LS 03 Anwendung von Aktiv und Passiv in sämtlichen Zeitformen – ein Lernspiel erstellen

		Zeitrichtwert	Lernaktivitäten	Material	Kompetenzen
1	LV	5’	L gibt einen Überblick über den Ablauf der Stunde.		– eine Regel selbstständig erarbeiten und in Partnerarbeit ausprobieren – das Passiv in unterschiedlichen Zeitformen anwenden – eigene Spiele gestalten
2	EA	15’	S lernen die unterschiedlichen Zeitformen des Passiv kennen und wenden diese in einer Übung an.	M1.A1, M1.A2	
3	PA	10’	S finden gemeinsam heraus, was der Unterschied zwischen der Bildung des Passiv und Futur I ist und erstellen einen Merksatz.	M1. A3	
4	GA	15’	In Gruppen bilden die S Passiv-Sätze zu verschiedenen Bildern und verwenden unterschiedliche Zeitformen.	M2	
5	GA	30’	S erstellen ein Memory® oder ein Domino®-Spiel, indem sie Aktiv-und Passivformen spielerisch anwenden.	M3	
6	GA	15’	Gruppen tauschen ihre Spiele untereinander aus und üben Aktiv und Passiv mit den selbsterstellten Spielen.	M3	

Erläuterungen zur Lernspirale

Ziel dieser Doppelstunde ist, dass die Schüler lernen, das Aktiv und insbesondere das Passiv in verschiedenen Zeitformen bilden und anwenden zu können.

Zum Ablauf im Einzelnen:

Im **1. Arbeitsschritt** gibt der Lehrer einen Überblick über den Ablauf der bevorstehenden Stunde.

Im **2. Arbeitsschritt** machen sich die Schüler anhand von Beispielen mit den unterschiedlichen Zeitformen des Passiv vertraut (M1.A1). Nachdem sie die Bildungsmuster kennengelernt haben, wenden sie das neu erworbene Wissen in einer einfachen Einsetzaufgabe an (M1.A2).

Im **3. Arbeitsschritt** festigen die Schüler ihr erworbenes Wissen, indem sie einen eigenen Merksatz zum Thema erstellen (M1.A3).

Im **4. Arbeitsschritt** üben die Schüler mithilfe von Fotoimpulsen die verschiedenen Zeitformen des Passiv ein, indem sie in Gruppen Passivsätze erstellen (M2).

Im **5. Arbeitsschritt** arbeiten die Schüler weiterhin in Gruppen und erhalten den Auftrag, ein eigenes Memory®- oder Domino®-Spiel zum Thema „Zeitformen des Aktiv und Passiv“ zu erstellen (M3) . Der Lehrer sollte vorab kurz erklären, worauf es bei der Erstellung der beiden Spiele ankommt. Beim Memory® bilden ein inhaltsgleicher Aktiv- und Passivsatz ein Paar (z. B. Jakob repariert seinen Roller – Der Roller wird von Jakob repariert). Beim Domino® müssen auch die Fachbegriffe für die Zeitformen, Personen und Numeri beherrscht werden. Die zusammengehörigen Karten setzen sich aus der Beschreibung und dem Satz zusammen (z. B. 3.Person Singular, Passiv, Präteritum – Der Kuchen wurde gebacken). Damit die Zurordnung eindeutig ist, dürfen keine Doppelungen vorkommen. Da die Erstellung des Domino®-Spiels anspruchsvoller ist, kann der Lehrer den Gruppen auch Spielvorlagen zuteilen und so differenzieren.

Im **6. Arbeitsschritt** spielen die Schüler die Spiele der jeweils anderen Gruppe und kontrollieren auf diese spielerische Weise das eigene Wissen.

Notizen:

✓ Merkposten

Blankovorlagen für das Memory®- und Domino®-Spiel (M3) im Arbeitsschritt 5 in ausreichender Anzahl für Gruppen kopieren. Die Domino®-Vorlage (s. S. 4) muss immer zweimal kopiert werden, sodass pro Gruppe 16 Vorlagen ausgefüllt werden können.

Tipp

Die Schüler sollten im Arbeitsschritt 6 auch ausreichend Zeit erhalten, die selbst erstellten Spiele zu erproben. Denn nur dann ist die Erstellung wirklich sinnvoll und motivierend. Wenn Zeit vorhanden ist, lohnt es sich die Spiele mit den Schülern zu besprechen, z. B. Wer hat ein besonders kniffliges Memory® oder Domino® erstellt.

VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

02 Anwendung von Aktiv und Passiv in sämtlichen Zeitformen – ein Lernspiel erstellen

A1 Lies dir die Passivformen des Verbs „machen“ genau durch.

Merke: Die Passivformen werden mit der jeweiligen Zeitstufe von „werden“ und mit dem Partizip II des Verbs gebildet.

Präsens	es wird gemacht
Perfekt	es ist gemacht worden
Präteritum	es wurde gemacht
Plusquamperfekt	es war gemacht worden
Futur I	es wird gemacht werden
Futur II	es wird gemacht worden sein

Beachte

Bei Verben die eine Vorsilbe haben, wird beim Partizip II die Vorsilbe „ge-“ nicht angehängt.

A2 Ergänze die Lücken.

a) Schreibe die fehlenden Zeitformen des Verbs „fragen“ in die Tabelle.

b) Bilde alle Zeitformen im Aktiv und Passiv mit dem Verb „schieben“. Schreibe sie in die Tabelle.

Zeitform	Aktiv	Passiv	Aktiv	Passiv
a) **Präsens**	ich frage	ich werde gefragt		
b) **Perfekt**	du hast gefragt			
c) **Präteritum**	wir fragten			
d) **Plusquam-perfekt**		er war gefragt worden		
e) **Futur I**	sie werden fragen			
f) **Futur II**		ihr werdet gefragt worden sein		

A3 Setze dich mit deinem Partner zusammen. Überprüft gemeinsam eure Tabellen. Findet den Unterschied in der Bildung des Passiv und des Futur I heraus. Schreibt einen Merksatz.

VORSCHAU

M.Göppert: Indirekte Rede / Aktiv und Passiv
Medien

netzwerk lernen
zur Vollversion

Memory® und Domino® zum Passiv erstellen

A Erstellt in eurer Gruppe ein Memory®- oder Domino®-Spiel zum Aktiv und Passiv. Seht euch die beiden Beispiele an und entscheidet euch für ein Spiel. Ihr solltet mindestens 16 Paare finden. Die Vorlagen für die Spiele erhaltet ihr von eurer Lehrkraft.

Aktiv-Passiv-Memory®
Ein passendes Kartenpaar besteht aus demselben Satz im Aktiv und Passiv. Füllt alle 16 Felder entsprechend aus und zerschneidet die Karten.

Jakob reparierte seinen Roller.	Der Roller wurde von Jakob repariert.

Aktiv-Passiv-Domino®
Eine Dominokarte besteht aus der Angabe von Person, Geschlecht und Zeitform auf der linken Seite und einem Satz auf der rechten Seite. Füllt alle 16 Felder entsprechend aus und zerschneidet die Karten.

Start	Der Kuchen wurde gebacken.	3. Person Singular, Passiv, Präteritum	

VORSCHAU

M.Göppert: Indirekte Rede / Aktiv und Passiv
Medien

netzwerk lernen
zur Vollversion

LS 04 Wirkung des Passivs – Plakate mit Klassenregeln gestalten

		Zeitrichtwert	Lernaktivitäten	Material	Kompetenzen
1	LV	5’	L gibt einen Überblick über den Ablauf der Stunde.		– den Agens eines Satzes erkennen – mit Aktiv und Passiv sicher umgehen – die Wirkung des Passivs begreifen – Regeln selbstständig erstellen – im Klassenverband über ein angenehmes Miteinander diskutieren
2	EA	10’	S bearbeiten Übungen zum Aktiv, Passiv und Agens.	M1.A1, M1.A2	
3	GA	20’	S üben das Aktiv und Passiv, indem sie eine Spielanleitung umschreiben.	M2.A1, M2.A2	
4	PL	10’	S präsentieren die umgeschriebenen Texte und finden heraus, was sich an der Wirkung der Texte ändert.	M2.A3	
5	EA	10’	S machen sich Gedanken dazu, bei welchen Textarten das Aktiv oder das Passiv geeigneter ist.	M2.A4	
6	GA	15’	S verfassen Klassenregeln im Aktiv und Passiv.	M3.A1	
7	PL	10’	S reflektieren gemeinsam die Formulierungen und verbessern diese gegebenenfalls.	M3.A2	
8	GA	10’	S gestalten Plakate mit Klassenregeln.	M3.A3	

✓ Merkposten

Plakate und dicke Stifte in ausreichender Anzahl für Arbeitsschritt 8 bereitstellen.

Tipp

Es bietet sich an, dass die Schüler vor der Stunde als Hausaufgabe verschiedene Textsorten sammeln sollen, damit diese im 5. Arbeitsschritt untersucht werden können.

Erläuterungen zur Lernspirale

Ziel dieser Doppelstunde ist, dass die Schüler sich über die Wirkung von Formulierungen im Passiv bewusst werden. Sie experimentieren mittels Umschreibeaufgaben mit Aktiv- und Passivformulierungen und machen sich Gedanken, bei welchen Textsorten welche Formulierungen besser geeignet sind. Darüber hinaus lernen sie Form und Funktion des Agens im Satz kennen.

Zum Ablauf im Einzelnen:

Im **1. Arbeitsschritt** gibt der Lehrer einen Überblick über den Ablauf der bevorstehenden Stunde.

Im **2. Arbeitsschritt** geht es darum, dass der Schüler das Agens im Satz wahrnimmt (M1.A1, M1.A2).

Im **3. Arbeitsschritt** experimentieren die Schüler mit Aktiv- und Passivformulierungen, indem sie die Spielanleitung eines Memory®-Spiels analysieren und umschreiben (M2.A1, M2.A2).

Im **4. Arbeitsschritt** diskutieren die Schüler auf Basis ihrer Erkenntnisse aus dem Arbeitsschritt 3, wie sich ein Satz durch Umformulierung vom Passiv ins Aktiv und umgekehrt verändert (M2.A3). Zudem reflektieren sie, wie sich die Wirkung des Satzes auf den Empfänger ändert.

Im **5. Arbeitsschritt** machen sich die Schüler Gedanken, in welchen ihnen bekannten Textsorten Aktiv und Passiv verwendet wird und warum (M2.A4).

Im **6. Arbeitsschritt** arbeiten die Schüler in vier Gruppen zusammen. Die Gruppen erhalten unterschiedliche Arbeitsaufträge rund um die Klassenregeln und Regeln für ein gutes Miteinander (M3.A1):
- Gruppe 1 verfasst Klassenregeln im Aktiv.
- Gruppe 2 verfasst Klassenregeln im Passiv.
- Gruppe 3 verfasst Regeln zum Miteinander im Aktiv.
- Gruppe 4 verfasst Regeln zum Miteinander im Passiv.

Im **7. Arbeitsschritt** wird im Plenum besprochen, welche Formulierungen treffender sind (M3.A2).

Im **8. Arbeitsschritt** einigen sich die Gruppen auf die Regeln und Formulierungen, die sie auf ihrem Plakat festhalten möchten und gestalten ein Plakat zum Thema.
Die Plakate sollten im Anschluss gemeinsam reflektiert und im Klassenzimmer ausgestellt werden. Neben den Formulierungen sollte auch die gestalterische Leistung gewürdigt werden.

Notizen:

VORSCHAU

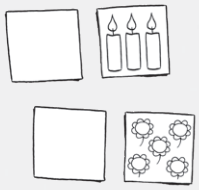
netzwerk lernen
zur Vollversion

Eine Memory®-Spielanleitung umschreiben

A1 Lest euch zunächst die Spielanleitungen zum Memory®-Spiel durch. Bildet zwei Gruppen. Unterstreicht die Aktivformen rot und die Passivformen blau.

A2 Eine Gruppe wählt den Textabschnitt „Spielbeginn“ und eine Gruppe „Wie wird gespielt“. Schreibt den Abschnitt **„Spielbeginn“** komplett im Aktiv und **„Wie wird gespielt“** komplett im Passiv.

Spielanleitung Memory®



Spielziel

Der Spieler, der am Schluss die meisten Kartenpaare besitzt, ist der Gewinner des Spiels.

Spielbeginn

Alle Karten werden mit dem Bild nach unten auf den Tisch gelegt und gut gemischt. Die Spieler können nun entweder die Karten durcheinander liegen lassen oder sie in einem Quadrat oder Rechteck ordnen. Wichtig ist, dass die Karten nicht übereinander liegen. Nun beginnt ein Spieler (der Jüngste / Älteste, der mit dem dunkelsten T-Shirt – wie auch immer es abgesprochen ist). Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wie wird gespielt?

Wer an der Reihe ist, dreht nacheinander zwei Karten um. Die Karten werden einen Moment für alle sichtbar liegen gelassen, damit sich jeder Bild und Position der Karte einprägen kann. Passen die Bilder auf den Karten zueinander, darf dieser Spieler sich beide Karten nehmen und nochmal zwei Karten aufdecken. Das macht er so lange, bis er zwei verschiedene aufdeckt. Diese beiden Karten werden nun wieder umgedreht. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Wenn keine Karten mehr übrig sind, ist das Spiel beendet. Nun zählen die Spieler ihre Kartenpaare. Der Spieler mit den meisten Kartenpaaren ist Sieger. Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Karten, so spielen sie mit einer ungeraden Zahl an Paaren eine Entscheidungsrunde.

VORSCHAU

A3 Lest eure Texte im Plenum vor.

a) Wie wirken die Texte auf euch?

_____

b) Beschreibt den Unterschied zwischen Aktiv- und Passivformulierungen.

_____

A4 Überlege dir, in welchen Textarten man überwiegend Aktiv, in welchen man besser Passiv verwenden sollte (z. B. Zeitungsbericht, Roman, Beschreibung, Spielanleitung, usw.) Begründe deine Entscheidung.

_____

netzwerk lernen
zur Vollversion