



Inhalte	Verben in 3. Pers. Sg. Präsens konjugieren. Sätze bilden, in denen Tätigkeiten von Tieren beschrieben werden.
Material	Bilder von Tieren; Würfel; Spielfiguren
Setting	Kleingruppe, Gruppentisch
Beschreibung/ Ablauf	Bilder von Tieren im Kreis auflegen. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt und mit den Spielfiguren gezogen. Das Tier, auf dem die Spielfigur zu stehen kommt, wird benannt. In einem weiteren Satz wird eine für das Tier typische Tätigkeit beschrieben.
Beispiel- äußerungen	Das ist ein Hase. Der Hase hoppelt. Das ist eine Ente. Die Ente watschelt. Das ist ein Huhn. Das Huhn gackert. Das ist ein Löwe. Der Löwe brüllt.
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Benennen (B1–3): Die Tiernamen erarbeiten und ihnen die bestimmten Artikel zuordnen. ▪ Verben (C1–3): Verben, die typische Tätigkeiten dieser Tiere beschreiben, erarbeiten und in der Erarbeitung pantomimisch und lautlich darstellen, z. B. <i>watscheln</i>, <i>quaken</i> ...



Inhalte	Das Verb <i>springen</i> in 3. Pers. Sg./Pl. Präsens konjugieren.
Material	keines
Setting	Kleingruppe, Stehkreis
Beschreibung/ Ablauf	<p>Zielformulierung: <i>Eine Ente – zwei Beine – springt ins Wasser – plumps. Zwei Enten – vier Beine – springen ins Wasser – plumps. Drei Enten – ...</i></p> <p>Die Kinder stehen im Kreis, eines beginnt mit: <i>Eine Ente ...</i>, das zweite Kind setzt fort: <i>... zwei Beine ...</i>, das dritte Kind sagt: <i>... springt ins Wasser ...</i>, das vierte Kind beendet mit: <i>... plumps!</i> Das fünfte Kind sagt: <i>Zwei Enten ...</i></p> <p>So geht das Spiel immer weiter im Kreis. Passiert ein Fehler, muss das folgende Kind wieder mit <i>Eine Ente ...</i> beginnen. Das Kind, das den Fehler gemacht hat, setzt sich und spielt nicht mehr mit. Welches Kind bleibt übrig?</p>
Beispiel- äußerungen	Eine Ente – zwei Beine – springt ins Wasser – plumps! Zwei Enten – vier Beine – springen ins Wasser – plumps. Drei Enten – ...
Spielvarianten	Andere Zeitformen: Anstelle des Präsens andere Zeitformen (Präteritum, Perfekt, Futur) üben und festigen.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Verben in der 1. Pers. Sg./Pl. Präsens konjugieren. Verbenwortschatz erweitern.
Material	keines
Setting	Stehkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die LP steht für alle Kinder gut sichtbar entweder im Kreis oder vor dem Halbkreis. Sie nennt ein Verb in der 1. Pers. Sg. Präsens, z. B. <i>Ich trinke.</i> , macht eine passende Bewegung dazu und nennt danach den Namen eines Kindes. Dieses macht die Bewegung nach und wiederholt den Satz: <i>Ich trinke.</i> Anschließend wählt die Lehrperson ein neues Verb und fährt wie oben beschrieben fort, bis sie ca. 7 neue Verben eingeführt hat. Die LP wiederholt mehrmals diese Verben zusammen mit der Bewegung in unterschiedlicher Reihenfolge. Im zweiten Schritt nennt die LP ein Verb, macht die Bewegung und nennt keinen Namen, sondern stellt die Frage: <i>Was macht ihr?</i> Alle Kinder machen die Bewegung nach und antworten im Chor: <i>Wir trinken.</i>
Beispiel- äußerungen	Ich esse. Wir essen.
Spielvarianten	Verben in 2. Pers. Sg. Präsens: Wechsel zwischen 1. und 2. Pers. Sg. Präsens. Ein Kind sagt: <i>Ich sitze.</i> Die anderen Kinder antworten mit: <i>Du sitzt.</i> Erweiterung: Die Übung wird mit weiteren Personalpronomina, Zeitformen und Verbarten durchgeführt.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verbstellung (E1–2): Mit dieser Übung wird die Verbzweitstellung geübt und gefestigt.



Inhalte	Die Verben <i>sein</i> und <i>haben</i> im Perfekt in allen Personalformen konjugieren. Verschiedenen Verben das richtige Hilfszeitwort zur Bildung des Perfekts zuordnen. Die Verbklammer im Perfekt üben.
Material	Personalpronomenwürfel mit <i>ich, du, er/sie/es, wir, ihr, sie (viele)</i> ; Verbkarten (Bilder oder Wörter); 2 Karten mit <i>haben</i> und <i>sein</i>
Setting	Kleingruppe, Gruppentisch
Beschreibung/ Ablauf	Die Kinder sitzen um einen Tisch. In der Mitte liegen die Verbkarten und die Karten mit <i>haben</i> und <i>sein</i> . Ein Kind beginnt und würfelt mit dem Personalpronomenwürfel. Anschließend nimmt es die oberste Verbkarte vom Stapel und bildet die Perfektform dieses Verbs. Wird das Perfekt mit <i>haben</i> gebildet, legt das Kind die Verbkarte zur <i>haben</i> -Karte, wird es mit <i>sein</i> gebildet, legt das Kind die Verbkarte zur <i>sein</i> -Karte.
Beispiel- äußerungen	Ihr habt gespielt. Du hast dich gekämmt. Er ist gelaufen. Ihr habt die Tür aufgemacht.
Spielvarianten	Verbtypen: Unterschiedliche Verbtypen (einfache Verben, Partikel- und Präfixverben, reflexive Verben) werden verwendet. Lange Sätze bilden: Die Kinder fügen den Sätzen Objekte hinzu, z. B. <i>Du hast dich im Badezimmer mit dem Kamm gekämmt. Ihr habt gestern ein Ratespiel gespielt.</i>
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verben (C3–5): Um den Verbenwortschatz zu erweitern, werden Verben ausgetauscht, z. B. <i>Ich habe meine Haare gekämmt. – Ich habe meine Haare frisiert/gebürstet. Ihr habt die Tür aufgemacht. – Ihr habt die Tür geöffnet/aufgestoßen.</i>



Inhalte	Verben der Bewegung in 2. Pers. Sg. Präsens und Perfekt konjugieren. Vergleiche formulieren.
Material	Bildkarten von Tieren
Setting	Stehkreis
Beschreibung/ Ablauf	Es wird besprochen, wie sich einzelne Tiere fortbewegen, z. B. <i>hüpfen, schleichen, klettern, schwimmen, kriechen, hoppeln, galoppieren, traben, watscheln, krabbeln</i> . Ein Kind bekommt eine Bildkarte mit einem Tier und soll seine Bewegung in der Kreismitte pantomimisch darstellen. Die anderen Kinder raten nun das Tier, indem sie die Bewegung des Kindes mit der eines Tieres vergleichen, z. B. <i>Du hüpfst wie ein Frosch.</i> oder zur Übung des Perfekts <i>Du bist wie ein Frosch gehüpft.</i>
Beispiel- äußerungen	Du kriechst wie eine Schnecke. Du bist wie eine Schnecke gekrochen. Du kletterst wie ein Affe. Du bist wie ein Affe geklettert. Du watschelst wie eine Ente. Du bist wie eine Ente gewatschelt.
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verben (C2–4): Typische Verben der Bewegung von Tieren erarbeiten, z. B. <i>hüpfen, schleichen, klettern, schwimmen, kriechen, hoppeln, galoppieren, traben, watscheln, krabbeln ...</i>



Inhalte	Verben im Präteritum in allen Personalformen konjugieren.
Material	Stein
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die LP beginnt mit dem ersten Satz der Geschichte (Impuls), die von den Kindern weitererzählt wird. Alles ist erlaubt, sofern es dem Fortgang der Geschichte dienlich ist. Die Sätze müssen verständlich und im Präteritum formuliert sein. Es kann der Reihe nach erzählt werden oder ein Erzählstein an jeweils das Kind weitergegeben werden, das gerne weitererzählen möchte. Jedes Kind darf nur einen Satz sagen, dann kommt das nächste an die Reihe. Die LP spiegelt ggf. Übergeneralisierungen bei der Bildung des Präteritums, z. B. <i>Sie streiteten sich. – Sie stritten sich.</i>
Beispiel- äußerungen	<i>LP:</i> Es war einmal ein riesengroßer Dinosaurier. <i>Kind 1:</i> Der lebte im Dschungel und hatte großen Hunger. <i>Kind 2:</i> Da begegnete ihm ein Flugsaurier. ...
Spielvarianten	Schriftliche Festigung/Lesen: Die Geschichte aufschreiben. Es empfiehlt sich, die Geschichte aufzunehmen, während sie erzählt wird, und sie später zu transkribieren (LP).
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Verben in der 1. Pers. Sg. in Präsens, Perfekt, Präteritum und Futur konjugieren. Verben in allen Zeitformen wiedererkennen.
Material	keines
Setting	frei im Raum
Beschreibung/ Ablauf	Zwei Kinder verlassen den Raum. In der Zwischenzeit stellen sich die anderen Kinder paarweise auf und suchen sich ein Verb aus, z. B. <i>gehen</i> . Die LP wählt die Zeiten aus, in die das Verb nun gesetzt werden soll, z. B. Präsens und Futur. Das Verb wird in 1. Pers. Sg. konjugiert. Ein Kind wählt Präsens <i>Ich gehe</i> , das andere Futur <i>Ich werde gehen</i> . Alle Kinder verteilen sich im Raum und die beiden Kinder, die den Raum verlassen haben, werden wieder hereingeholt. Sie müssen nun versuchen, die Paare zu finden (Spielregel siehe <i>Merkspiel/Paare finden</i> im Handbuch). Sind alle Paare gefunden, werden noch einmal alle Verbformen wiederholt.
Beispiel- äußerungen	Ich gehe. Ich werde gehen. Ich bin gegangen. Ich ging.
Spielvarianten	Vier-gewinnt-Merkspiel: Alle vier Zeitformen werden verwendet, die Rater müssen alle vier Personen finden, die diese Zeiten tragen. Wer zuerst eine Vierergruppe gesammelt hat, hat gewonnen.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verbstellung (E2): Erarbeitung und Festigung der Verbklammer in der Bildung von Perfekt und Futur. ▪ Verben (C2–5), Benennen (B3–5): Erarbeitung neuer Verben unterschiedlicher Verbarten in Verknüpfung mit Perfekt und Futur: <ol style="list-style-type: none"> a) Reflexive Verben: Sachbezug, z. B. classroom commands: <i>sich umdrehen, sich anstellen, sich hinsetzen, sich anziehen ...</i> Ziel: Erkennen und Bilden von Perfekt und Futur reflexiver verwendeter Verben, z. B. <i>Er hat sich umgedreht. ...</i> b) Trennbare Partikelverben: Sachbezug z. B. Turnsaal: <i>aufbauen, einräumen, wegräumen, hinstellen, auflegen, raufklettern ...</i> Ziel: Erkennen und Bilden von Perfekt und Futur trennbarer Partikelverben: <i>Sie hat aufgebaut. Wir werden raufklettern. ...</i> c) Untrennbare Präfixverben: Sachbezug z. B. Mathematik/Sachaufgaben: <i>bezahlen, umzäunen, verteilen, entscheiden, beobachten ...</i> Ziel: Erkennen und Bilden von Perfekt und Futur untrennbarer Präfixverben: <i>Sie haben insgesamt vier Euro bezahlt.</i>



Inhalte	Konjunktiv von Verben bilden, um Wünsche und Gedanken auszudrücken.
Material	Verschiedene Gegenstände, z. B. Gummities, Urlaubssouvenirs, Schulsachen ...
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die Kinder sitzen im Kreis und schließen die Augen. Die LP legt jedem Kind einen Gegenstand in die geöffneten Hände. Auf Kommando öffnen die Kinder die Augen und betrachten still ihren Gegenstand. Die LP beginnt zu sprechen und gibt damit Satzmuster vor, z. B. <i>Wenn ich ein Löwe wäre, würde ich laut brüllen. Ich würde mich auf die Lauer legen, um andere Tiere zu jagen. Oder: Wäre ich ein Löwe, brüllte ich laut. Ich legte mich auf die Lauer, um andere Tiere zu jagen.</i> Nach mehreren Beispielen fragt die LP: <i>Was würdest du machen, wenn du das wärst, was du in der Hand hältst?</i> Nun erzählen die Kinder. Alle Formen des Konjunktivs werden akzeptiert, z. B. <i>Ich täte liegen. Ich würde liegen. Ich läge.</i> Durch klare Vorgabe des gewünschten Konjunktivs und durch konsequentes Spiegeln (siehe Handbuch) werden die Kinder zur Zielform geführt.
Beispiel- äußerungen	<i>LP:</i> Mirco, was würdest du machen, wenn du ein Stein wärst? <i>Mirco:</i> Ich würde auf einem hohen Berg liegen und hätte eine tolle Aussicht. <i>Oder:</i> Wenn ich ein Stein wäre, läge ich auf einem hohen Berg und hätte eine tolle Aussicht.
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verbstellung (E2–3): Die Verbklammer wird in Konjunktiven mit Hilfsverben geübt und gefestigt, z. B. <i>Ich würde viele Menschen zum Staunen bringen.</i>