

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).

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

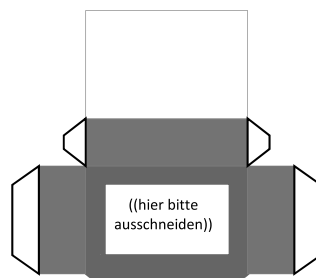
Variante (A):

- ▷ 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.





Verbkarten

bau en

trink en

lieb en

denk en

heb en

öffn en

träum en

steh en

spring en

wart en

sitz en

koch en

lach en

tanz en

sing en

schließ en

schrei en

ruf en

wähl en

geb en

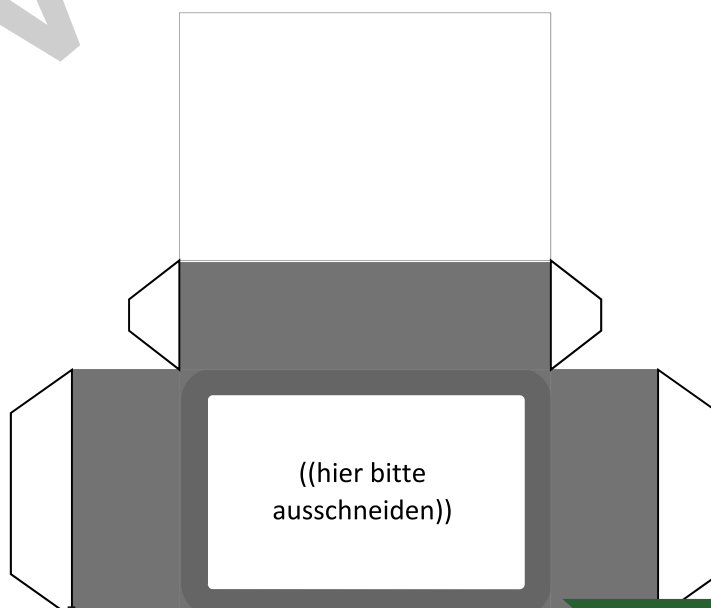
zeig en



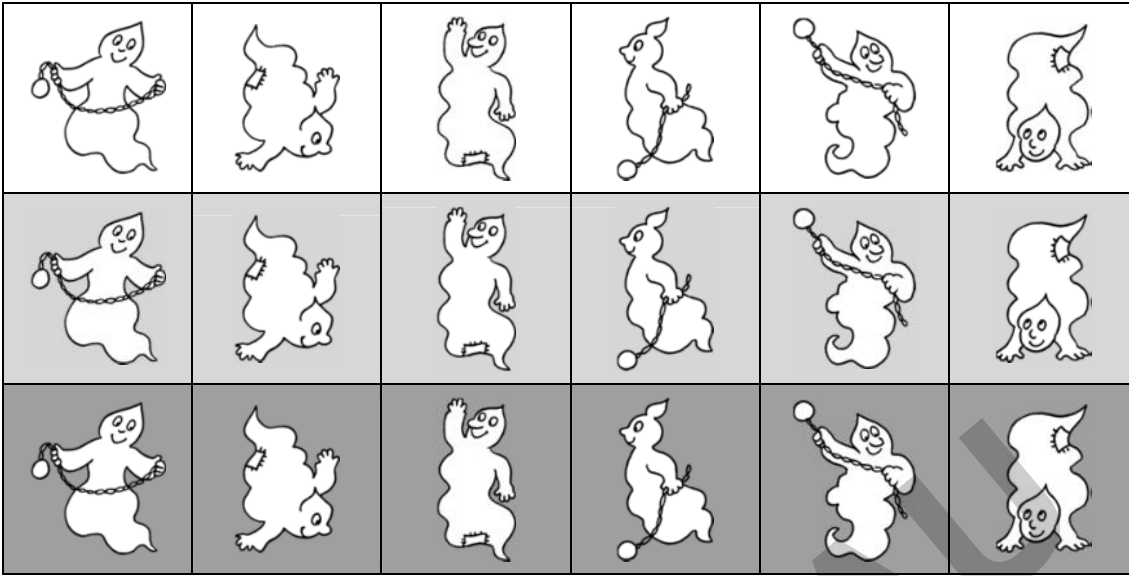
Aktionskarten

 <p>Lege die Karte auf deinen Kopf, gehe rückwärts um den Tisch und kämme dein Haar.</p>	 <p>Lege die Karte auf deinen Kopf, gehe rückwärts um den Tisch und klatsche in die Hände.</p>	 <p>Lege die Karte auf deinen Kopf und fliege rückwärts um den Tisch.</p>
 <p>Lege die Karte auf deinen Kopf und gehe langsam rückwärts um den Tisch.</p>	 <p>Lege die Karte auf deinen Kopf, gehe rückwärts um den Tisch und zähle bis Sieben.</p>	 <p>Lege die Karte auf deinen Kopf, gehe rückwärts um den Tisch und schreibe in die Luft.</p>
 <p>Lege die Karte auf deinen Kopf, gehe rückwärts um den Tisch und winke mit deiner Hand.</p>	 <p>Lege die Karte auf deinen Kopf, gehe rückwärts um den Tisch und kehre den Boden.</p>	 <p>Lege die Karte auf deinen Kopf, gehe rückwärts um den Tisch und ziehe an einem Seil.</p>
 <p>Lege die Karte auf deinen Kopf, gehe rückwärts um den Tisch und fange ein Staubkorn.</p>		

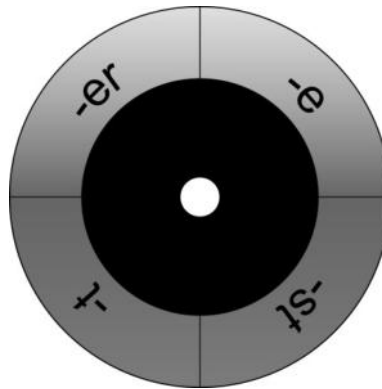
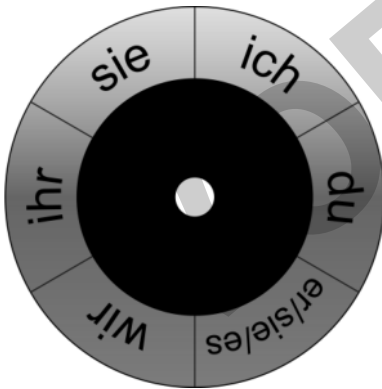
Kartenbox



Rückseiten



Drehscheiben



Die Zeitmaschine - Verreisen in die Welt von GESTERN, HEUTE und MORGEN

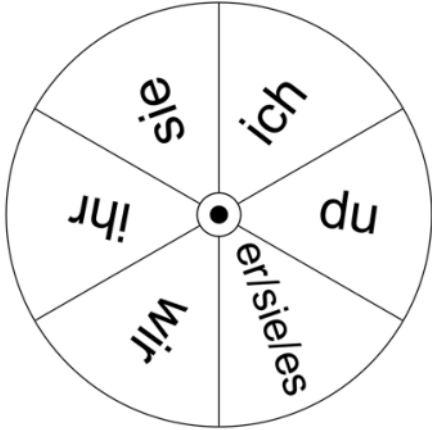
Material-Vorbereitung:

- ▶ Material ausdrucken, laminieren oder zur Stabilisierung auf Pappe kleben und ausschneiden.
- ▶ Auf der Schaltzentrale (siehe Abb., S. 23) das weiße Sichtfenster für die Codewörter (Verben) an der gestrichelten Linie ausschneiden. Die Drehschreibe mit den Personalformen mit einer Musterklammer auf dem Zahnrad ganz links befestigen. Das Loch für die Drehscheibe können Sie mit einer Schere oder Lochzange (\varnothing 3 mm) ausstanzen. Achten Sie darauf, dass sich die Drehscheibe mit den Personalformen nach Anstoßen von alleine dreht (funktioniert optimal mit einem Faltenstecker), da die Personalform per Zufall ausgewählt werden soll. Die anderen Zahnräder der Schaltzentrale bleiben frei.
- ▶ Bei den Einstellpulten (siehe Abb., S. 23) jeweils das weiße Sichtfenster für die Codewörter (Verben) ausschneiden. Die Drehscheiben mit den Verb-Endungen und Hilfszeitwörtern auf den jeweiligen Einstellpulten (siehe Tempus) zuordnen und auf den jeweiligen Zahnrädern mit Musterklammern befestigen. Die Tempusüberschrift der Drehscheiben zeigt an, auf welchem Einstellpult diese befestigt werden sollen.
- ▶ **Schiebeführung für die Codewörter (Verben) herstellen:**
Auf die Rückseite der Schaltzentrale kleben Sie hinter das freigeschnittene Sichtfenster einen ca. 5 cm breiten und 9 cm hohen laminierten Folienstreifen als Schiebeführung für die Codewörter. Damit die Schiebeführung in der richtigen Position fixiert werden kann, legen Sie erst einen Einstellpult mit verkleinertem Sichtfenster so auf die Schaltzentrale, dass der linke Rand der beiden Sichtfenster genau übereinanderliegt. Jetzt den Schiebestreifen so hinter der Schaltzentrale positionieren, dass nur noch der Wortstamm zu sehen ist. Danach den Folienstreifen so auf die Codewörter legen, dass er rechts und links bzw. oben und unten von den Codewörtern etwa 2 mm übersteht. Den Folienstreifen rechts und links mit Tesa festkleben, sodass sich die Codewörter gerade noch hindurch ziehen lassen.
- ▶ Wählen Sie vor Spielbeginn die Codewörter (Verben) aus, mit denen Sie spielen wollen.
Die Codewörter (Verben) sind innerhalb der Streifen nach schwachen und starken Verben sortiert. **Die starken Verben sollten nicht bei dem Einstellpult für die Gegenwart benutzt werden, da die Endungen dann nicht übereinstimmen.** Bei den Verben, die auf „-eln“ und „-ern“ enden, wurde der Einfachheit halber auf dem Wörterstreifen nur das „n“ vom Wort getrennt. Dadurch, dass bei der Bildung der unterschiedlichen Zeitformen „el“ und „er“ am Wortstamm beibehalten wird, ist es für die Kinder einfacher abzulesen.
Pro Spielrunde legen Sie mindestens 2 bis 3 Codewörter-Schiebestreifen neben die Einstellpulte. Einen Schiebestreifen stecken Sie schon in die Schiebeführung des Einstellpultes, sodass das oberste Wort zu sehen ist.
- ▶ Wählen Sie ebenso vor Spielbeginn eine Zielkarte aus, wenn nur eine bestimmte Zeit besonders geübt werden soll. Ansonsten lassen Sie die Kinder vor Spielbeginn willkürlich eine Zielkarte ziehen.
- ▶ Spielfiguren und Würfel bereitlegen.

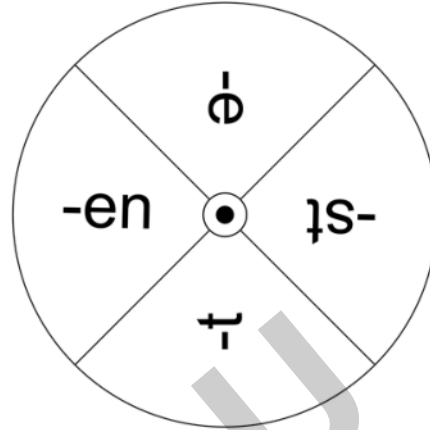
3_Zeitmaschine	
	Spielfeld
	Schaltzentrale
	Einstellpulte
	Drehscheiben
	Codewörter
	Zielkarten
	Spielregel
	Spielgeschichte
	Würfel
	Spielfiguren

Drehscheiben

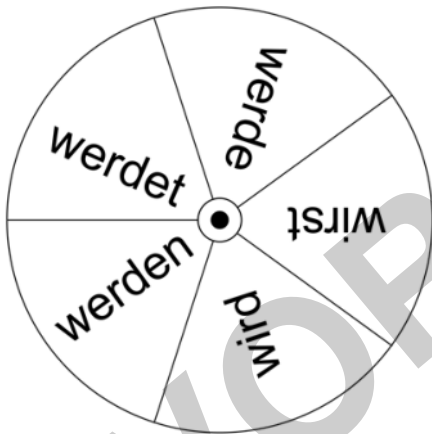
Personalformen für die Schaltzentrale



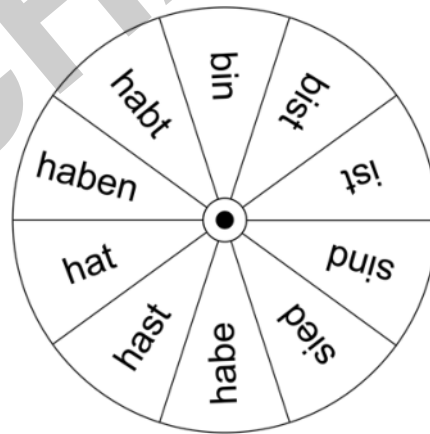
Endungen für Einstellpult „Präsens“



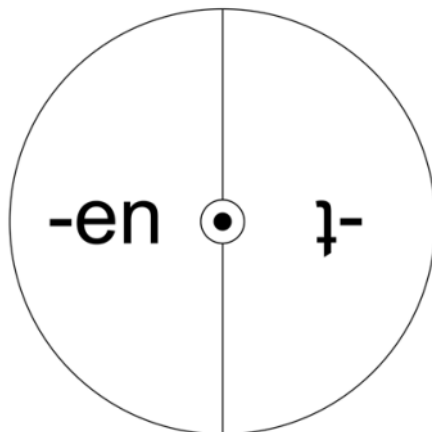
Hilfszeitwort „werden“ für Einstellpult „Futur“



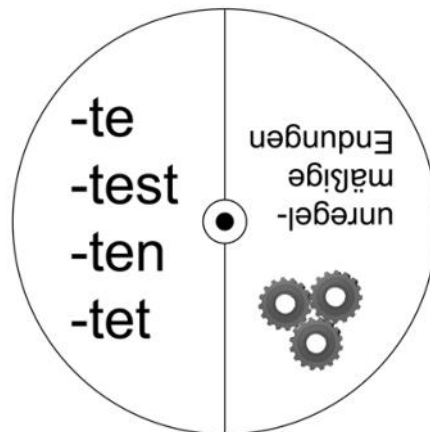
Hilfswörter „haben“/„sein“ für Einstellpult „Perfekt“



Endungen für Einstellpult „Perfekt“



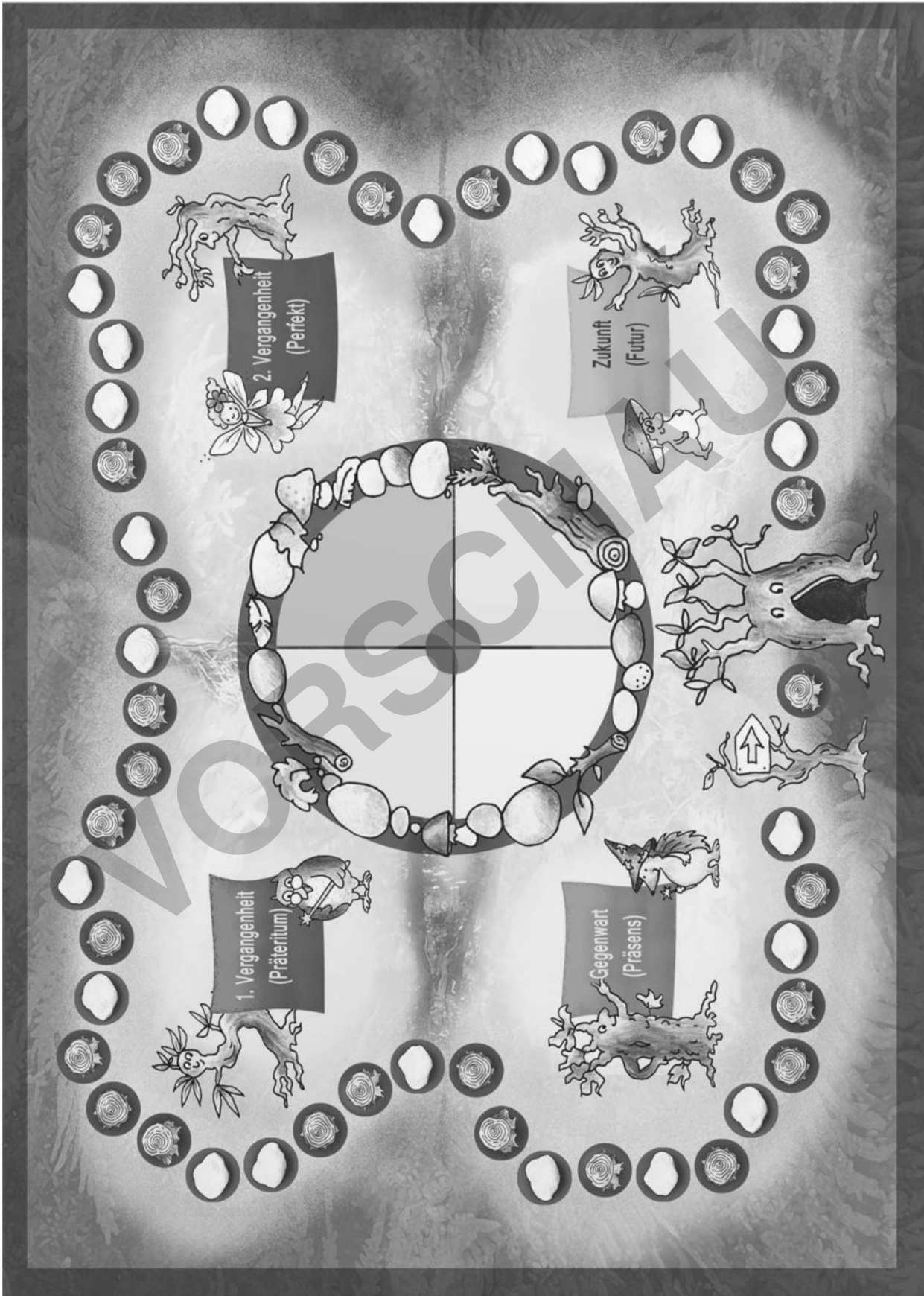
Endungen für Einstellpult „Präteritum“



Codewörter

wohn en	spiel en	stell en	wander n
tanz en	leb en	kämm en	lächel n
frag en	mal en	roll en	segel n
kauf en	mach en	turn en	angel n
koch en	lern en	wein en	grübel n
steck en	lach en	wünsch en	ruder n
putz en	bad en	freu en	trödel n
sag en	wart en	bewach en	kletter n
hol en	dusch en	bell en	feier n
glaub en	reis en	tauch en	bastel n
brauch en	pack en	hüpf en	zitter n
hör en	kost en	dank en	zweifel n

Spielplan



Antje Böttner: Grammatikspiele zum Üben und Fördern
 der Verlag – AAP Lehrfachverlage GmbH, Augsburg