



Vorwort	4
Lernziele	5

Spiele zu Grammatikphänomenen

N	Zusammengesetzte Nomen	6
	Die ungenaue Speisekarte	6
V	Verben	
	Verben kennenlernen und in die Personalform setzen	14
	Bruno, das kleine Schlossgespenst, hat viel zu tun	14
	Zeitformen kennenlernen	20
	Die Zeitmaschine	20
	Im Zauberwald	28
A	Adjektive	36
	Der Angelwettbewerb mit Adi	36
AS	Wortarten erkennen	47
	Im Club der Detektive NOVEAD	47
ZS	Satzglieder	58
	Anako-Viren in der Satzstellungsfabrik	58
	Praktikum in der Firma „Satzbau und Satzbruch GmbH“	65



Vorwort

Der vorliegende Band stellt Ihnen direkt einsetzbare, erweiterbare und anpassbare Vorlagen für didaktisch wertvolle Brett-, Karten- sowie andere Lernspiele zur Verfügung, mit denen Ihre Schüler motiviert und erfolgreich grammatikalische Elemente verstehen und üben können.

Die ausdrucksbaren und individuell anpassbaren Spielvorlagen fördern das selbstständige Arbeiten der Kinder. Hierdurch können Sie insbesondere auf schwächere Kinder eingehen und ein gezieltes Üben unterstützen. Die vorliegenden Grammatikspiele sind ideal auch für Fördergruppen und Inklusion geeignet.

Alle Materialien bzw. Inhalte des Buches habe ich in meiner Lernpraxis in Nidda mit meinen Schülern bearbeitet und viele positive Erfahrungen und Lernerfolge gewinnen bzw. erzielen können. Als diplomierte Legasthenie- und Dyskalkulie-Trainerin weiß ich, wie wichtig individuelle Förderung und Lernmotivation für jeden einzelnen Schüler ist. Im Rahmen meiner Lernpraxisarbeit konnte ich unter anderem durch die vorliegenden Spielideen Spaß und Freude bei meinen Schülern aufbauen, Defizite im Bereich der Grammatik erheblich kompensieren und entsprechende Kompetenzen aufbauen.

Viel Freude und Erfolg bei der Arbeit mit dem vorliegenden Band wünscht Ihnen

Melanie Bettner

So finden Sie sich im Band und auf der CD zurecht:

V Verben kennenlernen und in die Personalform setzen

Bruno, das kleine Schlossgespenst, hat viel zu tun

Material-Vorbereitung:

- ▶ Material ausdrucken bzw. kopieren, laminieren, ggf. zur Stabilisierung auf Pappe kleben und ausschneiden.
- ▶ Die Drehscheiben auf den Turmuhren des Spielfeldes befestigen. Dabei die Personalformen-Drehscheibe auf der linken Uhr befestigen. Achten Sie darauf, dass sich diese Drehscheibe nach Anstoßen von alleine dreht (funktioniert optimal mit einem Faltenstecker), da die Personalform per Zufall ausgewählt werden soll.
- ▶ Die Löcher können Sie mit einer Schere oder Lochzange (Ø 3 mm) ausstanzen.
- ▶ Für die Spielkarten eine Streichholzschachtel präparieren (A) bzw. alternativ die Faltvorlage (Kartenbox) ausschneiden und entsprechend zusammenkleben (B).

Variante (A):

- 2_Schlossgespenst
- Spielfeld (Geisterschloss)
- Verb- und Aktionskarten
- Drehscheiben
- Musterklammern oder Faltenstecker
- leere Streichholzschachtel
- Spielregel
- Spielgeschichte
- Kartenbox
- Würfel

Callouts from the right side of the image:

- Spielverzeichnis auf der CD
- Spielplan zum Ausdrucken
- Word-Datei „Material“ im Spielverzeichnis (zum Ausdrucken und Anpassen von Spielkarten usw.)
- sonstiges Material



Lernziele:

Zusammengesetzte Nomen

- ▷ Aus zwei Nomen ein zusammengesetztes Nomen bilden
- ▷ Fugenzeichen bestimmter zusammengesetzter Nomen
- ▷ Bewusstwerden der Funktion, Bedeutung und Anwendungsweise von zusammengesetzten Nomen
- ▷ Wortschatzerweiterung

Verben / Zeitformen

- ▷ Kennenlernen, wie Tätigkeiten und Vorgänge benannt werden können
- ▷ Wortstamm und Endungen kennenlernen
- ▷ Kennenlernen der Vokal- oder Umlautänderung im Wortstamm
- ▷ Verben in den Personalformen richtig gebrauchen (Präteritum, Perfekt, Präsens, Futur)
- ▷ Die Zeitformen erkennen und anwenden

Adjektive

- ▷ Adjektive als eine Form der Beschreibung kennenlernen
- ▷ Adjektive bestimmen Nomen genauer
- ▷ (bei Spielerweiterung: Gegenteile finden und Adjektive steigern)

Wortarten erkennen

- ▷ Nomen, Verben und Adjektive erkennen

Satzglieder

- ▷ Satzglieder kann man verschieben
- ▷ Satzglieder bestehen aus einem oder mehreren Wörtern
- ▷ Satzglieder erkennen und benennen
(Subjekt – Prädikat – Objekt – Zeitergänzung – Ortsergänzung)
- ▷ Funktion der Satzglieder kennenlernen

Die ungenaue Speisekarte

Material-Vorbereitung:

- ▶ Material ausdrucken bzw. kopieren (pro Mitspieler eine Sofakarte), laminieren oder zur Stabilisierung auf Pappe kleben und ausschneiden.
- ▶ Die Artikel entsprechend der Anzahl der Mitspieler kopieren, sodass jeder Spieler jeweils eine Karte „der“, „die“ bzw. „das“ vor sich liegen hat.
- ▶ Die Grundwörter für das Spiel bereithalten.
- ▶ Die „Fake-Karten“ für das Spiel bereithalten.
- ▶ Zu jedem der sechs Grundwörter gehören jeweils sieben Bestimmungswörter. Diese bitte entsprechend sortieren und in sechs einzelnen Stapeln bereithalten.
Es werden für den Spielverlauf nur die Kartenstapel benötigt, deren Wörter zu den jeweiligen Grundwörtern gehören.



Einstieg mit der Spielgeschichte:

Frau Pfeffer und Herr Mühle treffen sich im Restaurant Ungenau. Da noch alle Sitzplätze belegt sind, gehen sie in die Wartehalle. Dort setzen sie sich zusammen auf ein Sofa und schauen sich die Speisekarte an. Auf der Speisekarte steht nur ein einziges Angebot: ein Tagesmenü.

Der Ober kommt zu Frau Pfeffer und Herrn Mühle und nimmt schon mal die Bestellung auf, damit sie später, wenn sie einen Sitzplatz bekommen, nicht so lange warten müssen.

Herr Mühle hat großen Hunger und bestellt sogleich das komplette Menü: Suppe, Salat, Braten, Kuchen, ein belegtes Brot und Saft. Frau Pfeffer bestellt mit einem unguuten Gefühl ebenfalls das Menü. „Diese Bestellung bereitet mir Bauchschmerzen“, sagt sie zu Herrn Mühle, „und außerdem vertrage ich keine Zwiebeln“. Herr Mühle schaut verwirrt: „Was hat denn eine Zwiebelunverträglichkeit mit der Bestellung zu tun?“, fragt er Frau Pfeffer. „Die Speisekarte“, flüstert Frau Pfeffer, „ist viel zu ungenau. Woher weiß ich denn, was für eine Suppe, welchen Salat, welchen Braten, Kuchen, welches belegte Brot und welchen Saft ich bekomme?“

Kurz darauf meint Frau Pfeffer: „Dabei ist es doch so einfach: Wenn man die zwei Wörter zusammensetzt, um die es geht, zum Beispiel **Zwiebel** und **Suppe**, entsteht ein neues Wort, das mir genaue Auskunft darüber gibt, welche Suppe ich bekomme, in dem Fall also eine **Zwiebelsuppe**.“ Herr Mühle schaut verdutzt, überlegt einen Moment und meint dann: „Das funktioniert aber nicht bei allen Wörtern. Wenn ich ein **Eis** habe, das nach **Schokolade** schmeckt, dann hieße das Eis ja **Schokolade-eis**.“ Frau Pfeffer lächelt und sagt: „Zwischen die zwei Wörter setzen wir einfach einen Buchstaben, der die Wörter so miteinander verbindet, dass es sich besser anhört. Wenn zwischen Schokolade und Eis noch ein „n“ gesetzt wird, heißt es **Schokoladeneis**.“ Herr Mühle erkennt, dass Frau Pfeffer recht hat und dass es ganz viele Wörter gibt, die man so zu einem neuen Wort zusammensetzen kann, so z.B. auch ihre Namen „Pfeffer“ und „Mühle“.

„Zusammen sind wir eine Pfeffermühle“, sagt Herr Mühle. Sie müssen beide lachen und überlegen gemeinsam, welche unterschiedlichen Essens- und Saftvarianten es wohl geben könnte. Hilf ihnen!

Spielregel:

Spieleranzahl: 2–6 Personen

Vor Spielbeginn erhält jeder Mitspieler eine **Sofakarte** und legt diese vor sich auf den Platz.

Dann zieht jeder Mitspieler von den **verdeckten Grundwörtern** eine Karte. Diese wird passend auf das Shirt von Herrn Mühle gelegt. Der zum Grundwort gehörende **Artikel** wird auf dem Beistelltisch abgelegt. Die **Bestimmungs- und „Fake-Karten“** mischen und verdeckt in die Mitte des Tisches legen.

Der jüngste Spieler beginnt, zieht eine Karte und schaut, ob er mit diesem Wort ein sinnvolles zusammengesetztes Nomen mit dem **Grundwort auf seiner Sofakarte** bilden kann.

Wenn ein sinnvolles zusammengesetztes Nomen entsteht, wird dieses laut genannt und auf die Sofa-seite von Frau Pfeffer gelegt. Der Zug ist damit beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe. Passt das geöffnete Wort nicht, wird es wieder verdeckt. So geht es reihum weiter. Achtung: Der nächste Spieler darf die zuvor aufgedeckte Karte nicht in seinem Zug verwenden. Das wäre ja auch zu einfach!

Alle neu gezogenen Wörter, die mit dem Grundwort auf der Sofakarte ein neues zusammengesetztes Nomen ergeben, werden jeweils bei Frau Pfeffer auf die dort liegende Karte gelegt.

Einige Bestimmungswörter sind doppelt vorhanden, da sie verschiedenen Grundwörtern zugeordnet werden können. Die Mitspieler dürfen allerdings kein Wort auf ihrer Sofakarte doppelt legen.

Gewonnen hat, wer zuerst fünf zusammengesetzte Nomen auf sein Sofa gelegt hat. Diese Wörter werden zum Abschluss des Spieles allen Mitspielern vorgelesen.

Sortierung der Bestimmungswörter/Grundwörter:

Suppe: Zwiebel, Kürbis, Spargel, Tomate, Bohne, Kartoffel, Lauch

Salat: Nudel, Feld, Tomate, Gurke, Kartoffel, Kraut, Karotte

Braten: Pute, Gänse, Hase, Schweine, Lamm, Reh

Kuchen: Quark, Nuss, Mohn, Schokolade, Marzipan, Pflaumen, Streusel

Brot: Salami, Butter, Honig, Gelee, Nutella, Käse, Marmelade

Saft: Traube, Orange, Apfel, Blaubeer, Pfirsich, Multivitamin, Banane

Tipp zur Spielerweiterung:

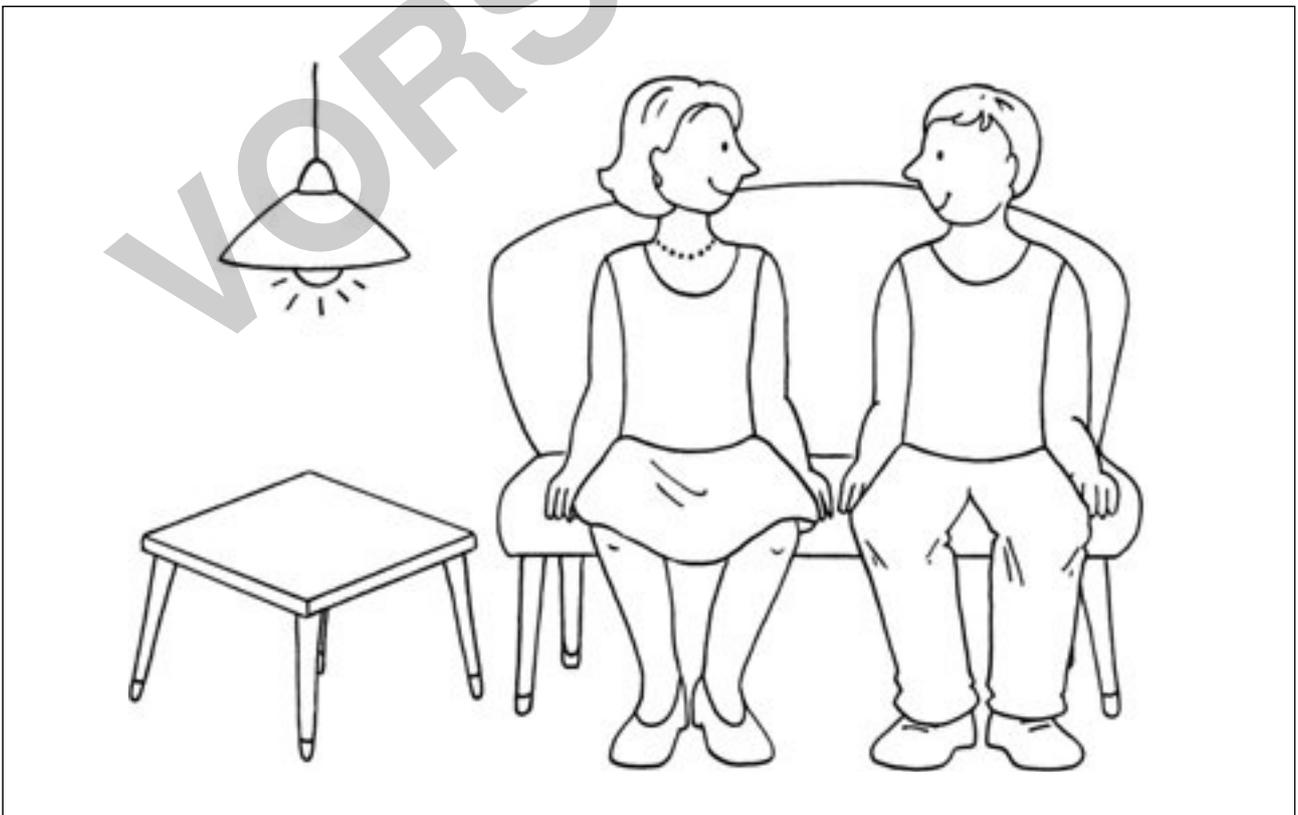
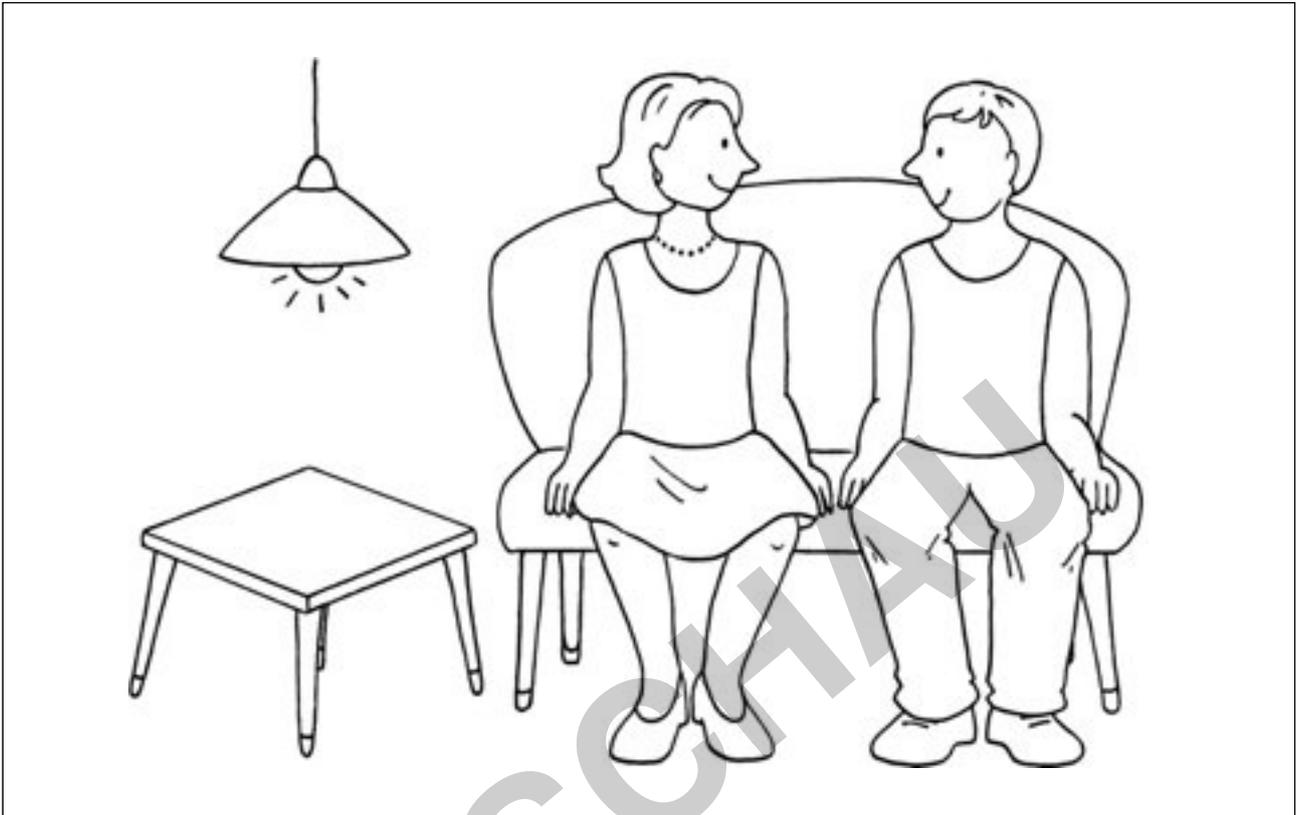
Frau Pfeffer und Herrn Mühle hat die Wörtersuche Spaß gemacht. Da sie noch immer auf einen Sitzplatz warten müssen, überlegen sie andere zusammengesetzte Nomen, die ihnen einfallen zum Thema Bücher, Zimmer, Milch, Spiel, Garten ...

Außerdem kann das Spiel erweitert werden mit einer Übung hinsichtlich zusammengesetzter Nomen aus **Verb + Nomen** oder aus **Adjektiv + Nomen**.

Die Spielvariante kann zudem so verändert werden, dass es kein festes Grundwort gibt, zu welchem Bestimmungswörter gesucht werden. Beschriften Sie die Blanko-Karten mit Verben bzw. Adjektiven und Nomen, die zusammengesetzt ein neues Wort ergeben. Legen Sie die Karten mit **Verben und Nomen** bzw. **Adjektiven und Nomen** einzeln (sichtbar getrennt voneinander) verdeckt auf den Tisch. Die Kinder ziehen eine Karte von den verdeckten Verben (bzw. Adjektiven) und eine Karte von den Nomen. Passt das Pärchen als zusammengesetztes Nomen zusammen, darf das neue Wort auf das eigene Sofa gelegt werden.

Gewonnen hat, wer zuerst fünf zusammengesetzte Nomen auf seinem Sofa liegen hat.

Spielvorlage



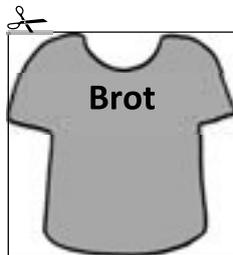
Speisekarte



der	die	das
-----	-----	-----

Wortkarten

Grundwörter



Bestimmungswörter

Suppe:





Bruno, das kleine Schlossgespenst, hat viel zu tun

Material-Vorbereitung:

- ▶ Material ausdrucken bzw. kopieren, laminieren, ggf. zur Stabilisierung auf Pappe kleben und ausschneiden.
- ▶ Die Drehscheiben auf den Turmuhren des Spielfeldes befestigen. Dabei die Personalformen-Drehscheibe auf der linken Uhr befestigen. Achten Sie darauf, dass sich diese Drehscheibe nach Anstoßen von alleine dreht (funktioniert optimal mit einem Faltenstecker), da die Personalform per Zufall ausgewählt werden soll.
- ▶ Die Löcher können Sie mit einer Schere oder Lochzange (\varnothing 3 mm) ausstanzen.
- ▶ Für die Spielkarten eine Streichholzschachtel präparieren (A) bzw. alternativ die Faltvorlage (Kartenbox) ausschneiden und entsprechend zusammenkleben (B).



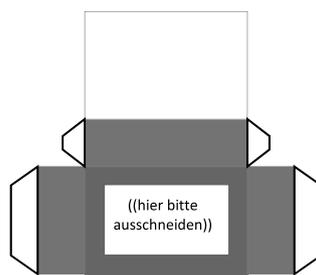
Variante (A):

- ▷ Von der Streichholzschachtelhülle das obere Sichtfenster ausschneiden (ca. 4,3 x 3,4 cm) und eine komplette Seite (Reibfläche) entsprechend der Länge der Streichholzschachtelhülle entfernen, sodass zwischen Boden und Deckel keine Verbindung mehr besteht.
- ▷ Von der Schachtel eine Längsseite wegschneiden (ca. 5,2 x 1,4 cm). Die Schachtel so in die Hülle stecken, dass beide Öffnungen an einer Seite sind. Schachtel und Hülle miteinander verkleben.
- ▷ Die präparierte Schachtel mit der Öffnung nach oben auf die Eingangstür des Gespensterschlosses kleben (mit Tesa oder doppelseitigem Klebeband).

Variante (B):

(Faltvorlage, siehe Datei Material)

- ▶ Kopieren Sie die **Verb- bzw. Aktionskarten** auf farbiges Papier bzw. drucken Sie die entsprechenden Dateien aus. Bevor Sie die Karten laminieren, kleben Sie auf 18 willkürlich gewählte Verbkarten (ohne Gespenst auf der Vorderseite) mittig auf die Rückseite ein kleines Gespenst.
- ▶ Von den ausgeschnittenen gemischten Spielkarten so viele in die präparierte Streichholzschachtel bzw. Kartenbox stecken, bis diese voll ist. Die anderen Spielkarten in der Nähe des Spielfeldes bereitlegen. Wenn die Schachtel leer ist, diese wieder mit neuen Karten auffüllen.
- ▶ Würfel bereitlegen.



Einstieg mit der Spielgeschichte:

Bruno ist ein Gespenst. Er wohnt ganz alleine in einem riesengroßen, alten Schloss. Bruno würde nachts gerne wieder einmal ins nahe gelegene Dorf schweben, dort spuken und Leute erschrecken. Aber er hat einfach keine Zeit. Er hat so viel zu tun! Brunos Familie kommt fast täglich zu Besuch. Bei Bruno wird es nie langweilig, er hat nämlich immer supergute Ideen, was jeder so tun kann. Seine Familie sagt, dass immer nur Spuken auf Dauer keinen Spaß macht. Aber Bruno weiß, was man außer Spuken noch so alles tun kann. Und das finden alle Gespenster richtig gut. Wenn die Uhr Eins, Drei oder Sechs schlägt, zeigen sich die Gespenster und der Schabernack beginnt.

Verbringe mit Bruno eine der vielleicht aufregendsten und schauerlichsten Nächte in den alten Gemäuern des Spukschlusses und erlebe, was die Gespenster in den dunklen Kellern, Gewölben und im Dachboden so alles tun, um sich nicht zu langweilen. Mache mit!

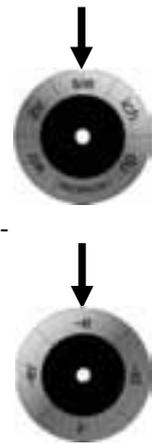
Spielregel:

Spieleranzahl: 2–10 Personen

Der kleinste Spieler beginnt und würfelt. Bei einer Eins, Drei oder Sechs darf er setzen, ansonsten ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ist die oberste Karte im Fenster eine Verbkarte, muss die Drehscheibe mit den Personalformen gedreht werden. (Sollte sich die Drehscheibe mit den Personalformen nach Anstoßen nicht von alleine drehen, darf ein anderer Spieler eine Personalform einstellen.)

Die Personalform, auf welche der Pfeil zeigt, wird für den aktuellen Spielzug benutzt. Der agierende Spieler nennt die entsprechende Personalform und hängt an das im Fenster sichtbare Verb die richtige Endung an. Hierzu stellt er die rechte Drehscheibe so ein, dass der Pfeil auf die passende Endung weist.



Der Spieler darf die Karte jetzt aus der Schachtel herausziehen. War die gewählte Endung richtig, kann er die Karte zu sich legen, anderenfalls kommt sie auf einen extra Stapel.

Der nächste Spieler ist an der Reihe. Liegt erneut eine Verbkarte im Fenster, muss wieder die Drehscheibe mit den Personalformen gedreht und dann das neue sichtbare Verb in der Schachtel mit der richtigen Endung eingestellt und genannt werden. Die Spielkarte nimmt der agierende Spieler wieder zu sich, wenn die Endung richtig gewählt wurde.

Ist die oberste Karte im Fenster eine Aktionskarte, muss der Spieler die Tätigkeit ausführen, die auf der Karte genannt ist. Danach darf der Spieler die Karte aus der Schachtel herausziehen und zu sich legen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ziel des Spiels ist es, die meisten Gespensterkarten gesammelt zu haben. Wenn alle Spielkarten aufgebraucht sind, zählt jeder Mitspieler die Anzahl seiner Gespenster. Es dürfen sowohl die Gespenster auf der Kartenrückseite, als auch die Gespenster auf der Kartenvorderseite (bei Aktionskarten) gezählt werden.

Tipp zur Spielerweiterung: Bildet zwei Teams und stellt abwechselnd pantomimisch ein Verb dar. Welches Team errät mehr Verben?

Verbkarten

