

1. bis 4. KLASSE · Deutsch

Marion Gubo

FINDEfix

Ich lerne Deutsch

DaZ für Kinder ohne Vorkenntnisse

Online-Material

**1
bis
4**



VERITAS

Gemeinsam besser lernen



Inhaltsverzeichnis

Thema	Spielvorschlag-Titel	Seite OM	zu Heft Seite
Ich bin ein Schulkind	Pantomime: Verben	4	4–5
Meine Schule	Spotlight / Erweiterung: Labyrinth	5	6
Meine Klasse	Bingo	6	7
Farben und Formen	Was fehlt? / Jump the line!	7–8	8–9
Zahlen (+ Tunwörter)	Laufdiktat / Rühr dich!	9–10	10–11
Meine Schultasche	Tu es! / Zeig mir!	11	12
Meine Federschachtel	Wo ist mein Zwilling?	12	13
Meine Malschachtel	Merk dir's!	13	14
Meine Jause	Halbe-halbe	14	15
Ich orientiere mich	Ja! Nein!	15	17
Meine Kleidung	Stille Post / Wäscheleine (+ Guckloch-Erweiterung)	16–17	20–21
Mein Körper	It's not ... (Ich bin's nicht – Was bleibt?) / 1, 2 oder 3 ...: der-die-das:	18–19	22–23
Mein Gesicht	Tempelhüpfen	20	24
So fühle ich mich (+ Personalpronomina)	Fliegenklatsche Würfel-KV: zu Personalpronomina	21–22	25
Obst und Gemüse	Fallobst / Gemüsesuppe Erweiterung: Faules Ei	23–24	26–27
Haustiere und Zootiere	Drei Sessel / Speed Dating	25–26	28–29
Auf der Straße	Bühnenbild	27	30
Zu Hause	Roboter-Memory	28	31
Wie ist was? – Wiewörter		29	32
Was tun ...? – Tunwörter	Mein rechter Platz ist leer	30	33
Bingo-Plan	als 3x3 oder 4x4 zu verwenden	31	
Wörterliste A-Z nach Wortarten		32	
Wörterliste nach Themen (Nomen)		33	
ABC-Bilder		34–35	



Anleitung zu den Kärtchen:

Jedes Kind erhält zum jeweils aktuellen Themenkreis alle Kärtchen. So können die Spiele problemlos und immer wieder mit neuen Kärtchen durchgeführt werden, zudem erweitert sich der Wortschatz systematisch und kann auch zuhause geübt werden.

- Begriffe versprachlichen und ggf. anmalen/übermalen
- betonte und unbetonte Silben besprechen, ggf. auch in der MZ kennzeichnen
- Artikelkreise ggf. richtig anmalen (der = blau, die = rot, das = grün, siehe Heft)
- entlang der Außenlinie ausschneiden
- unterhalb der Illustration an der strichlierten Linie falten
- Kleber auf einer Hälfte flächig auftragen (Unterlage!)
- Kärtchen ausschneiden, ggf. nachkleben

Tipp: Bereiten Sie auch einen Satz (ggf. auch vergrößerte) Bildkärtchen vor, bei dem die Rückseite weiß bleibt. Für manche Spiele (Memory, Zeig mir! ...) ist dies notwendig. Magnet-Klebestreifen erleichtern das Befestigen an der Tafel.



Ich bin ein Schulkind

wir <u>lesen</u> ich lese er/sie liest	wir <u>turnen</u> ich turne er/sie turnt	wir <u>schreiben</u> ich schreibe er/sie schreibt	<u>nein</u>
wir <u>spielen</u> ich spiele er/sie spielt	wir <u>rechnen</u> ich rechne er/sie rechnet	wir <u>malen</u> ich male er/sie malt	<u>ja</u>

Anleitung:

siehe Seite 3 des Online-Materials

erweiterter Wortschatz (Möglichkeit):

singen, reden, tanzen

Sprachmittel:

- Hallo! Guten Morgen! Guten Tag!
- Ich heiße _____. Wie heißt du?
- Entschuldigung! Auf Wiedersehen!
- Was machen wir in der Schule? – 1. Ps. MZ
einüben: wir spielen/schreiben/rechnen/ malen/
lesen/turnen

Spielmöglichkeiten:

- **Pantomime:** L zeigt einem Kind ein Bildkärtchen und dieses stellt die Tätigkeit dar. Die Mitspieler dürfen raten.
- **Partnerspiel:** Wie im Buch beschrieben durchführen, ggf. Kärtchen ziehen lassen.



Meine Schule

Turnsaal der . die Turnsäle	Gang der . die Gänge	Garderobe die . die Garderob en	oben .
Lehrerin die . die Lehrerinnen	Klasse die . die Klassen	WC das We ce die WCs	unten .

Erweiterter Wortschatz (Möglichkeit):

der Werkraum, der Musikraum,
die Bibliothek, die Direktion,
oben, unten, links, rechts (Kästchen
für links, rechts siehe S. 18)

Sprachmittel:

- L: Wo ist ...? K: Da ist ...
- L: Zeig mir ... ! K: Da ist ...

Spielmöglichkeiten:

- **Spotlight:** Die Bildkärtchen werden an der Tafel aufgehängt (ev. vergrößert) und L nennt einen Begriff. Kind darf mit einer Taschenlampe das richtige Kärtchen beleuchten.
- **Erweiterung: Labyrinth:** Ausgehend vom gelben Feld zieht eine Spielfigur nach Anweisung über das Bild. (L: „Rechts! Oben!“ K: „Die Bibliothek.“ Kann auch in PA gespielt werden.)



Meine Klasse

○ <u>Tafel</u> die . die Tafeln	○ <u>Kasten</u> der . die Kästen	○ <u>Regal</u> das . die Regale	○ das <u>Waschbecken</u> . die Waschbecken
○ <u>Tisch</u> der . die Tische	○ <u>Sessel</u> der . die Sesseln	○ <u>Fenster</u> das . die Fenster	○ <u>Tür</u> die . die Türen

Erweiterter Wortschatz (Möglichkeit):

der Papierkorb, das Bild, der Boden,
der Computer, die Wand

Sprachmittel:

- L: Wo ist ...? K: Da ist ...
- L: Zeig mir ...! K: Da ist ...

L stellt Fragen zum Dialog:

- In welche Klasse gehst du?
- Wie heißt deine Lehrerin?
- Wie heißt deine Freundin?
- Wie heißt dein Freund?

Spielmöglichkeiten:

- **Bingo:** L wählt Begriffe aus und hängt die entsprechenden Bildkärtchen an die Tafel. Jedes K erhält einen Blanko-Bingoplan und ordnet die vorgegebenen Bilder frei an. Das „Siegerbild“ wird vom L vorab an die Tafel gezeichnet, zB ein X oder ein +. L nennt der Reihe nach die Begriffe (ggf. Kärtchen von der Tafel entfernen). K legen Muggelsteine auf die genannten Begriffe. Wer zuerst das Muster auf seinem Spielplan erkennt, ruft „Bingo!“ und muss nochmals die Begriffe (mit Artikel) benennen.



Farben

			
			
<u>grün</u> .	<u>orange</u> .	<u>lila</u> .	<u>schwarz</u> .
<u>gelb</u> .	<u>rot</u> .	<u>braun</u> .	<u>blau</u> .

Erweiterter Wortschatz (Möglichkeit):

weiß, rosa, silber, gold,
hell-..., dunkel-...

Sprachmittel:

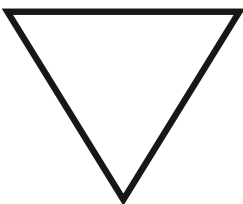
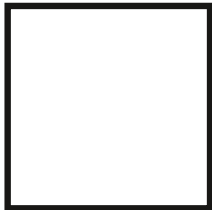
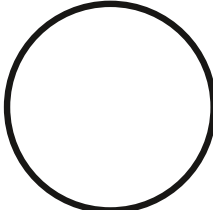
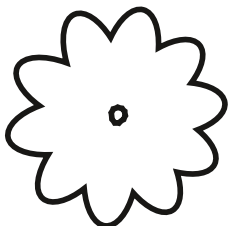
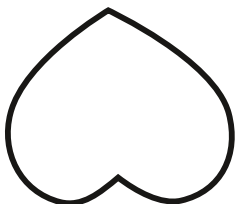
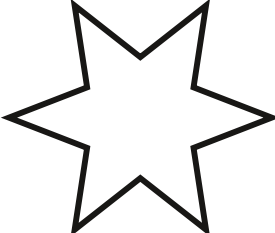
- L: Male ... an!
- L: Zeig mir ... !
- L: Gib mir ... !

Spielmöglichkeiten:

- **Was fehlt?** Bildkärtchen an der Tafel befestigen oder im Kreis auflegen (ev. vergrößern). K schließen die Augen und ein Kärtchen wird entfernt. Welches Kärtchen fehlt? (Kann auch in PA gespielt werden.)
- **Farbdiktat (L!)** in Kombination mit den bisher gelernten Begriffen. (L: „Male einen blauen Sessel!“)



Formen

			
			
 Blume die <u>Blume</u> die Blumen	 Herz das <u>Herz</u> die Herzen	 Stern der <u>Stern</u> die Sterne	
 Dreieck das <u>Dreieck</u> die Dreiecke	 Viereck das <u>Viereck</u> die Vierecke	 Kreis der <u>Kreis</u> die Kreise	

Erweiterter Wortschatz (Möglichkeit):

das Sechseck, das Kleeblatt

Sprachmittel:

- Was ist ... ?
- Welche Farbe hat ... ?

Spielmöglichkeiten:

- **Jump the Line:** In der Klasse wird ein Seil (gerade oder im Kreis) aufgelegt. K stehen hinter dem Seil. L zeigt ein Bildkärtchen mit einer farbigen Form zB rotes Herz.
L: „Mein Herz ist grün.“
Stimmt: alle hüpfen über das Seil bzw. in den Kreis
Stimmt nicht: K bleiben stehen



Zahlen

			
			
			
<u>neun</u> .	<u>zehn</u> .		
<u>fünf</u> .	<u>sechs</u> .	<u>sieben</u> .	<u>acht</u> .
<u>eins</u> .	<u>zwei</u> .	<u>drei</u> .	<u>vier</u> .



Tunwörter (zu: Zahlen-Spiel)

			
			
wir <u>sitzen</u> ich sitze er/sie sitzt	wir <u>lachen</u> ich lache er/sie lacht	wir <u>laufen</u> ich laufe er/sie läuft	
wir <u>essen</u> ich esse er/sie isst	wir <u>trinken</u> ich trinke er/sie trinkt	wir <u>gehen</u> ich gehe er/sie geht	

Erweiterter Wortschatz (Möglichkeit):

Zehnerzahlen bis 100, null, hundert,
Zahlen bis 20

Sprachmittel:

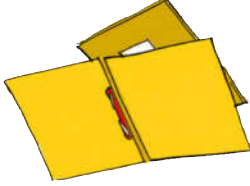
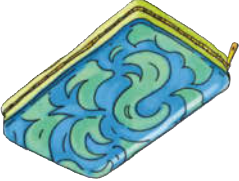
- Ich ...
- Wir ...

Spielmöglichkeiten:

- Zahlen mit den Händen darstellen – K benennen die Zahl.
- Zahlen in der Klasse aufhängen – Laufdiktat.
- **Laufdiktat:** L hängt Bildkärtchen in der Klasse durcheinander auf. Kinder laufen zum Begriff, den L nennt oder (bei größeren Gruppen) zeigen auf den Begriff.
- **Rühr dich!** Jedes K erhält ein Bildkärtchen (Zahlen bzw. Begriffe können auch öfter vorkommen). L nennt Zahl/ Begriff, die K mit dem entsprechenden Bildkärtchen müssen eine vorher vereinbarte Aktivität ausführen (Kombination mit Tunwort-Wortschatz möglich!).



Meine Schultasche

			
			
○ das <u>Schüttelpennal</u> die Schüttelpennale	○ die <u>Federschachtel</u> die Federschachteln	○ die <u>Geldtasche</u> die Geldtaschen	
○ das <u>Buch</u> die Bücher	○ das <u>Heft</u> die Hefte	○ die <u>Mappe</u> die Mappen	

Erweiterter Wortschatz (Möglichkeit):

Bücher bzw. Hefte genauer definieren
(Lesebuch, Rechenheft ...)

Sprachmittel:

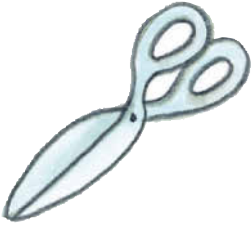
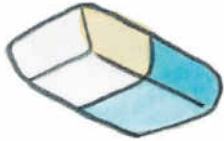
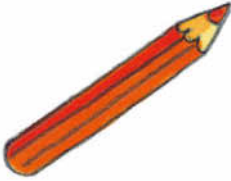
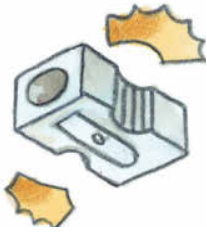
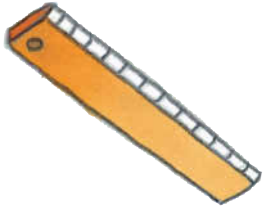
- Ist das ... ?
- Ja, das ist ...
- Nein, das ist nicht Das ist ...

Spielmöglichkeiten:

- **Tu es!** Hantieren mit realen Gegenständen
L: „Gib die Federschachtel in die Schultasche!“, „Leg das Buch auf den Tisch!“, „Gib das Schüttelpennal in das Bankfach!“ ... Unterstützt durch Gestik werden so auch die Präpositionen angebahnt.
- **Zeig mir!** L legt Bildkärtchen im Kreis auf, K prägen sich die Begriffe ein. Dann werden alle Kärtchen umgedreht, L: „Wo ist ...?“ „Zeig mir ...?“



Meine Federschachtel

			
			
 Farbstift der . die Farbstifte	 Spitzer der . die Spitzer	 Filzstift der . die Filzstifte	 Lineal das . die Lineale
 Schere die . die Scheren	 Kleber der . die Kleber	 Bleistift der . die Bleistifte	 Radiergummi der . die Radiergummis

Erweiterter Wortschatz (Möglichkeit):

die Füllfeder, der Dosenspitzer

Sprachmittel:

- Ist ... in der Federschachtel?
- ... ist (nicht) in der Federschachtel.

Spielmöglichkeiten:

- **Wo ist mein Zwilling?** L befestigt Bildkarten (ggf. vergrößert) aus dem Themenbereich „Meine Schultasche“ und „Meine Federschachtel“ mit Wäscheklammern auf dem Rücken der K (je zwei K erhalten denselben Begriff). K gehen in der Klasse herum und die Paare müssen sich finden, indem sie sich gegenseitig nacheinander den Rücken zudrehen und „vorlesen“.



Meine Malschachtel

			
			
 Zeichenblatt das . die Zeichenblätter	 Wasserfarbe die . die Wasserfarben	 Malschürze die . die Malschürzen	
 Malbecher der . die Malbecher	 Pinzel der . die Pinsel	 Ölkreide die . die Ölkreiden	

Erweiterter Wortschatz (Möglichkeit):

die Malunterlage

Sprachmittel:

- Was kommt in die Malschachtel?
- ... kommt/kommen in die Malschachtel.

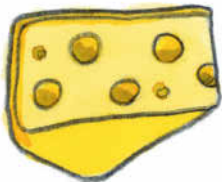
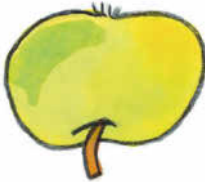
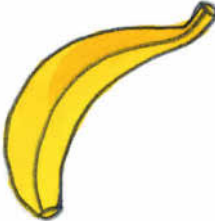
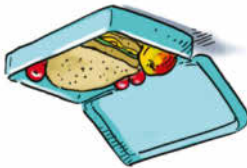
Spielmöglichkeiten:

• Merk dir's: Reihen legen

L hängt sechs Bildkärtchen an der Tafel in einer Reihe auf. K haben kurz Zeit, sich die Reihenfolge einzuprägen. Dann wird die Tafel geschlossen und die K sollen die Reihenfolge verbal wiedergeben.
Diff.: Einfacher ist es, wenn anfangs nur ein oder zwei Begriffe umgedreht und benannt werden müssen – allmählich Anzahl steigern.



Meine Jause

			
			
☐ <u>Semmel</u> die die Semmeln	☐ <u>Brot</u> das die Brote	☐ <u>Banane</u> die die Bananen	☐ <u>Jausenbox</u> die die Jausenboxen
☐ <u>Wurst</u> die die Würste	☐ <u>Käse</u> der	☐ <u>Apfel</u> der die Äpfel	☐ <u>Trinkflasche</u> die die Trinkflaschen

Erweiterter Wortschatz (Möglichkeit):

der Kuchen, die Süßigkeit, das Gemüse, das Obst

Sprachmittel:

- Magst du ... ?
- Ja, bitte./Nein, danke.

Spielmöglichkeiten:

- **Halbe-halbe:** Die Tafel wird in zwei Hälften geteilt, die K in zwei Gruppen. Jeder Gruppe gehört eine Tafelhälfte. L wählt aus dem Themengebiet „Meine Malsachen“ und „Meine Jause“ jeweils fünf Bildkärtchen aus und befestigt dann je fünf in einer Tafelhälfte. Dann bildet L Sätze, in denen jeweils ein Begriff vorkommt (ev. auch eingebettet in eine Geschichte). Hören die K ihren Begriff, müssen sie aufstehen und den Begriff nennen. Steht die Gruppe nicht geschlossen auf oder kann ein Kind den Begriff nicht nennen, gibt es keinen Punkt.



Ich orientiere mich

<u>vor</u>	<u>unter</u>	<u>zwischen</u>	
<u>hinter</u>	<u>auf</u>	<u>neben</u>	

Erweiterter Wortschatz (Möglichkeit):

im

Sprachmittel:

Präpositionen + 3. Fall: WO?

Das Kind ist ... dem Tisch.

... liegt ...

- Erweiterung: Präp. + 4. Fall: WOHIN?
- Leg ... Gib ...

Spielmöglichkeiten:

• Ja!/Nein!

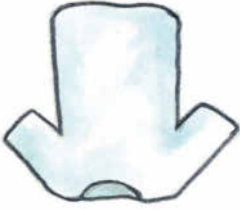
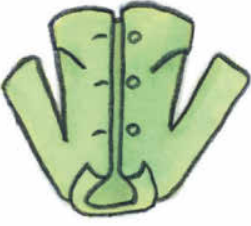
L nennt einen Begriff (zB „hinter“) und zeigt anschließend alle Bildkärtchen des Themenkreises der Reihe nach her. K müssen bei jedem Kärtchen entscheiden, ob es der gesuchte Begriff ist (Daumen hoch) oder nicht (Daumen runter).

Erweiterung – aktiver Wortschatz: L fragt K (bei Nein!), um welchen Begriff es sich handelt.

- **Erweiterung: Tu es!** Spiel mit realen Gegenständen, zB „Leg dein Buch auf den Tisch“ ... (passiver Wortschatz!)



Meine Kleidung (1)

			
			
 Rock der . die Röcke	 Jacke die . die Jacken	 Kleid das . die Kleider	
 Hose die . die Hosen	 Pullover der . die Pullover	 T-Shirt das . die T-Shirts	

Erweiterter Wortschatz (Möglichkeit):

das Hemd, die Bluse, die Leggings,
der Mantel

Sprachmittel:

- Was siehst du?
- Was ziehst du an?

Spielmöglichkeiten:

- **Stille Post:** Die Kinder werden in zwei oder drei Gruppen eingeteilt und stellen sich hintereinander auf. Vor dem ersten Kind liegt ein Stapel mit Bildkärtchen. L zeigt dem letzten Kind ein Bildkärtchen. Dieses flüstert den Begriff dem nächsten Kind vor ihm ins Ohr usw. Das erste Kind sucht das passende Bildkärtchen und heftet es an die Tafel.



Meine Kleidung (2)

			
			
 <u>Handschuh</u> der . die Handschuhe	 <u>Haube</u> die . die Hauben	 <u>Kopftuch</u> das . die Kopftücher	
 <u>Schuh</u> der . die Schuhe	 <u>Socke</u> die . die Socken	 <u>Schal</u> der . die Schals	

Erweiterter Wortschatz (Möglichkeit):

die Strumpfhose, die Hausschuhe,
die Kappe, das Sweatshirt

Sprachmittel:

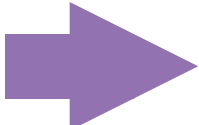
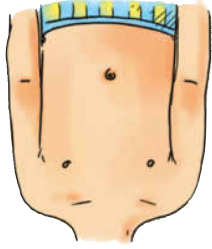
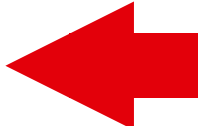
- L: Gefällt/Gefallen dir ... ?
- Ja, ... gefällt mir.
- Nein, ... gefällt/gefallen mir nicht

Spielmöglichkeiten:

- **Wäscheleine:** K werden in zwei oder mehrere Gruppen eingeteilt. Zwischen zwei Sesseln wird jeweils eine Wäscheleine gespannt. Jedes Team bekommt einen Stapel Bildkärtchen. L nennt der Reihe nach Begriffe, K hängen jeweils das passende Bildkärtchen auf die Wäscheleine. Das schnellste Team bekommt einen Punkt.
- **Guckloch-Erweiterung:** „Abdeckkärtchen“ für die Bildkärtchen basteln: Mit Motivstanzer ein Guckloch in das Abdeckkärtchen stanzen. Kinder müssen den nur teilweise sichtbaren Begriff erraten.



Mein Körper (1)

			
			
 <u>Kopf</u> der . die Köpfe	 <u>Bauch</u> der . die Bäuche	 <u>Bub</u> der . die Buben	<u>rechts</u> .
 <u>Rücken</u> der . die Rücken	 <u>Po</u> der . die Pos	 <u>Mädchen</u> das . die Mädchen	<u>links</u> .

Erweiterter Wortschatz (Möglichkeit):

der Ellbogen, die Schulter, das Knie

Sprachmittel:

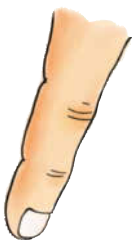
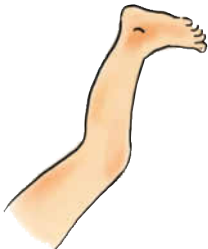
- Zeig mir deinen ... !
- Das ist mein ...

Spielmöglichkeiten:

- **It's not (Ich bin's nicht – Was bleibt?):** K erhalten Bildkärtchen (können auch doppelt vergeben werden) und stehen bei ihrem Platz/im Kreis. L: „Es ist nicht ...“ K, die das Bildkärtchen des genannten Begriffs haben, setzen sich hin. Am Schluss bleibt der gesuchte Begriff über. K: „Es ist ...“



Mein Körper(2)

			
			
 Bein das . die Beine	 Fuß der . die Füße	 Zehe die . die Zehen	
 Finger der . die Finger	 Arm der . die Arme	 Hand die . die Hände	

Erweiterter Wortschatz (Möglichkeit):

der Daumen, der Zeigefinger,
der Mittelfinger, der Ringfinger,
der kleine Finger

Sprachmittel:

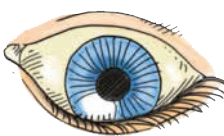
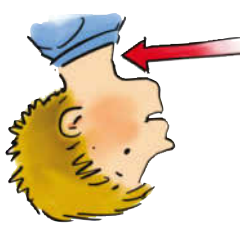
- Wie viele ... hast du?
- Ich habe zwei ...
- Ich habe zehn ...

Spielmöglichkeiten:

- **1, 2 oder 3 ...: der-die-das:** Eine blaue, rote und grüne Teppichfliese/Tonpapier ... auflegen, L nennt Begriff ohne Artikel, Kinder stellen sich auf die dem Artikel entsprechende farbige Fläche. Mit der Taschenlampe/dem Handy wird dann die richtige Fläche beleuchtet.



Mein Gesicht

			
			
 Nase die . die Nasen	 Ohr das . die Ohren	 Hals der . die Hälse	
 Gesicht das . die Gesichter	 Haar das . die Haare	 Auge das . die Augen	 Mund der . die Münder

Erweiterter Wortschatz (Möglichkeit):

die Augenbraue, die Wimper, das Kinn

Sprachmittel:

- Das ist ...
- Das sind ...

Spielmöglichkeiten:

- **Tempelhüpfen:** „Tempel“ mit Teppichfliesen auflegen oder mit Isolierklebeband aufkleben, Bildkärtchen auf die einzelnen Felder legen.
Mit Muggelsteinen/einem Radiergummi wird geworfen, dann hüpfen, Kärtchen aufheben, zurückhüpfen. Wenn das Kinde den Begriff benennen kann (ggf. mit Artikel, Erweiterung: einen Satz mit Begriff formulieren), darf es das nächste Mal beim nächsten Feld weitermachen. Das Kärtchen wird dann zurückgelegt, das nächste Kind ist an der Reihe.



So fühle ich mich

			
			
glücklich	wütend		
traurig	ängstlich		

Erweiterter Wortschatz (Möglichkeit):

fröhlich, müde

Sprachmittel:

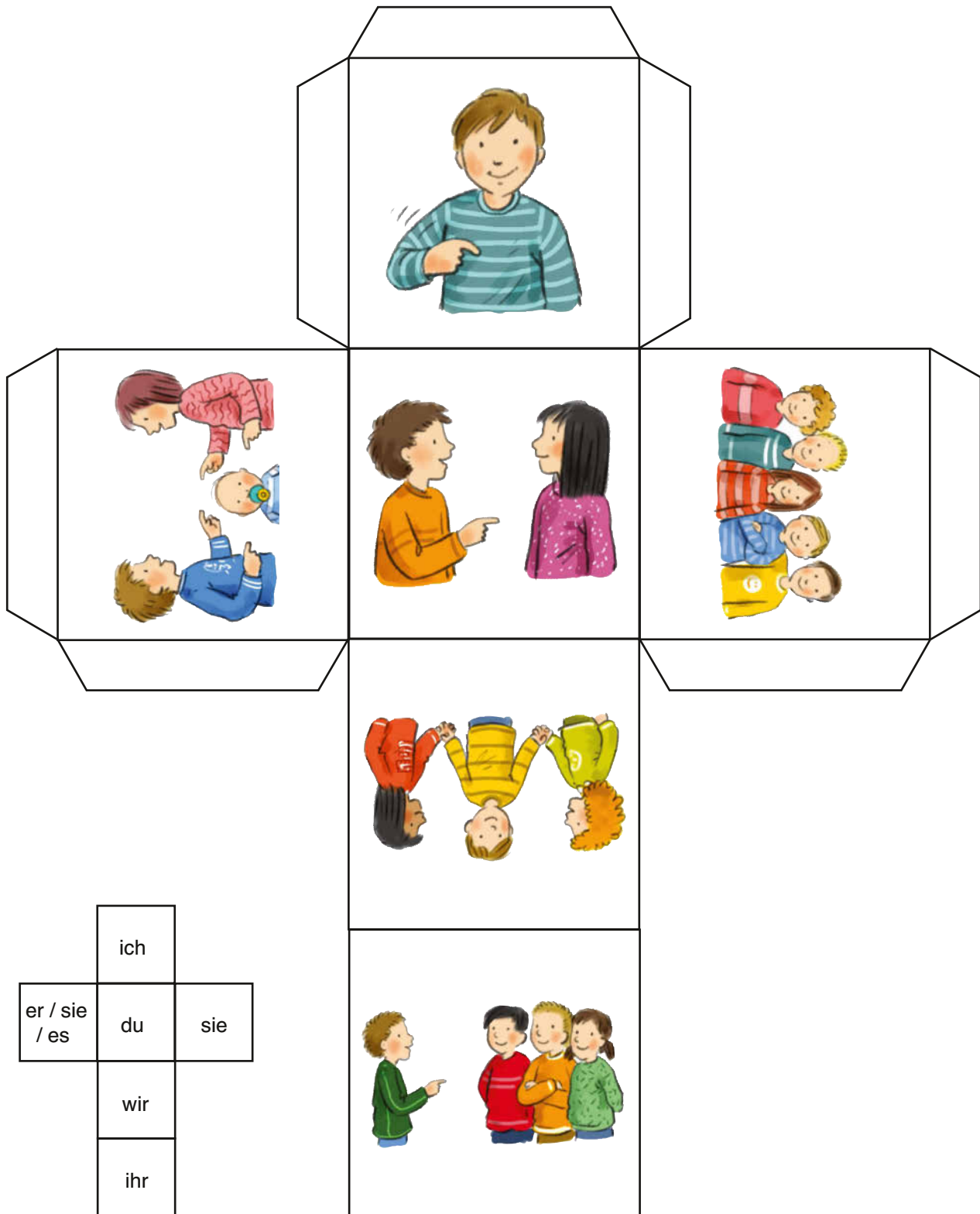
- Wer ist wie? (Personalformen)

Spielmöglichkeiten:

- **Fliegenklatsche:** Die Bildkärtchen hängen an der Tafel. Zwei K bekommen je eine Fliegenklatsche. L nennt einen Begriff. K versuchen möglichst schnell, den Begriff mit der Klatsche zu erwischen. Der schnellere Kandidat bekommt einen Punkt (für seine Mannschaft).



Würfel zu: Personalpronomen



Hinweis: Der Würfel kann in Kombination mit Tunwörtern oder auch Wiewörtern (mit den Formen von „sein“) verwendet werden.



Obst

			
			
 Ananas die . die Ananas	 Melone die . die Melonen	 Orange die . die Orangen	
 Weintraube die . die Weintrauben	 Birne die . die Birnen	 Erdbeere die . die Erdbeeren	

erweiterter Wortschatz (Möglichkeit):

die Zwetschke, die Kiwi, die Mandarine,
die Himbeere ...

Sprachmittel:

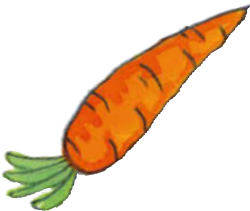
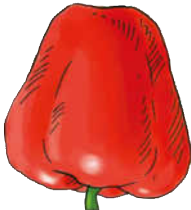
- Wer kauft was?
- Ich kaufe ...
- Du kaufst ...

Spielmöglichkeiten:

- **Fallobst:** (Gruppengröße ca. 12 Kinder, Klasse teilen)
Bildkärtchen werden an die Kinder ausgeteilt (doppelt),
K gehen durcheinander im Kreis. L nennt einen Begriff,
zB „Birne!“ Die Birnen beginnen daraufhin zu Boden
zu sinken und müssen rechtzeitig von den anderen
Obstsorten gerettet/am Fallen gehindert werden.



Gemüse

			
			
 Paprika der <u> </u> die Paprika	 Tomate die <u> </u> die Tomaten	 Gurke die <u> </u> die Gurken	
 Kartoffel die <u> </u> die Karotten	 Karotte die <u> </u> die Karotten	 Zwiebel die <u> </u> die Zwiebeln	

Erweiterter Wortschatz (Möglichkeit):

die Zucchini, der Kürbis,
der Knoblauch ...

Sprachmittel:

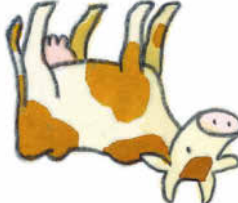
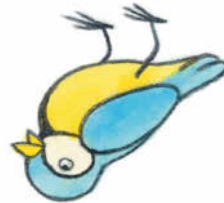
- Wer kauft was?
- Er/sie/es kauft ...
- Wir kaufen ...

Spielmöglichkeiten:

- **Gemüsesuppe:** Ein K verlässt die Klasse, die anderen K bekommen Bildkärtchen (Anzahl kann variieren!) und sprechen ihren Begriff gleichzeitig immer wieder monoton vor sich hin. Das K von draußen kommt herein und muss versuchen, so viele Begriffe wie möglich herauszuhören. L gibt ein Zeichen – alle K hören zugleich auf zu sprechen und das eine K muss die gesagten Begriffe nennen. Für jeden richtigen Begriff gibt es einen Punkt.
- **Erweiterung: „Faules Ei“:** Es wird ein Begriff, der thematisch nicht dazu passt, hineingeschummelt. Das K muss diesen Begriff herausfinden.



Haustiere

			
			
 <u>Kuh</u> die . die Kühe	 <u>Katze</u> die . die Katzen	 <u>Vogel</u> der . die Vögel	 <u>Hund</u> der . die Hunde
 <u>Schaf</u> das . die Schafe	 <u>Pferd</u> das . die Pferde	 <u>Schwein</u> das . die Schweine	 <u>Huhn</u> das . die Hühner

Erweiterter Wortschatz (Möglichkeit):

die Ziege,
das Meerschweinchen,
der Hamster ...

Sprachmittel:

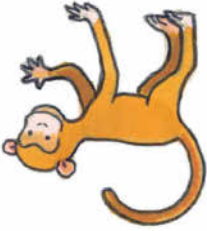
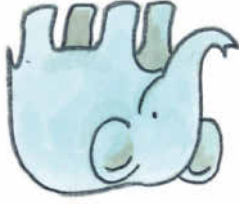
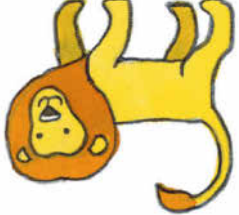
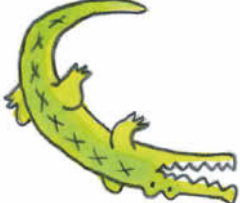
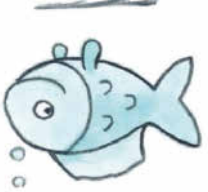
- Zeig mir ... ! (Akkusativ selbständig anwenden)
- Da ist ...

Spielmöglichkeiten:

- **Drei Sessel:** K sitzen im Kreis, 3 Sessel sind nicht belegt, daneben soll ein bisschen Platz sein. Ein K beginnt, setzt sich auf den mittleren der drei Sessel und sagt: „Ich bin das Pferd.“ Ein weiteres K setzt sich daneben und sagt zB „Ich bin das Schaf.“ Dann setzt sich ein drittes K auf den letzten freien Stuhl und sagt zB „Ich bin die Kuh.“ Das mittlere K darf sich nun aussuchen, mit wem es den Platz verlässt (zB „Ich nehme das Schaf!“) und geht zu seinem ursprünglichen Platz zurück. Das übrig gebliebene Kind setzt sich in die Mitte. Es beginnt von vorne: ein K setzt sich hin und sagt: „Ich bin ...“, ein weiteres K setzt sich dazu, das mittlere sucht sich aus, mit wem es den Platz verlässt.
- **Erweiterung:** Zum Thema passende Begriffe dürfen frei gewählt werden – zB Stall, Weide, Wiese, Futter ...



Zootiere

			
			
 Bär der . die Bären	 Giraffe die . die Giraffen	 Krokodil das . die Krokodile	 Fisch der . die Fische
 Affe der . die Affen	 Elefant der . die Elefanten	 Schlange die . die Schlangen	 Löwe der . die Löwen

Erweiterter Wortschatz (Möglichkeit):

der Seelöwe, die Robbe, der Pinguin, der Tiger ...

Sprachmittel:

- Wen nimmst du mit? (Mehrzahl selbständig anwenden)

Spielmöglichkeiten:

- **Speed Dating:** Zwei Gruppen, K bilden einen Außenkreis und einen Innenkreis. Jedes K bekommt ein Tier-Bildkärtchen. Immer zwei K stehen sich gegenüber, sprechen abwechselnd: zB „Ich mag Löwen.“, „Ich mag Affen.“ ... Dann rutscht ein Kreis einen Platz weiter – wieder Vorstellung, etc. Wenn beide Kreise wieder in der Ausgangsposition sind, besprechen sich die einzelnen Gruppen und versuchen, den Kindern der anderen Gruppe die Tiere namentlich zuzuordnen, zB „Fatma mag Löwen.“ Bei anderen Themenkreisen ggf. statt „Ich mag“ => „Ich bin“ verwenden.



Auf der Straße

Auto das . die Autos	Straße die . die Straßen	Kirche die . die Kirchen	Ampel die . die Ampeln
Supermarkt der . die Supermärkte	Wohnhaus das . die Wohnhäuser	Haltestelle die . die Haltestellen	Spielplatz der . die Spielplätze

Erweiterter Wortschatz (Möglichkeit):

das Kino, die Apotheke, das Gasthaus

Sprachmittel:

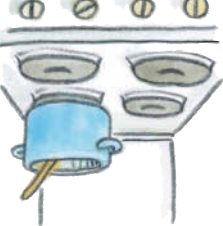
- Wo steht ... ? (Dativ selbständig anwenden)

Spielmöglichkeiten:

- **Bühnenbild:** Ein K tritt auf die „Bühne“ (vorne in der Klasse/Freifläche ...) und sagt zB: „Ich bin die Kirche.“ Das nächste Kind stellt/setzt sich davor, daneben ... und sagt zB: Ich bin das Auto.“ Das nächste K gesellt sich mit weiterem Begriff dazu ... bis ein „Bühnenbild“ entstanden ist.
- **Erweiterung 1:** Zusätzliche zum Thema passende Begriffe frei wählen;
- **Erweiterung 2:** Übrige Kinder können das Bühnenbild beschreiben.



Zu Hause

			
			
wir <u>du</u> schen ich dusche er/sie duscht	wir <u>ko</u> chen ich koche er/sie kocht	wir <u>se</u> hen <u>fer</u> n ich sehe fern er/sie sieht fern	wir <u>sch</u> lafe(n) ich schlafe er/sie schläft
das <u>Schlaf</u> zimmer die Schlafzimmer	das <u>Bade</u> zimmer die Badezimmer	das <u>Wohn</u> zimmer die Wohnzimmer	die <u>Küche</u> die Küchen

Erweiterter Wortschatz (Möglichkeit):

das Vorzimmer, der Keller, das Kinderzimmer,
das Stiegenhaus

Sprachmittel:

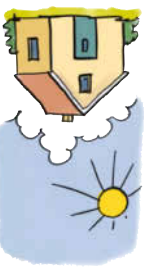
- Wo ... wir?

Spielmöglichkeiten:

- **Roboter-Memory:** Ein K verlässt den Raum.
Je zwei Kinder (Roboter) erhalten denselben Begriff. K verteilen sich wie Memory-Kärtchen durcheinander im Raum.
Das K von draußen muss dann versuchen, die Pärchen zu finden: Es tippt ein Kind an, das dann in Robotersprache seinen Begriff nennt (und ggf. Geste dazu macht). Hat das K ein Begriffe-Pärchen gefunden, führt es diese „Roboter“ zusammen.



Wie ist was? – Wiewörter

			
			
			
laut	leise	hell	dunkel
schnell	langsam	heiß	kalt
jung	alt	groß	klein



Was tun ... ? – Tunwörter (Ergänzung für Seite 33)

			
wir <u>stehen</u>	wir <u>fahren</u>		
ich stehe er/sie steht	ich fahre er/sie fährt		

Erweiterter Wortschatz (Möglichkeit):

hoch – tief

Wiewörter-Gedicht auswendig lernen, ggf. mit
Kärtchen (anhand der Zeilen auflegen) oder
Bewegungen kombinieren

Wiederholung aller Wiewörter: traurig,
ängstlich, fröhlich, glücklich

Sprachmittel:

- Wie ist ... ?

Spielmöglichkeiten:

- **Mein rechter Platz ist leer ...:** K sitzen im Kreis, ein Platz ist nicht belegt. Im Vorfeld erhalten alle K ein Bildkärtchen. K: „Mein rechter Platz ist leer, ich wünsche mir ... (zB) das Wort jung“ her!“ Das K mit dem passenden Bildkärtchen setzt sich auf den Platz.
Erweiterung: K antwortet: „Wie soll ich kommen?“ bzw. „Was soll ich tun?“ (Kombination mit bereits gelernten Wiewörtern (Gefühle) bzw. Tunwörtern – genannte Begriffe, zB wütend, rechnen ... pantomimisch darstellen.)



Bingo-Plan (Spielvorlage, 3x3 oder 4x4)

© VERITAS-Verlag, Linz
www.veritas.at



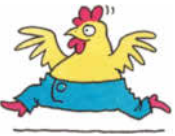
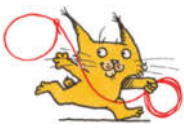
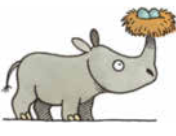
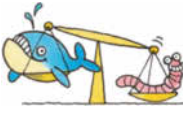
Wörterliste nach Themen (Nomen)

Schule	Kleidung	Lebensmittel	Körper	Tiere	auf der Straße und zu Hause
Bleistift Buch Farbstift Federschachtel Fenster Filzstift Gang Garderobe Geldtasche Heft Jausendose Kasten Klasse Kleber Lineal Malbecher Malschachtel Malschürze Mappe Ölkreiden Pinsel Radiergummi Regal Schere Schule Schultasche Schüttelpennal Sessel Spitzer Tafel Tisch Trinkflasche Tür Turnsaal Waschbecken Wasserfarben WC Zeichenblatt	Handschuh Haube Hose Jacke Kleid Kopftuch Pullover Rock Schal Schuh Socken T-Shirt	Lebensmittel Ananas Apfel Banane Birne Brot Erdbeere Gemüse Gurke Karotte Kartoffel Käse Melone Obst Orange Paprika Semmel Tomate Weintraube Wurst Zwiebel	Arm Auge Bauch Bein Bub Finger Fuß Haar Hals Hand Kopf Mädchen Mund Nase Ohr Po Rücken Zehe	Tiere Affe Bär Elefant Fisch Giraffe Huhn Hund Katze Krokodil Kuh Löwe Pferd Schaf Schlange Schwein Vogel	Ampel Auto Badezimmer Haltestelle Kirche Küche Schlafzimmer Spielplatz Straße Supermarkt Wohnhaus Wohnzimmer



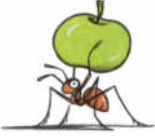
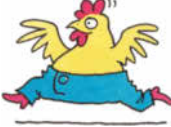
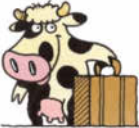
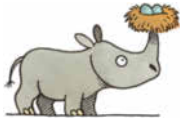
ABC-Bildkärtchen:

Schreibe den Großbuchstaben und Kleinbuchstaben unter jede Abbildung!



ABC-Bildkärtchen:

				
Apfel Ameise	Banane Bär	Clown Computer	Dino Dusche	Elefant Ente
				
Fuchs Fußball	Gans Geige	Huhn Hose	Igel Indianer	Jaguar Jojo
				
Kuh Koffer	Luchs Lasso	Maus Mond	Nashorn Nest	Osterhase Obst
				
Pirat Pizza	Qualle Quadrat	Regen Ritter	Schwein Sofa	Tiger Trommel
				
Uhu Uhr	Vampir vier	Wal Wurm Waage		
				
Xylofon	Yak Yacht	Zebra Zeitung		