



Inhalte	Bekannte Objekte beschreiben.
Material	Decke oder Schachtel mit Eingriffsloch; verschiedene Gegenstände
Setting	Kleingruppe, Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Verschiedene Gegenstände werden, nachdem sie vorher benannt, beschrieben und gezeigt wurden, unter einer Decke/in einer Schachtel versteckt. Ein Kind tastet nach einem Gegenstand und beschreibt dessen Größe, Farbe, Material, Verwendung ..., ohne den gesuchten Begriff zu verwenden. Die Mitspieler raten, um welchen Gegenstand es sich handelt.
Beispiel- äußerungen	Es ist klein. Es ist rund. Es ist weich. Ich kann es fangen. ... Es ist ein Softball.
Spielvarianten	Blind spielen: Gegenstände vor dem Ertasten und Beschreiben nicht zeigen, nicht benennen. Ratespiel: Anstatt den Gegenstand zu beschreiben, müssen die Kinder in der Gruppe durch Nachfragen erraten, worum es sich handelt, z. B. <i>Ist es grün? Kann man es essen?</i>
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Benennen (B2–4), Verben (C1–3): Vor dem Spiel werden Adjektive erarbeitet und erläutert. Diese können auch aus bestimmten Wortfeldern stammen, z. B. Form: <i>rund, eckig, länglich, gerade, gebogen, oval, kantig, hohl</i>; Oberfläche: <i>glatt, rauh, weich, hart, schmierig, ölig, uneben, gerillt</i>. ▪ Verbstellung (E2): Das Modalverb <i>können</i> wird eingeführt und geübt. Dadurch wird die Verbklammer geübt, z. B. <i>Ich kann es werfen. Hunde können es vergraben</i>.



Inhalte	Personen beschreiben. Beschreibungen Personen zuordnen.
Material	keines
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Ein Kind ist Spielleiter und wählt ein anderes Kind aus, das erraten werden muss. Ein Kind wird ausgewählt, das raten darf. Alle Kinder stehen auf. Das Kind, das Spielleiter ist, beschreibt nun Merkmale, Kleidung ... des zu erratenden Kindes. Kinder, auf die die Beschreibungen nicht zutreffen, setzen sich. Das ratende Kind darf nach jeweils 3 Hinweisen raten, insgesamt 3-mal.
Beispiel- äußerungen	Er hat kurze braune Haare. Er trägt einen grünen Pullover.
Spielvarianten	Wenn sich die Kinder gut kennen, werden Beschreibungen zu Interessen, Fähigkeiten ... gegeben, z. B. <i>Das Kind spielt gerne Fußball. Das Kind kann besonders gut Gesichter zeichnen. Das Kind spielt ein Instrument.</i> Ratespiel: Das ratende Kind stellt Fragen an die Spielleiterin/den Spielleiter, z. B. <i>Ist es ein Bub?</i> Wird mit <i>Ja</i> geantwortet, setzen sich alle Mädchen. <i>Hat er schwarze Haare?</i> Wird mit <i>Nein</i> geantwortet, setzen sich alle Buben mit schwarzen Haaren.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verbstellung (E2), Verbformen (Perfekt): Beschreibungen werden im Perfekt formuliert, wobei die Verbklammer geübt wird, z. B. <i>Sie hat letzte Woche Geburtstag gehabt. Sie ist schon einmal am Meer gewesen.</i> ▪ Verbstellung (E4–5): Die Beschreibungen werden in Nebensätzen formuliert, z. B. <i>Ich glaube, dass das Kind eine Katze hat.</i>



Inhalte	Gegenstände beschreiben.
Material	keines
Setting	–
Beschreibung/ Ablauf	Ein Kind beschreibt einen Gegenstand im Raum oder auf einem Bild und die anderen Kinder müssen ihn erraten. Die Beschreibung folgt dem Muster <i>Ich seh', ich seh', was du nicht siehst, und das ist ...</i> Das Kind, das den Gegenstand errät, ist als nächstes an der Reihe, ein Rätsel zu stellen.
Beispiel- äußerungen	Ich seh', ich seh', was du nicht siehst, und das ist eckig. Es hängt an der Wand. Man kann darauf schreiben ... Du siehst eine Tafel./Siehst du eine Tafel?
Spielvarianten	Wort-/Themenfelder: Werden Bildkarten/Wimmelbilder verwendet, können bestimmte Themenfelder bearbeitet werden, z. B. Tiere, Pflanzen, Berufe ... Der Schwierigkeitsgrad der Übung wird über die Gestaltung der Bildtafeln gesteuert. Je klarer die Begriffe voneinander unterscheidbar sind, desto einfacher ist es, sie zu erraten. Aktuelle Themen: Die Übung kann immer wieder neu und interessant gestaltet werden, indem sie an aktuelle Themen aus dem Sachunterricht angepasst wird.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Situationen und Handlungen beschreiben.
Material	Wimmelbild; Spielsteine
Setting	Kleingruppe, Gruppentisch
Beschreibung/ Ablauf	1. Spielrunde: Ein Kind beschreibt eine Situation/Handlung, die auf dem Bild dargestellt ist und legt einen Spielstein an der Stelle auf, wo es die Handlung entdeckt hat. Die anderen Kinder machen es ebenso, bis alle Steine aufgelegt sind. 2. Spielrunde: Die Kinder nehmen reihum die Spielsteine wieder aus dem Bild und beschreiben dabei nochmals Situationen/Handlungen, die andere in der ersten Runde beschrieben hatten. Die eigenen Spielsteine dürfen nicht entfernt werden.
Beispiel- äußerungen	Der alte Mann sitzt auf der Bank. Er hat einen Hut auf. Da sitzt ein alter Mann mit einem Hut.
Spielvarianten	Wortschatz erarbeiten und festigen: Vor der Übung wird der Wortschatz erarbeitet bzw. gefestigt. Eventuell werden Wörter als Merkhilfe notiert. Verschriftung: Die Beschreibungen werden schriftlich festgehalten.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Gegenstände durch Beschreiben erraten.
Material	Bildkarten mit Gegenständen aus einem Themenfeld, z. B. Tiere, Freizeit, Schule; 19 Spielsteine
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Kind 1 zieht eine verdeckte Bildkarte aus einem Stapel. Die Kinder im Kreis haben die Aufgabe, gemeinsam zu erraten, um welchen Gegenstand es sich handelt. Reihum werden Entscheidungsfragen zum gesuchten Gegenstand gestellt. Dafür hat die Gruppe 19 Versuche. Kind 1 darf die Fragen nur mit <i>Ja</i> oder <i>Nein</i> beantworten. Kind 2 verwaltet ein Glas mit Muggelsteinen. Jedesmal, wenn eine Frage mit <i>Nein</i> beantwortet wird, muss ein Spielstein an Kind 1 abgegeben werden. Gelingt es der Gruppe, gemeinsam den Gegenstand zu erraten, bevor das Glas leer ist, hat die Gruppe gewonnen. Andernfalls hat Kind 1 gewonnen.
Beispiel- äußerungen	Ist es groß? Ist es weich? Ist es aus Holz? Ist es aus Plastik? Ist es größer als ...? Ist es kleiner als ...?
Spielvarianten	Gegenstände im Raum: Anstatt Bildkarten zu verwenden, werden Gegenstände im Raum ausgewählt.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verben (Modalverben), Verbstellung (E2–3): Das Modalverb <i>können</i> erarbeiten und die Verbkammer in Frage- und Antwortsätzen üben, z. B. <i>Kann man es essen? – Nein, man kann es nicht essen.</i> ▪ Benennen (B2–4): Vergleichsformen von Adjektiven erarbeiten, z. B. <i>Ist es größer als eine Schultasche? Ist es genauso saftig wie ein Apfel?</i>



Inhalte	Gegenstände, Tiere, Personen beschreiben.
Material	Bild- oder Wortkarten zu bestimmten Themen, z. B. Tiere, Berufe; Sicherheitsnadeln
Setting	frei im Raum
Beschreibung/ Ablauf	Jedem Kind wird ein Bild, z. B. von einem Tier, mit einer Sicherheitsnadel am Rücken befestigt. Es darf nicht wissen, was das Bild darstellt. Nun versuchen die Kinder herauszufinden, welches Tierbild auf ihrem Rücken zu sehen ist. In ihren Fragen beschreiben sie bekannte Tiere. Es dürfen nur Fragen gestellt werden, die mit <i>Ja</i> oder <i>Nein</i> beantwortet werden können. Nach drei Fragen wird zum nächsten Kind gewechselt.
Beispiel- äußerungen	<p><i>Inversion:</i> Ist mein Tier größer als ein Hund? Hat mein Tier ein Fell?</p> <p><i>Aussagesatz mit Frage-Betonung:</i> Mein Tier ist größer als ein Hund? Mein Tier hat ein Fell?</p>
Spielvarianten	Mit Händen und Füßen: Es können auch Mimik, Gestik und lautmalerische Ausdrücke verwendet werden. So kommt eine zusätzliche kommunikative Ebene hinzu und fehlender Wortschatz kann überbrückt werden.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Die Körperhaltung einer Statue beschreiben. Anweisungen erteilen und ausführen.
Material	Augenbinde
Setting	Kleingruppe; frei im Raum
Beschreibung/ Ablauf	Gruppen zu je drei Kindern werden gebildet. Kind 1 werden die Augen verbunden. Kind 2 stellt sich in eine Statuenposition. Kind 3 beschreibt Kind 1, wie die Statue dasteht. Kind 1 versucht, sich wie die Statue hinzustellen. Kind 3 darf die Statue nicht korrigieren, sondern muss seine Beschreibung wiederholen bzw. präzisieren.
Beispiel- äußerungen	Heb deinen linken Arm in die Höhe. Stell dich in die Grätsche. Schau nach links.
Spielvarianten	Fünf Anweisungen: Es dürfen maximal fünf Anweisungen an das Kind mit der Augenbinde gegeben werden. Danach wird beschrieben, ob und wie sich die Position der Statue und des Kindes mit der Augenbinde unterscheiden.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Meinungen äußern und begründen.
Material	Tierbilder
Setting	Kleingruppe, Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Beliebig viele Bilder von Tieren werden aufgelegt. Zur Wortschatzfestigung werden die Tiere benannt. Der Reihe nach formuliert nun jedes Kind einen Satz, warum es ein Tier mag bzw. nicht mag. Danach dreht es die Karte mit dem entsprechenden Tierbild um. Das Spiel endet, wenn alle Karten verdeckt auf dem Tisch/Boden liegen.
Beispiel- äußerungen	Ich mag Katzen. Sie haben ein weiches Fell. Ich mag Katzen, weil sie ein weiches Fell haben. Ich mag Hunde nicht. Sie knurren.
Spielvarianten	Grüne Katzen: Absurde Äußerungen steigern das Interesse und fördern die Kreativität, z. B. <i>Ich mag Katzen, weil sie so schön grün sind. Ich mag Elefanten nicht, weil sie so klein sind.</i> Pro und Kontra: Die Karten liegen verdeckt im Stapel. Jedes Kind deckt eine Karte auf und formuliert Argumente, z. B. <i>Elefanten gefallen mir, weil sie so große Ohren haben. Ihre dicken, schweren Beine gefallen mir nicht, weil sie alles kaputt trampeln.</i>
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verbstellung (E1): Verbzweitstellung üben, z. B. <i>Ich mag Vögel. Sie sind bunt. Ich mag Schlangen nicht. Sie zischen.</i> ▪ Verbstellung (E2), Verben (Modalverben): Satzklammer mit Modalverb können, z. B. <i>Ich mag Fische. Sie können gut schwimmen.</i> ▪ Verbstellung (E4–5): Verbendstellung im Nebensatz, z. B. <i>Ich mag Schnecken, weil sie so schöne Häuser haben.</i>



Inhalte	Dinge benennen und beschreiben. Handlungen versprachlichen und erzählend verknüpfen.
Material	Stoffsackerl mit Figuren, die zu einem Themenfeld passen, z. B. Bauernhof, Spielplatz, Wald
Setting	Kleingruppe, Gruppentisch
Beschreibung/ Ablauf	Das Stoffsackerl wird reihum gegeben und jedes Kind zieht einen Gegenstand. Diese Gegenstände werden benannt (1) und in die Mitte des Tisches gestellt. Danach kommen alle Gegenstände wieder in das Stoffsackerl. Nun fordert die LP auf, jeden Gegenstand zu beschreiben. Das Stoffsackerl wird wieder reihum gegeben, jedes Kind zieht einen Gegenstand und beschreibt ihn (2). In einer weiteren Runde ziehen die Kinder die Gegenstände aus dem Sackerl, ordnen sie einander zu, stellen Beziehungen her, erzählen kurze Geschichten (3).
Beispiel- äußerungen	(1) Das ist eine Kuh. Das ist ein Zaun. ... (2) Der Hahn hat bunte Federn. Die Katze ist braun-weiß gefleckt und kauert auf dem Boden. (3) Die Kuh steht im Stall und die Katze läuft zur Kuh. Der Hahn springt über den Zaun und das Schaf schaut ihm zu. ...
Spielvarianten	Wortkarten/Sachwortschatz: Den Gegenständen, Tieren, ... werden Wortkarten zugeordnet. Auch Verben und Adjektive, die zum Sachwortschatz gehören, werden verschriftet. Sätze bilden: Mit den Wortkarten werden Sätze gebildet, die auch aufgeschrieben werden.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Bilder beschreiben. Geschichten erzählen. Handlungen, Personen und Gegenstände beschreiben.
Material	Bildergeschichte in 4 oder mehr Einzelbildern
Setting	Kleingruppe, Gruppentisch
Beschreibung/ Ablauf	Die LP legt die Einzelbilder auf und erklärt, dass sie eine Bildergeschichte mitgebracht hat, aber die Bilder durcheinandergeraten sind. Jedes Bild wird beschrieben. Der Handlungsverlauf wird geklärt und die Bilder werden geordnet. Wenn die Reihenfolge der Bilder feststeht, erzählen die Kinder die Geschichte. Die LP stellt ggf. Fragen, z. B. <i>Welchen Titel gibst du/gebt ihr dieser Geschichte? Was ist zwischen diesen zwei Bildern passiert? ...</i>
Beispiel- äußerungen	–
Spielvarianten	Eigene Bildergeschichte: Die Kinder erfinden eigene Geschichten und zeichnen die Bilder dazu.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Eine Geschichte mit unterschiedlichen Satzanfängen und -übergängen erzählen.
Material	Bildkarten zu einem bestimmten Thema; Wortkarten mit Satzanfängen und -übergängen; Wortkarten mit Schlagwörtern zum Thema; langes Band
Setting	Kleingruppe, Gruppentisch
Beschreibung/ Ablauf	In der Gruppe oder allein sehen die Kinder die Bild- und Wortkarten durch. Sie erfinden eine Geschichte und legen die Bild- und Wortkarten ihrer Geschichte entsprechend auf dem Band auf. Zum Abschluss gehen die Kinder am Band entlang und erzählen Schritt für Schritt ihre Geschichte.
Beispiel- äußerungen	–
Spielvarianten	Eigene Geschichten: Die Kinder erfinden eigene Geschichten, zeichnen die wichtigsten Protagonisten, schreiben Satzanfänge oder Schlagwörter ... auf und legen diese als Merkhilfe entlang des Bands auf. Die Geschichten werden vorgetragen und können im Anschluss auch von anderen Kindern ergänzt, ausgeschmückt, neu erzählt werden.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Vermutungen anstellen und überprüfen. Ergebnisse versprachlichen. Über Erfahrungen berichten.
Material	Großer Behälter mit Wasser; zwei Tablett als Ablage; Wischtuch; Schilder mit <i>schwimmt</i> und <i>schwimmt nicht</i> ; Gegenstände wie z. B. Plastikente, Stück Holz, Stein, Muschel, Bleistift, Schwamm, Kerze, Schere, Glühbirne, Radiergummi, Löffel ...
Setting	Kleingruppe, Gruppentisch
Beschreibung/ Ablauf	Jede Gruppe erhält das oben genannte Material. Die einzelnen Gegenstände werden gemeinsam benannt. Jedes Kind erhält einen Gegenstand, benennt ihn und stellt eine Vermutung an: <i>Die Kerze schwimmt. Ich glaube, die Kerze wird schwimmen.</i> Der Reihe nach testen die Kinder die Gegenstände, indem sie sie vorsichtig ins Wasser legen. Abschließend formulieren sie ihre Erkenntnisse und ordnen die Gegenstände den entsprechenden Schildern <i>schwimmt</i> oder <i>schwimmt nicht</i> auf den Tablett zu.
Beispiel- äußerungen	Die Ente schwimmt. Ich glaube, die Ente schwimmt. Ich glaube, der Stein geht unter. Der Stein wird sicher sinken.
Spielvarianten	Nebensätze bilden: Eventuell Satzanfänge vorgeben, z. B. <i>Ich glaube, dass ... Ich vermute, dass ... Ich denke, dass ...</i>
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verbstellung (E1): Verbzweitstellung üben, z.B. <i>Die Kerze sinkt. Das Papierschiff schwimmt.</i> ▪ Verbstellung (E4–5): Verbendstellung im Nebensatz üben, z. B. <i>Ich glaube, dass der Stein sinkt.</i>



Inhalte	Mit Beschreibungen, Erklärungen und Erzählungen auf W-Fragen antworten.
Material	Wimmelbild; Lupe (oder Rahmen aus Karton)
Setting	Kleingruppe, Gruppentisch
Beschreibung/ Ablauf	Das Wimmelbild wird gemeinsam betrachtet. Anschließend wird die Lupe auf eine Szene gelegt. Nun stellt die LP zu diesem Bildausschnitt unterschiedliche W-Fragen. Die Kinder beschreiben, erklären oder erzählen, was sie sehen, vermuten, ... Sind die W-Fragen zu diesem Bildausschnitt beantwortet, legt ein Kind die Lupe auf einen anderen Bildausschnitt und stellt wieder W-Fragen.
Beispiel- äußerungen	Was macht die alte Frau? Wo sitzt die rote Katze? Wem fällt das Eis auf den Boden? Warum ist das gefährlich? Was würdest du tun, wenn du das Kind hier wärst? Wie geht die Geschichte weiter?
Spielvarianten	Vermutungen anstellen: Über das Abgebildete hinaus können Fragen gestellt werden, die die Kinder veranlassen, Vermutungen anzustellen, z. B. <i>Warum, glaubst du, weint das Mädchen? Was könnte der Mann denken? Was wird der Mann wohl als Nächstes tun?</i>
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Vermutungen anstellen und überprüfen. Gegenstände beschreiben. Über Ergebnisse von Versuchen berichten.
Material	Magnetische und nichtmagnetische Gegenstände, z. B. Gummiringel, Schraube, kleine Spielfigur ...; Tablets, beschriftet mit <i>magnetisch, nichtmagnetisch</i> ; großer Magnet
Setting	Kleingruppen, Gruppentische
Beschreibung/ Ablauf	Jede Gruppe erhält das Material. Die Gegenstände werden benannt und beschrieben. Die Kinder stellen Vermutungen an, ob die Gegenstände magnetisch oder nichtmagnetisch sind und probieren es aus. Sie formulieren ihre Erkenntnisse und legen die Gegenstände auf das entsprechende Tablett. Die Ergebnisse werden abschließend im Plenum berichtet und können evtl. in einem Forscherbuch schriftlich festgehalten werden.
Beispiel- äußerungen	Das ist eine Schraube. Die Schraube ist magnetisch. Die Schraube wird vom Magneten angezogen. Der Magnet zieht die Schraube an.
Spielvarianten	Satzteile vorgeben: Unterschiedliche Satzstrukturen, Zeitformen und das Passiv werden geübt, z. B. <i>Ich glaube, dass die Schraube magnetisch ist. Ich vermute, dass das Gummiringel nicht vom Magneten angezogen wird. Wahrscheinlich wird der Magnet den Schlüsselanhänger anziehen.</i> Begründen/Nebensatzkonstruktion: Vermutungen begründen, z. B. <i>Das Gummiringel wird nicht angezogen, weil es nicht aus Metall ist.</i>
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> Verbstellung (E4–5): Verben in Aktiv und Passiv verwenden. Verklammer bilden. Verneinungen formulieren.



Inhalte	Erzählen einer Geschichte im Präteritum.
Material	Ball oder Stein zum Weitergeben als Zeichen, wer an der Reihe ist zu erzählen
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die LP beginnt mit dem ersten Satz der Geschichte, die Satz für Satz gemeinsam erfunden und erzählt wird. Alle Inhalte sind erlaubt, sofern sie dem Fortgang der Geschichte dienlich sind. Es kann der Reihe nach erzählt werden oder es wird ein Erzählball oder Erzählstein an das Kind weitergegeben, das gerne erzählen möchte. Jedes Kind darf nur einen Satz sagen, dann kommt das nächste dran.
Beispiel- äußerungen	<i>LP:</i> Es war einmal ein riesengroßer Dinosaurier. <i>Kind 1:</i> Der lebte im Wald bei den fünf Raben. <i>Kind 2:</i> Sie waren gute Freunde. <i>Kind 3:</i> Eines Tages verirrt sich der Dinosaurier im Wald. ...
Spielvarianten	Aufschreiben: Wenn Schriftsprachkompetenz vorhanden ist, kann man die Geschichte im Anschluss an die Erzählrunde wiederholen und aufschreiben.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verbformen (Präteritum): Das Präteritum verschiedener Verben üben. Die in der Geschichte verwendeten Verben werden im Infinitiv und im Präteritum schriftlich festgehalten, z. B. <i>leben – er lebte, fliegen – sie flogen, retten – er rettete.</i>



Inhalte	Orte benennen. Wege beschreiben.
Material	Kopie eines vereinfachten Plans, auf dem das Schulviertel bzw. die Wohngegend der Kinder abgebildet ist (evtl. auch als großes Bild für die gemeinsame Erarbeitung); Straßennamen und wichtige Gebäude sind beschriftet
Setting	–
Beschreibung/ Ablauf	Plenum: Orientierung auf dem Plan und gemeinsames Suchen und Benennen von Straßen, Wegen, Orten und Gebäuden. Die LP beschreibt einen Weg. Start und Ziel werden festgelegt, die Kinder verfolgen vom Start aus auf ihrer Kartenkopie die beschriebene Wegstrecke. Anschließend übernimmt ein Kind die Rolle der LP und beschreibt den Weg von einem neuen Startpunkt aus zu einem anderen Ziel. Die individuelle Übung und Festigung erfolgt in Partnerarbeit. Kind 1 gibt Start und Ziel vor und beschreibt den Weg. Kind 2 zeigt auf seiner Karte mit.
Beispiel- äußerungen	Max ist in der Schule. Er möchte zum Spielplatz gehen. Zuerst geht er rechts die Bahnhofstraße entlang. Dann biegt er links in die Hofgasse ein. Nun geht er geradeaus bis zur zweiten Kreuzung. Dort biegt er rechts in die Glockengasse ab.
Spielvarianten	Ohne Ziel: Kind 1 gibt den Start vor und navigiert. Kind 2 verfolgt den Weg auf dem Plan. Wird am Ende ein gemeinsamer Zielpunkt erreicht?
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Handlungen und Gegenstände beschreiben. Fantasievolle Geschichten im Präteritum erzählen.
Material	Beutel mit Spielzeug, das thematisch zusammenpasst; optional Bilder von Orten, Gegenständen etc.
Setting	Kleingruppe, Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Jedes Kind darf sich ein Spielzeug aus dem Beutel nehmen. Es wird benannt und beschrieben. Die LP erklärt, dass aus allen Dingen, die gezogen wurden, eine Geschichte entstehen soll und beginnt die Geschichte mit <i>Es war einmal ...</i> Jedes Kind erzählt einen Teil, der mit seinem Spielzeug zusammenhängt.
Beispiel- äußerungen	<i>LP:</i> Es war einmal ... <i>Kind 1:</i> ... ein kleines Boot, das auf dem Meer schwamm. Es hatte Segel. <i>Kind 2:</i> Auf dem Boot war ein Bub, der hatte ein Fernglas. <i>Kind 3:</i> Da sah er in der Ferne eine Flasche. Sie schwamm im Wasser.
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Geschichten im Präteritum erzählen.
Material	6 Ortskarten, z. B. Wald, Wüste ...; 6 Karten mit Hauptfiguren, z. B. Zauberer, Astronautin ...; 6 Karten mit Nebenfiguren, z. B. Wal, Ritter ...; 6 Bildkarten zum Abschluss der Geschichte, z. B. Torte, Haus ...
Setting	Kleingruppe, Gruppentisch
Beschreibung/ Ablauf	Die Karten werden in vier Stapeln verdeckt auf den Tisch gelegt (Ort, Hauptfigur, Nebenfigur, Ende). Kind 1 nimmt die oberste Ortskarte und beginnt die Erzählung. Kind 2 nimmt die Karte mit der Hauptfigur und setzt die Erzählung fort. Kind 3 zieht die Karte mit der Nebenfigur und erzählt weiter. Kind 4 zieht das Ende der Geschichte und schließt sie ab. Kind 5 beginnt eine neue Geschichte. ...
Beispiel- äußerungen	Es war ein dunkler Wald. In dem Wald lebte ein Räuber, der hatte schon so viel Gold gestohlen, dass er sehr reich war. Da kam eine Astronautin und fragte, warum er sich von dem Gold kein Schloss kaufe. Da erschien der Mond. Er verkaufte dem Räuber eine Mondrakete. Seitdem reisen der Räuber und die Astronautin durch das Weltall.
Spielvarianten	Rollenspiele: Nachdem die Geschichte erzählt wurde, spielen die Kinder diese für die ganze Klasse nach.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Einwort-Idiome und Redewendungen deuten, erklären, anwenden.
Material	Papier; Stifte; Schnur; Wäscheklammern
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Einwort-Idiome und Redewendungen werden zunächst ohne nähere Erklärung gesammelt, aufgeschrieben und wortwörtlich gezeichnet. Im Anschluss werden sie besprochen, gedeutet, erklärt und die Bedeutung wird auf der Rückseite des Bilds schriftlich festgehalten. Die Bilder werden an einer Schnur mit Wäscheklammern angebracht. Immer wieder soll die Sammlung der Begriffe und Redewendungen erweitert und im Unterricht verwendet werden.
Beispiel- äußerungen	<i>Einwort-Idiome:</i> Bücherwurm, Naschkatze, Leseratte, Pechvogel, Schmutzfink, Frechdachs, Spaßvogel, Eselsbrücke, Geisterstadt, Flohmarkt, Zeitungsente ... <i>Redewendungen:</i> Lass dich nicht hängen! Sie hat mir einen Bären aufgebunden. Er macht Nägel mit Köpfen. Er ist ein Dickkopf. Sie tanzt der Lehrerin auf der Nase rum. Er lebt auf großem Fuß. Sie führt ihn an der Nase herum. ...
Spielvarianten	Pantomimisch darstellen: Die Redewendungen werden pantomimisch dargestellt und gespielt, z. B. <i>Jemanden auf den Arm nehmen. Jemandem den Buckel runterrutschen.</i> ...
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Handlungen detailliert beschreiben. Beschreibungen zeichnerisch umsetzen. Entscheidungen begründen.
Material	Papier; Stifte
Setting	–
Beschreibung/ Ablauf	Die LP zeichnet, für die Kinder nicht sichtbar, ein Bild auf ein Blatt Papier und beschreibt dabei ihre Tätigkeit. Es soll eine festgelegte Anzahl von Dingen beinhalten. Die Kinder wiederholen gemeinsam jeden Satz der LP und jedes Kind zeichnet sein eigenes Bild nach dieser Beschreibung. Bei Unklarheiten darf nachgefragt werden. Am Ende wird verglichen. Das Bild, das dem Original am ähnlichsten ist, gewinnt. Die Kinder entscheiden, wer die beste Kopie angefertigt hat. Die Entscheidung muss begründet werden. Es empfiehlt sich, inhaltlich ein Thema vorzugeben. Die Übung kann auch in Partnerarbeit durchgeführt werden.
Beispiel- äußerungen	Ich zeichne mit Bleistift. In der Mitte des Blatts ist ein großes Haus mit einem spitzen Dach. Im Erdgeschoß ist auf der rechten Seite eine Tür und auf der linken Seite ein Fenster. Im ersten Stock sind zwei Fenster. Das Dach hat eine Antenne und einen Schornstein. Rechts neben dem Haus steht ein hoher Baum. Ein großer Vogel fliegt über das Haus ...
Spielvarianten	Kopieren auf Zeit: Anstelle der Anzahl der Dinge kann auch die Dauer des Spiels festgelegt werden, z. B. 10 Minuten. Ausgangsbild ergänzen: Anstatt mit einem leeren Blatt zu beginnen, wird ein Ausgangsbild benutzt, das die Kinder als Kopie erhalten, z. B. Landschaft, Straßen, Tiergarten ...
Weitere Einsatz- möglichkeiten	