, der Ball
C der ...



NIE/KAO Das Haus für Profis – Nomen erkennen
Hier findest du deine letzte Botschaft

3


Hallo Reisender, hallo Reisende, du bist nun am Ziel deiner Reise. Viel hast du gelernt. Kannst du nun alle Nomen erkennen? Prüfe dein Können!



1. **Finde Nomen in deiner Wörterliste!**
Schreibe zu jedem Buchstaben einen oder zwei Lebewesen mit passendem Begleiter in dein Heft!

Schreibe so:

A der Arzt, die Autorin
B der Bruder
C der ...





Auf Karte 4 finden die Kinder einen kleinen Text zu dem Drachenjungen Igor. Hier sollen sie alle Nomen unterstreichen und nach der Kontrolle mit der Kartenrückseite mit passendem Begleiter in ihr Heft übertragen.

NIE/KAO Das Haus für Profis – Nomen erkennen
Hier findest du deine letzte Botschaft


4

Hallo Reisender, hallo Reisende, du bist nun am Ziel deiner Reise. Viel hast du gelernt. Kannst du nun alle Nomen erkennen? Prüfe dein Können!




Igor ist ein kleiner Drachenjunge. Er wohnt im fernen Drachenland. Mit seinen Eltern lebt er in einer Höhle. Seine Freunde können alle Feuer spucken. Doch Igor will das nicht gelingen. Er spuckt nur kleine Funken und Wölkchen.
 Darum begibt sich Igor auf eine Reise, um das Feuer zu finden.

1. **Unterstreiche mit dem Lineal alle Nomen!**
2. **Kontrolliere deine Lösung mit der Rückseite!**



NIE/KAO Lösung



4

Igor ist ein kleiner Drachenjunge. Er wohnt im fernen Drachenland. Mit seinen Eltern lebt er in einer Höhle. Seine Freunde können alle Feuer spucken. Doch Igor will das nicht gelingen. Er spuckt nur kleine Funken und Wölkchen.
 Darum begibt sich Igor auf eine Reise, um das Feuer zu finden.

3. **Schreibe die Nomen mit Begleiter in dein Heft!** Schreibe so:
der Igor, der Drachenjunge, ...

4. **Wechsle die Begleiter ab!**
Alle sollen mindestens einmal drankommen.

der die das ein eine

Der Text zu Igor setzt sich auf Karte 5 fort. Hier sind jedoch alle Satzanfänge und Wörter kleingeschrieben. Die Kinder unterstreichen alle Satzanfänge und Nomen mit dem Lineal und kontrollieren ihre Lösung mit der Kartenrückseite. Anschließend schreiben sie zu jedem Nomen einen freien Satz in ihr Heft.

Das Haus für Profis – Nomen erkennen
Hier findest du deine letzte Botschaft

5

Hallo Reisender, hallo Reisende,
Du bist nun am Ziel deiner Reise. Viel hast du gelernt.
Kannst du nun alle Nomen erkennen? Prüfe dein Können!

igor kommt an einen teich. dort findet er viele unterwasserpflanzen, aber kein feuer. igor wandert einen steilen weg auf einen berg hinauf. dort entdeckt er einen vulkan. leider kann er das feuer nicht mitnehmen. auf einer bunten blumenwiese schnuppert igor den blumenduft. als er niesen muss, spuckt er endlich feuer.

1. **Oh je, hier sind alle Satzanfänge und Nomen kleingeschrieben! Unterstreiche die Satzanfänge und Nomen mit dem Lineal!**
2. **Kontrolliere deine Lösung mit der Rückseite!**


NIE/KAO

Lösung 5

Igor kommt an einen Teich. Dort findet er viele Unterwasserpflanzen, aber kein Feuer. Igor wandert einen steilen Weg auf einen Berg hinauf. Dort entdeckt er einen Vulkan. Leider kann er das Feuer nicht mitnehmen. Auf einer bunten Blumenwiese schnuppert Igor den Blumenduft. Als er niesen muss, spuckt er endlich Feuer.

1. **Schreibe zu jedem Nomen einen Satz in dein Heft!**
Schreibe zum Beispiel so:

Igor ist ein Name.
In einem Teich leben viele Tiere.
...



Lernzielkontrolle:

- ein Lückentext wiederholt alle Merksätze der Lernlandschaft
- in einem Text in Kleinbuchstaben werden die Nomen durch Unterstreichug gekennzeichnet.

Didaktische Hinweise zur Lernlandschaft:

Eine Lernlandschaft kann man sich wie einen Stationsbetrieb vorstellen. Zwei wesentliche Aspekte unterscheiden die beiden Methoden voneinander:

Im Stationsbetrieb erarbeitet sich das Kind ein Themenfeld, indem es sich in einer vorbereiteten Lernumgebung frei von Angebot zu Angebot bewegt. Die Vielzahl der Angebote deckt das Ganze des Lerninhaltes ab. Eine Lernzielkontrolle rundet die Arbeit im Stationsbetrieb ab.

In der Lernlandschaft wird das Themenfeld nach Schwerpunkten aufbereitet und in einzelnen Lerneinheiten angeboten. Die Inhalte einer Lerneinheit bauen inhaltlich aufeinander auf und münden immer in eine Lernzielkontrolle. Erst wenn diese Lernzielkontrolle durchlaufen und bestanden ist, erwählt sich das Kind den nächsten Schwerpunkt seiner Lernlandschaft.

Methodische Hinweise zur Lernlandschaft:

Auf dem Laufzettel der Lernlandschaft werden die vier Lerneinheiten durch vier charakteristische Häuser dargestellt. Die Anzahl der Fenster entspricht der Anzahl der Angebote innerhalb einer Einheit. Der Aufbau aller Karten ist immer gleich. Auf der Kartenvorderseite findet sich eine Aufgabe, welche mit dem Foliestift auf der Karte zu bearbeiten ist und mit einer Selbstkontrolle abgeschlossen wird. Auf der Kartenrückseite findet sich immer eine Schreibaufgabe, welche im Heft absolviert werden muss.

Erst, wenn auch die Schreibaufgabe auf der Rückseite der Karte mit der Lehrkraft besprochen wurde, darf der Reisende das der Kartenummer entsprechende Fenster seines Hauses ausmalen.

Sind alle Fenster ausgemalt, folgt die Lernzielkontrolle zur Lerneinheit. Diese liegt bei der Lehrkraft. Erst nachdem diese absolviert und mit der Lehrkraft besprochen wurde, darf das gesamte Haus ausgemalt werden.

Die Häuser bilden die Richtschnur in der Lernlandschaft. Die Kinder finden sie auf ihrem Laufzettel, auf jeder Karte und in Form von Registerkarten an den Kästen, in denen die Karten aufbewahrt werden. Auch auf den Merksätzen auf den Plakaten finden sich die Häuser wieder.

Hinweise zum Ausdruck:

Das Kartenmaterial kann gut in Graustufen ausgedruckt werden. Für langsamere Lerner empfehle ich jedoch einen Ausdruck jeder Lerneinheit in Farbe, da die Farben zur Übersichtlichkeit der Karten beitragen. (rot = Merksatz, blau = Auftrag, schwarz = Beispiel).



Zum Einstieg ins Haus der Nomen sollte der Kartensatz etwa fünfmal ausgedruckt werden (20 Kopien). Die Kinder können dann in Partnerarbeit in die Lernlandschaft einsteigen. In den übrigen Lerneinheiten reichen drei Ausdrücke, da sich die Lernenden auf die Landschaft verteilen.

Wir wünschen Ihnen und den Kindern eine gute Reise!

Ihr Niekao-Lernwelten-Team

Diesen Artikel erhalten Sie wahlweise als:

- Download (PDF Format)
- CD (PDF Format incl. Erstellungsdatei Word/ Powerpoint)
- Schullizenz – CD

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unseren Liefer- und Versandbedingungen.

ÜBEN MIT SPAß – LERNEN MIT ERFOLG !

