



Inhalte	Begriffe (Nomen mit Artikeln) wiederholen, festigen und in Phrasen anwenden.
Material	Bild- oder Wortkarten (Bilder aus Katalogen oder Fotos) zu bestimmten Themenbereichen oder Oberbegriffen; Magnete; Tafel
Setting	frontal
Beschreibung/ Ablauf	Karten mit bekannten Begriffen werden mit Magneten an der Tafel befestigt. Die Kinder benennen die Gegenstände/Tiere ... mit Artikeln und sollen sich die Begriffe einprägen. Sie schließen die Augen. Die LP entfernt ein Bild. Die Kinder öffnen die Augen. Die LP fragt, was fehlt. Hat ein Kind den fehlenden Begriff genannt, wird das Kärtchen zurückgehängt und das Spiel geht weiter. Die Anzahl der verwendeten Bilder bzw. die Steigerung der Menge der Bilder hängt von der Geläufigkeit der Begriffe und der Merkfähigkeit der Kinder ab.
Beispiel- äußerungen	Der Apfel fehlt. Es fehlt der Apfel.
Spielvarianten	Kinder als Spielleiter: Das Kind, das den fehlenden Begriff genannt hat, darf nun Spielleiter für die nächste Runde sein und wird auch wieder auf die gleiche Art abgelöst.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verben (C2): Zur Erarbeitung und Festigung verschiedener Verben und Verbarten kann das Spiel unter Einsatz der Verbenbilder (K1) angewendet werden.



Inhalte	Bekannte Begriffe (Nomen) wiederholen und festigen.
Material	Bildkarten mit Darstellungen von Begriffen, die bereits erarbeitet sind und gefestigt werden sollen: themen- oder sachbezogener Wortschatz, allgemeiner Wortschatz; Klebestreifen
Setting	frei im Raum
Beschreibung/ Ablauf	Die Kinder bilden Paare. Sie stehen einander gegenüber und halten sich an den Händen. Die LP klebt jedem Kind mit Klebestreifen eine Bildkarte auf den Rücken. Auf Kommando müssen die Kinder nun ohne die Hände loszulassen versuchen, einen Blick auf das Bild der Partnerin/des Partners zu werfen und den Begriff zu nennen. Dabei sollen die Kinder zu verhindern versuchen, dass ihr eigenes Bild von der Partnerin/vom Partner gesehen wird. Ein lustiges, lautes Spiel mit viel Bewegung.
Beispiel- äußerungen	Du hast den Apfel. Du hast die Birne.
Spielvarianten	Wenn die Kinder bereits lesen können, ist die Verwendung von Wortkarten statt Bildkarten möglich.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Wortschatz erweitern und festigen. Nomen mit Artikeln festigen.
Material	Bildkarten zu einem bestimmten Sachthema oder Oberbegriff
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Jedes Kind bekommt eine Bildkarte mit einem Nomen z. B. zum Oberbegriff <i>Obstsalat</i> . Eines der Kinder steht in der Mitte und hat keinen Stuhl. Es nennt zwei Begriffe mit Artikeln, die sich auf den Bildern befinden und diese Kinder müssen schnell ihre Plätze tauschen. Das Kind aus der Mitte versucht, einen der beiden Plätze zu erwischen. Das Kind, das übrig bleibt, steht wieder in der Mitte. Ruft es den Oberbegriff, z. B. <i>Obstsalat</i> , <i>Kleiderschrank</i> , <i>Schultasche</i> ..., müssen alle Kinder ihre Plätze tauschen und das Kind aus der Mitte versucht einen Platz zu erwischen.
Beispiel- äußerungen	Obstsalat: der Apfel, die Banane, die Birne ... Kleiderschrank: der Schrank, das Sofa, der Tisch ... Schultasche: das Heft, das Buch, der Bleistift ...
Spielvarianten	Merkspiel: Die Kinder zeigen ihre Bildkarten und benennen, was darauf ist. Nun legen sie ihre Bildkarten weg und merken sich ihre und die Begriffe der anderen. Freie Begriffe: Es wird ohne Bildmaterial gearbeitet: Die Kinder nennen frei Begriffe zu einem Sachthema oder Oberbegriff.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Farbadjektive zuordnen und festigen.
Material	Farbkarten
Setting	Kleingruppe, Gruppentisch
Beschreibung/ Ablauf	Jedes Kind hat Farbkarten vor sich liegen. Die LP beginnt einen Satz, z. B. <i>Der Apfel ist ...</i> Die Kinder heben die passende Farbkarte hoch und vervollständigen den Satz: <i>Der Apfel ist rot.</i>
Beispiel- äußerungen	Der Apfel ist rot. Der Löwenzahn ist gelb. Das Feuerwehrauto ist rot.
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Wortschatz (Nomen) aktivieren und erweitern. Konzentrationsförderung.
Material	keines
Setting	frontal
Beschreibung/ Ablauf	Durch aufmerksames Zuhören und schnelles Reagieren wird der Wortschatz – insbesondere der Bereich der Wortbedeutung – gefestigt, aktiviert und erweitert. Die Kinder klopfen mit ihren Zeigefingern auf den Tisch. Die LP nennt in rascher Abfolge Namen von Gegenständen, die fliegen oder nicht fliegen können und hebt bei jedem Begriff die Arme. Die Kinder heben ihre Arme nur bei einem Gegenstand, der fliegen kann. Die LP macht absichtlich Fehler. Es gilt also genau hinzuhören und richtig zu reagieren. Wer einen Fehler macht, scheidet aus. Sieger ist, wer zuletzt übrig bleibt.
Beispiel- äußerungen	LP: Es fliegt, es fliegt der Baum. Es fliegt, es fliegt das Flugzeug. Es fliegt, es fliegt die Banane. ...
Spielvarianten	Kinder geben vor: Ein Kind übernimmt die Spielleitung.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Artikel Nomen zuordnen. Wortschatz festigen und erweitern.
Material	Stoppuhr; 9 Artikel-Karten: je 3-mal <i>der</i> , <i>die</i> , <i>das</i> pro Kind
Setting	Kleingruppe, frei im Raum
Beschreibung/ Ablauf	Die Kinder bekommen eine Zeitvorgabe, in der sie möglichst viele ihrer Artikelkärtchen auf die entsprechenden Gegenstände legen bzw. kleben. In der Kontrollrunde lösen die Kinder ihre Kärtchen wieder ab und benennen den Gegenstand mit Artikel. Gibt es den gleichen Gegenstand mehrmals, z. B. <i>Tisch</i> , darf man das Kärtchen nur einmal pro Gegenstand aufkleben/auflegen.
Beispiel- äußerungen	die Tafel, der Stuhl, der Filzstift, das Federpennal, der Mülleimer, das Bücherregal ...
Spielvarianten	Artikel zu Bildern: Anstelle realer Gegenstände können auch Einzelbilder, Wimmelbilder oder Bilderbücher verwendet werden. Unbestimmter Artikel: In der Kontrollrunde wird der unbestimmte Artikel verwendet und der Plural des Nomens genannt, z. B. <i>Das ist ein Baum. Es gibt viele Bäume.</i>
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Pluralformen von Nomen kennenlernen und üben.
Material	Bildkarten mit Darstellungen im Singular und passende Bildkarten im Plural
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die Singular-Karten werden aufgelegt und benannt: Danach werden die Plural-Karten aufgelegt und ebenfalls benannt. Nun werden alle Karten gemischt und die Kinder suchen Wortpaare. Um die Pluralbildung zu betonen, können die Nomen auch nur mit Artikeln (ohne Satz) genannt werden.
Beispiel- äußerungen	Das ist ein Hase. Das ist ein Zopf. ein Hase – zwei Hasen, ein Zopf – zwei Zöpfe, ein Schlüssel – zwei Schlüssel, ein Pferd – zwei Pferde, ein Haus – zwei Häuser, eine Maus – zwei Mäuse, ...
Spielvarianten	Festigendes Merkspiel mit verdeckten Karten : Die Karten werden in zwei Gruppen aufgelegt. Aus jeder Gruppe wird jeweils eine Karte aufgedeckt. Passen die Karten zusammen, darf das Paar behalten werden. Passen die Karten nicht zusammen, müssen sie wieder umgedreht werden und bleiben liegen. Das nächste Kind ist am Zug. Wichtig ist, dass die Kinder jede aufgedeckte Karte benennen.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Dinge benennen. Bestimmten Artikel zuordnen. Sachwortschatz festigen.
Material	Bildkarten mit Darstellungen von Gegenständen, Tieren ... evtl. passend zu einem Sachthema
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die Kinder sitzen im Kreis und ein Kind steht außerhalb. In der Kreismitte liegt ein Stapel Bildkarten. Die oberste Karte wird vom Spielleiter umgedreht und benannt, z. B. <i>der Nadelbaum</i> . Das außen stehende Kind geht reihum im Kreis und nennt beliebige Nomen mit Artikel, z. B. <i>das Moos, das Reh, der Pilz, der Baum</i> ... Bei jedem Nomen tippt es im Vorbeigehen einem Kind auf die Schulter. Wenn das Wort der Bildkarte fällt (<i>der Nadelbaum</i>), muss das Kind, das angetippt wurde, aufspringen und versuchen, das Kind, das losgelaufen ist, zu überholen. Wer zuerst auf dem nun leeren Sitzplatz landet, darf sich setzen und die nächste Bildkarte umdrehen. Das Kind, das stehen geblieben ist, ist nun außerhalb des Kreises. Das Spiel beginnt von Neuem.
Beispiel- äußerungen	Z. B. <i>Sachthema Wald</i> : der Baum, der Vogel, das Reh, das Moos, der Pilz, das Eichhörnchen ...
Spielvarianten	Verben und Adjektive : Es können auch Verben und Adjektive mit dieser Übung gefestigt werden. Wortkarten : Wenn die Kinder lesen können, verwendet man Wortkarten statt Bildern.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Nomen mit unbestimmtem Artikel verwenden. Adjektive zur Beschreibung der Dinge verwenden.
Material	Stoffsackerl mit unterschiedlichem Inhalt, z. B. Spielzeugtiere, geometrische Körper, Gegenstände aus unterschiedlichen Materialien ...
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Reihum darf jedes Kind in den Sack greifen, fühlen und einen Gegenstand beschreiben und benennen. Das Kind nimmt den Gegenstand aus dem Sack. Wurde der richtige Begriff genannt, wird der Gegenstand in der Mitte des Sitzkreises abgelegt. Wurde der falsche Begriff genannt, kommt der Gegenstand wieder in den Sack zurück. Nun ist das nächste Kind an der Reihe. Das Spiel ist zu Ende, wenn kein Gegenstand mehr im Sack ist und alle Dinge richtig benannt wurden.
Beispiel- äußerungen	Es ist glatt (rau, rund, eckig, weich, hart ...). Das ist ein Hund (eine Katze, ein Schwein, ein Pferd ...). Ich glaube, das ist ein Hund (eine Katze, ein Schwein, ein Pferd ...). Ich habe einen Würfel (einen Quader, eine Kugel, einen Kegel ...) in der Hand.
Spielvarianten	Gegenstände raten: Ein Kind greift in den Sack und beschreibt den Gegenstand ausschließlich mit Adjektiven. Die anderen Kinder müssen erraten, um welchen Gegenstand es sich handelt.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> Verbstellung (E3-5): Relativsätze bilden, z. B. <i>Ich fühle etwas, das glatt (rau, rund, eckig, weich, hart ...) ist.</i>



Inhalte	Adjektive und ihre Gegensätze (Antonyme) kennenlernen. Adjektive zum Beschreiben von Gegenständen verwenden.
Material	Stoffbeutel, Anschauungsmaterial zu Gegensätzen, z. B. <i>groß/klein</i> : Bausteine; <i>dünn/dick</i> : Stifte; <i>rund/eckig</i> : Murmel und Baustein; <i>hart/weich</i> : Stein und Watte; <i>rau/glatt</i> : Schmirgelpapier und Schreibpapier
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die Kinder schließen die Augen. Die LP legt ein Gegenstandspaar in den Stoffbeutel und gibt diesen im Kreis herum. Die LP fragt <i>Wie fühlen sich die Dinge an?</i> Wenn alle Kinder gefühlt haben, nennen sie ein Adjektive-Gegensatzpaar als Lösung. Danach werden die Gegenstände gezeigt und benannt.
Beispiel- äußerungen	Das eine Ding ist hart und das andere ist weich. Dieser Baustein ist groß. Dieser Baustein ist klein. Die Murmel ist rund. Der Baustein ist eckig.
Spielvarianten	Erweiterung des Wortschatzes: Die Kinder nennen aus ihrem Lebensumfeld Gegenstände, die in ihren Eigenschaften gegensätzlich sind, z. B. <i>Meine gelbe Hose ist lang, meine rote Hose ist kurz.</i>
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Gegensatzpaare von Adjektiven (Antonyme) in Bewegungen darstellen. Wortschatz festigen.
Material	keines
Setting	Stehkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die LP erarbeitet mit den Kindern, wie man mit dem eigenen Körper die Gegensatzpaare aus dem Lied darstellen kann. Die Melodie kann selbst erfunden werden, als Grundlage kann die Melodie von „Brüderchen, komm tanz mit mir“ verwendet werden. Schritt für Schritt wird der Liedtext erarbeitet und schließlich im Klassenverband gesungen und dargestellt.
Beispiel- äußerungen	Das ist gerade, das ist schief. (<i>Erst gerade stehen, dann schief.</i>) Das ist hoch und das ist tief. (<i>Erst die Arme hoch strecken, dann zu den Zehen greifen.</i>) Das ist dunkel, das ist hell. (<i>Erst die Hände vor die Augen halten, dann wegnehmen.</i>) Das ist langsam, das ist schnell. (<i>Erst langsam singen, dann schnell.</i>)
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Nomen aus dem Wortfeld <i>Körper</i> erarbeiten. Körperteile richtig benennen.
Material	Große Papierbögen; Stifte; pro Gruppe eine Schachtel mit Wortkarten
Setting	Kleingruppe, Gruppentisch
Beschreibung/ Ablauf	Ein Kind der Gruppe legt sich auf den Papierbogen und die Körperkontur wird mit einem Bleistift nachgefahren. Teile des Gesichts etc. werden in die Kontur gezeichnet. Ein Kind zieht eine Karte aus der Wörterschachtel. Der Begriff wird vorgelesen und das Kind bildet damit einen Satz. Dann wird die Karte auf die richtige Stelle im Körperbild gelegt. Das nächste Kind zieht eine Karte.
Beispiel- äußerungen	Arm. Das ist ein Arm. Da ist der Arm. Das ist Alis Arm.
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Nomen ihren Oberbegriffen zuordnen. Einen bekannten Wortschatz wiederholen, festigen und ggf. erweitern.
Material	Wort- oder Bildkarten
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind steht in der Mitte des Kreises, es hat keinen Stuhl. Zu jedem Oberbegriff werden je nach Gruppengröße 3-4 Wort- oder Bildkarten ausgewählt und den Kindern ausgeteilt. Auch das Kind in der Kreismitte bekommt eine Wort- oder Bildkarte zu einem der Oberbegriffe. Das Kind in der Kreismitte nennt nun einen Oberbegriff, z. B. <i>Fahrzeuge</i> , und nun müssen alle Kinder, deren Wort zu diesem Oberbegriff passt, möglichst schnell die Plätze tauschen. Das Kind in der Kreismitte versucht, einen Sitzplatz zu erwischen. Das Kind, das keinen Platz erwischen hat, darf einen neuen Oberbegriff nennen und das Spiel verläuft wie in der vorherigen Runde. Ruft aber das Kind in der Kreismitte <i>Kuddelmuddel!</i> , müssen sich alle Kinder einen neuen Platz suchen.
Beispiel- äußerungen	Fahrzeuge: Auto, Fahrrad, Bus, Bahn ... Spielsachen: Roller, Ball, Puppe, Springschnur ...
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Wörter zu Komposita verbinden. Artikel zuordnen.
Material	Notizzettel, Stifte
Setting	frei im Raum
Beschreibung/ Ablauf	Die Kinder überlegen sich Komposita und zeichnen die einzelnen Wörter jeweils auf einen Notizzettel, sodass sich nebeneinandergelegt das Wort ergibt. Nun gehen sie durch die Klasse und begutachten und entdecken die Zeichnungen bzw. Komposita der anderen Kinder. Anschließend werden die Wörter im Plenum besprochen. Dabei kann erläutert werden, welcher Teil eines Kompositums den Artikel bestimmt.
Beispiel- äußerungen	Augen und Tropfen gibt Augentropfen. Wasser und Flasche gibt Wasserflasche. ... Der Baum und die Krone werden die Baumkrone. Die Hand und der Schuh werden der Handschuh.
Spielvarianten	Quatschwörter: Die Zeichnungen der Kinder werden gemischt und jedes Kind zieht zwei Bilder. Diese ergeben ein neues – meist lustiges – Kompositum. Die neuen Wörter werden anschließend im Plenum besprochen.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Zwei Nomen zu einem Kompositum verbinden. Passende Partner-Wörter zu Nomen finden. Wortschatz erweitern.
Material	keines
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die LP gibt ein Nomen vor. Nun wird versucht, eine möglichst lange Kette mit Komposita zu bilden, bei der das letzte Wort wieder das Anfangswort des nächsten zusammengesetzten Nomens ist. Es wird nach der Reihe gespielt. Wenn einem Kind kein Wort einfällt, darf ein anderes Kind helfen. Reißt die Kette ab, wird eine neue begonnen. Bei jedem Spiel gibt es einen Klassenrekord, den es beim nächsten Mal zu übertrumpfen gilt.
Beispiel- äußerungen	Haustür – Türschloss – Schlossgarten – Gartenbank – Bankangestellter ...
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Einfache Nomen und Komposita aus einem Sachwortschatz erarbeiten, üben und festigen.
Material	Badetasche/Korb; Dinge, die man zum Schwimmen brauchen kann; Tuch
Setting	Kleingruppe, Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Dinge, die man zum Schwimmen braucht, sind unter einem Tuch versteckt. Der Reihe nach ertastet jedes Kind ein Ding, benennt es und legt es auf das Tuch. Liegen alle Gegenstände auf dem Tuch, packt reihum jedes Kind einen Gegenstand in die Badetasche und verbalisiert den Vorgang. Zum Schluss sollen sich die Kinder erinnern, was sie in die Badetasche gepackt haben und die Gegenstände aufzählen.
Beispiel- äußerungen	Ich packe das Badetuch in die Badetasche. ... In der Badetasche ist ein Badetuch. ...
Spielvarianten	Festigung eines spezifischen Wortschatzes: Ein Korb geht im Kreis herum, jedes Kind packt einen Gegenstand oder das Bild von einem Gegenstand hinein und benennt ihn dabei. Das nächste Kind muss wiederholen, was bereits im Korb ist und einen weiteren Gegenstand benennen und dazupacken. Die Verwendung eines Korbs hat den Vorteil, dass man die Dinge, die darin liegen, sehen kann. Beispieläußerung: <i>Im Korb sind schon ein Apfel, eine Banane und ein Pfirsich. Ich lege eine Birne in den Korb.</i> Gedächtnistraining: Das Spiel kann auch ohne konkrete Gegenstände oder Bilder gespielt werden. Die Gedächtnisleistung steigt in dieser Spielvariante.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Bekannte Nomen und Oberbegriffe festigen. Wortschatz erweitern.
Material	Pro Kind ein Bingo-Raster mit je 9 von 10 Bildern oder Wörtern zum gewählten Oberbegriff/Thema, die in verschiedener Reihenfolge angeordnet sind (Kopien); 10 entsprechende lose Bild- oder Wortkarten; Spielsteine
Setting	Kleingruppe, Gruppentisch
Beschreibung/ Ablauf	Jedes Kind erhält einen Bingo-Raster und neun Spielsteine. Die 10 losen Kärtchen werden gemischt und verdeckt in die Tischmitte gelegt. Sie werden von der LP einzeln aufgedeckt und benannt. Bei Übereinstimmung sprechen die Kinder z. B. <i>Ich habe eine Zitrone</i> . Sie legen einen ihrer Spielsteine auf den gefundenen Begriff in ihrem Raster. Wer als Erste/r drei Spielsteine in einer Reihe/Spalte/Diagonale liegen hat, ruft <i>Bingo!</i> und hat gewonnen. Die Karten werden neu gemischt und das Spiel beginnt von vorn. Das Spiel kann auch zur Wortschatzerweiterung eingesetzt werden, wenn neue Begriffe zu bekannten hinzukommen sollen.
Beispiel- äußerungen	LP: Das ist ein Apfel. Das ist eine Zitrone. ... KK: Ich habe einen Apfel. Ich habe eine Zitrone. ... Bingo!
Spielvarianten	Oberbegriffe: Obst, Gemüse, Tiere, Klassenzimmer, Kleidung, Körper, Wohnung, Spielsachen, Musikinstrumente, Werkzeug ...
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Komposita bilden. Wortschatz erweitern.
Material	Verschiedene Gegenstände, aus denen man Komposita bilden kann, z. B. Vogel und kleines Haus, Würfel und Zucker, Kaffee und Dose, Gummi und Bär, Geld und Beutel, Haus und Schuh, Spiel und Karten ...; Gegenstände, die sich aus den jeweiligen Wörtern zusammensetzen, z. B. Vogelhaus, Würfelzucker, Kaffeedose, Gummibär, Geldbeutel, Hausschuh, Kartenspiel.
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die LP hat einen Korb mit verschiedenen Gegenständen mitgebracht. Diese werden gemeinsam benannt und beschrieben. Danach fragt die LP, wie man die Namen der Gegenstände kombinieren kann, sodass ein neues Wort entsteht. Gemeinsam werden Komposita mit allen Gegenständen gebildet. Die LP fragt, ob diese zusammengesetzten Wörter die gleiche Bedeutung haben wie zuvor? Die Kinder erkennen, dass die neue Wortbedeutung eine ganz andere ist.
Beispiel- äußerungen	Haus – Schuh – Hausschuh, Vogel – Haus – Vogelhaus, Geld – Beutel – Geldbeutel
Spielvarianten	Anwendung: Die Kinder dürfen im Klassenraum/im Turnsaal/im Freien/im Schulhof herumwandern und Gegenstände suchen, deren Bezeichnungen sich aus zwei Wörtern zusammensetzen. Die LP protokolliert die gefundenen Bezeichnungen schriftlich. Um die Wette: Die Kinder werden auf zwei Gruppen aufgeteilt. Nun suchen die beiden Gruppen im Wettstreit Komposita, notieren sie und stellen sie anschließend der anderen Gruppe vor.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Gegenstände benennen. Oberbegriffe finden und zuordnen.
Material	Je drei Gegenstände oder Bilder von Gegenständen, die einem Oberbegriff zugeordnet werden können und ein Distraktor
Setting	frontal
Beschreibung/ Ablauf	Die LP legt oder hängt vier Bilder für alle Kinder gut sichtbar auf. Die Kinder benennen die Gegenstände und erklären ggf. auch ihre Verwendung bzw. Bedeutung. Anschließend versuchen sie, das gemeinsame Merkmal herauszufinden und eine Gruppe mit den drei zusammengehörenden Dingen zu bilden. Das nicht passende Bild wird von den Kindern aussortiert. Für die drei verbliebenen Gegenstände wählen die Kinder einen Oberbegriff.
Beispiel- äußerungen	der Kasten – der Sessel – das Sofa – das Buch; Kasten, Sessel und Sofa sind Möbel. Das Buch gehört/passt nicht dazu.
Spielvarianten	Knifflig: Man sucht vier Begriffe aus, die alle einem gemeinsamen Oberbegriff angehören. Nun müssen die Kinder begründen, warum trotzdem ein Begriff aus der Reihe fällt, z. B. <i>Der Apfel, die Orange, die Mandarine, die Zitrone. Alle vier sind Früchte, aber der Apfel passt nicht dazu, weil er keine Zitrusfrucht ist.</i>
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verbstellung (E4–5): Begründen, argumentieren können, warum ein Begriff nicht zu einer Gruppe anderer Begriffe passt. Übung zur Verbstellung im Nebensatz, der mit <i>weil</i> eingeleitet ist: <i>Das Handy passt nicht dazu, weil es kein Musikinstrument ist. Die Gitarre passt dazu, weil sie ein Musikinstrument ist.</i>



Inhalte	Adjektive und deren Gegensätze (Antonyme) kennenlernen. Wortschatz erweitern und festigen.
Material	Bildkarten mit Gegenständen, die gegensätzlich beschrieben werden können, z. B. Sonne – Schneemann; Elefant – Maus; volles Glas – leeres Glas; ...
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die LP zeigt den Kindern die Bilder, die Kinder benennen sie: <i>Elefant, Maus, Schneemann, Sonne</i> ... Die LP fragt, ob der Elefant groß oder klein ist. So werden Schritt für Schritt die Adjektive und ihre Antonyme erarbeitet. In einfachen Sätzen werden die Bilder beschrieben. Die Bilderpaare werden einander zugeordnet.
Beispiel- äußerungen	Der Elefant ist groß. Die Maus ist klein. Die Jogginghose ist lang. Die Badehose ist kurz.
Spielvarianten	Merkspiel: Die Karten liegen verdeckt auf dem Tisch. Die Kinder decken immer zwei Karten auf und suchen die Gegensatzpaare. Sie nennen zu jedem aufgedeckten Bild das Adjektiv, z. B. <i>groß – leer</i> . Ist ein Gegensatzpaar gefunden, z. B. <i>voll – leer</i> , darf es behalten werden.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Tiere und Gegenstände mithilfe von Adjektiven beschreiben.
Material	Gegenstände im Klassenzimmer oder Bildkarten
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die LP macht die erste Übung vor. Sie nimmt eine Bildkarte, zeigt sie aber nicht den Kindern und beschreibt den Begriff mithilfe von Adjektiven, z. B.: <i>Mein Tier ist groß und dick</i> . Die Kinder raten, was es sein könnte und antworten: <i>Der Elefant ist groß und dick!</i> <i>Das Schwein ist groß und dick</i> . Wenn der Begriff nicht erraten wird, kommen weitere Merkmale hinzu, bis die Kinder das Rätsel gelöst haben. Danach ist jedes Kind reihum mit der Beschreibung weiterer Gegenstände/Bilder an der Reihe.
Beispiel- äußerungen	Mein Tier ist klein und grau. Die Maus ist klein und grau.
Spielvarianten	Wer bin ich? Personen mit Adjektiven beschreiben und erraten lassen.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Den Einsatz von Adjektiven als Möglichkeit erkennen, Gegenstände oder Tiere eindeutig zu beschreiben. Passende Adjektive für Beschreibungen finden.
Material	Bildkarten
Setting	frontal
Beschreibung/ Ablauf	An der Tafel hängen Bildkarten. Ein Kind steht vor der Gruppe und trägt sein Rätsel vor. Die anderen Kinder raten nun, welches Tier/Ding oder welche Person gemeint sein könnte.
Beispiel- äußerungen	Rate, rate, was (wer) das ist, es ist kein Fuchs, es ist kein Hase, es ist braun und groß. Es ist ein Bär./Ist es ein Bär?
Spielvarianten	Sachwortschatz festigen: Um die Nomen zu einem aktuellen Sachthema zu festigen, kann auf Bildkarten verzichtet werden, z. B. <i>Es ist hoch, unten braun und oben grün. Es ist ein Baum.</i>
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Wortschatz und Wissen zu Sachthemen erweitern und festigen. Hörverstehen üben.
Material	Zwei Fliegenklatschen; Bild-/Wortkarten
Setting	siehe Ablauf
Beschreibung/ Ablauf	Die Bild-/Wortkarten werden an der Tafel befestigt. Die Kinder stehen hintereinander in zwei Gruppen vor der Tafel. Das jeweils erste Kind bekommt eine Fliegenklatsche. Die LP gibt einen Satz oder eine kurze Geschichte vor und die Kinder müssen das passende Bild finden und darauf klatschen. Die Gruppe, der das Kind angehört, das schneller reagiert hat, bekommt einen Punkt. Die nächsten beiden Kinder sind an der Reihe.
Beispiel- äußerungen	<i>LP:</i> Der Elefant hat einen langen Rüssel. <i>K:</i> Da ist der Elefant. <i>(Kind klatscht auf das Bild vom Elefanten.)</i>
Spielvarianten	Singular/Plural unterscheiden: Um Pluralformen von Singularformen unterscheiden zu lernen, werden Singular-/Plural-Bildkarten verwendet. Die LP gibt jeweils Singular oder Plural vor, z. B. <i>Im Teich schwimmen viele Enten. Eine Ente brütet ihre Eier aus.</i> Sachwortschatz festigen: Inhalte aus dem Sachunterricht und dem Mathematikunterricht festigen. Thema Körper: <i>Ich sehe eine Nase./Da ist die Nase. ...</i> Thema Verkehr: <i>Ich sehe ein Stoppschild./Da ist das Stoppschild. ...</i> Einmaleins: <i>Wie viel ist vier mal vier?/Sechzehn. Die Summe von 5 und 7 ist .../Zwölf.</i>
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Bedeutung von Präpositionen verstehen und festigen.
Material	Wortkarten mit Präpositionen für jedes Kind; geeignete Texte
Setting	Kleingruppe, Gruppentisch
Beschreibung/ Ablauf	Die LP liest eine Geschichte vor, in der die Präpositionen durcheinandergelassen sind. Die Kinder hören zu und wenn sie eine falsche Präposition hören, heben sie das Kärtchen mit der richtigen Präposition in die Höhe. Der Satz wird von einem oder mehreren Kindern gespiegelt. Zunächst wird mit wenigen Präpositionen begonnen, es sollen aber bei Wiederholungen der Übung immer mehr werden. Die Geschichten müssen dazu auch erweitert werden.
Beispiel- äußerungen	<i>LP:</i> Oskar kommt vom Spielplatz heim und erzählt seinen Eltern aufgeregt von einer neuen Kletterwand. Dabei ist allerdings einiges durcheinandergelassen. Die neue Kletterwand steht auf (neben) der Schaukel. Wenn man ganz hinaufklettert, kann man unter (über) den Zaun schauen. Sie ist so groß, dass man auch durch (mit) eine(r) Freundin raufklettern kann ...
Spielvarianten	Präpositionen tauschen: Die Kinder erfinden eigene Geschichten (jeweils nur ein Satz) und vertauschen dabei die Präpositionen.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verbformen (Perfekt): Perfektbildung mit <i>haben</i> und <i>sein</i> üben. In einer Geschichte werden die Hilfsverben vertauscht, z. B. <i>Peter ist gestern eine Pizza gegessen. Danach hat er zu einer Freundin gegangen ...</i> Hören die Kinder ein falsches Hilfsverb, halten sie die Karte mit dem richtigen hoch.



Inhalte	Wortschatz erweitern, festigen. Wortfelder erschließen.
Material	Weicher Ball
Setting	Stehkreis
Beschreibung/ Ablauf	LP und Kinder stehen im Kreis. Die LP wirft den Ball einem Kind zu und nennt ein Wort zu einem vorher festgelegten Thema, z. B. Tiere, Schule, Kleidung, Wald, Ernährung ... Das Kind fängt den Ball, nennt ein weiteres Wort und wirft den Ball weiter. Es können Wörter aller Wortarten genannt werden.
Beispiel- äußerungen	<i>Thema Kleidung:</i> Hose, Jacke, Gürtel, Schal, anziehen, ausziehen, umbinden, umhängen, aufsetzen, rot, blau, bunt, rau, weich, schmutzig, sauber, nass, trocken ...
Spielvarianten	Anlaute/Lautschulung: Statt Wörtern zu einem Thema können Wörter mit einem bestimmten Anlaut genannt werden.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Nomen und/oder Komposita kennenlernen. Die erarbeiteten Begriffe in einfachen Sätzen verwenden.
Material	Küchenpapierrolle (leer; eventuell mit buntem Papier oder Folie beklebt)
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die Zauberrolle wird von Kind zu Kind weitergereicht. Das Kind mit der Rolle übt damit pantomimisch eine Tätigkeit aus, z. B. Haare bürsten, Golf oder Tennis spielen, Staub saugen, Zähne putzen, Nägel feilen. Die anderen Kinder versuchen den Gegenstand zu erraten, den die Zauberrolle darstellt. Ist die Antwort falsch, wird nur der Kopf geschüttelt und weiter pantomimisch dargestellt.
Beispiel- äußerungen	Das ist eine Querflöte. – Ja, das ist eine Querflöte.
Spielvarianten	Wortfamilien: Wenn zunächst nur der zweite Teil des Kompositums erraten wurde, z. B. <i>Bürste</i> , wird von der LP nachgefragt, welche Bürste es ist. Der Gegenstand wird genau benannt, z. B. <i>Das ist eine Haarbürste. Das ist eine Kleiderbürste.</i> Beschreiben des Gegenstands, z. B. <i>Mit der Haarbürste bürstet man die Haare. Mit der Zahnbürste bürstet man die Zähne.</i>
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verbstellung (E1–2): Verbzweitstellung im Aussagesatz üben, z. B. <i>Moritz bürstet seine Haare. Er hat eine Haarbürste.</i> ▪ Verbstellung (E4–5): Eingeleitete Nebensätze üben, z. B. <i>Maïke hat einen Tennisschläger, weil sie damit Tennis spielt.</i> ▪ Verbstellung (E2–3), Verbformen (Perfekt): Satzklammer üben, z. B. <i>Ahmed hat Querflöte gespielt.</i>



Inhalte	Wortschatz erweitern. Homonyme kennenlernen.
Material	Bildkarten mit Homonymen, z. B. Birne, Hahn, Tor, Nagel, Pfeife, Schloss, Blatt, Maus; Textkarten, auf denen die Begriffe in ihren verschiedenen Bedeutungen beschrieben sind
Setting	Kleingruppe, Gruppentisch
Beschreibung/ Ablauf	Die Bildkarten werden aufgelegt. Die Kinder versuchen, Paare zusammenzustellen, z. B. Türschloss und Schloss (Gebäude). Sie Benennen die dargestellten Dinge und begründen, warum sie die Paare gewählt haben, z. B. <i>Beides nennt man Schloss</i> . Der Begriff <i>Teekesselchen</i> wird eingeführt und definiert als gleichklingende Wörter, die verschiedene Bedeutungen haben. Die Textkarten mit den Erklärungen werden gelesen, besprochen und den Bildern zugeordnet.
Beispiel- äußerungen	Das ist ein Türschloss. Das ist ein Schloss, in dem eine Königin wohnt. Beides nennt man Schloss.
Spielvarianten	Teekesselchen beschreiben: Zwei Kinder bekommen ein Bildpaar zugewiesen. Sie erklären dem Rest der Gruppe abwechselnd ihr Wort, ohne es zu nennen. Stattdessen setzen sie <i>Teekesselchen</i> ein, z. B. <i>Auf meinem Teekesselchen kann man sitzen. In meinem Teekesselchen gibt es Geld. Mein Teekesselchen steht im Park. In meinem Teekesselchen arbeiten viele Leute.</i> Wer das Teekesselchen errät, wählt eine Partnerin/einen Partner und bekommt ein neues Bilderpaar. Eigenes Teekesselwort: Die Spielpartner/innen können sich auch selbst ein Teekesselwort überlegen.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Wortschatz festigen und erweitern.
Material	Papier, Bleistift, Stoppuhr
Setting	frontal
Beschreibung/ Ablauf	Die LP gibt ein Wort vor, z. B. <i>Haus</i> , mit dem in einer Minute so viele Komposita wie möglich aufgeschrieben werden sollen. Nach Ablauf der Minute werden die Wörter vorgelesen. Alle sinnvollen Wörter sind gültig. Pro Wort wird ein Punkt vergeben. Es können beliebig viele Runden gespielt werden. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte gesammelt hat.
Beispiel- äußerungen	Haustür, Gartenhaus, Hausmeister, Wohnhaus, Hausdach, Vogelhaus ...
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Hörverstehen üben. Farbadjektive festigen. Wortschatz erweitern.
Material	Übungsblatt mit Darstellungen von Gegenständen, Tieren, geometrischen Formen etc. zum Ausmalen; Farbstifte
Setting	Kleingruppe, Gruppentisch
Beschreibung/ Ablauf	Die LP gibt Anweisungen, welche Gegenstände/Tiere/... die Kinder mit einer bestimmten Farbe anmalen sollen. Dabei wird auf ein bestimmtes Merkmal/eine bestimmte Eigenschaft des Gegenstands/Tiers/... verwiesen.
Beispiel- äußerungen	LP: Male das sehr langsame Tier rot an. (Schnecke) Male das dicke, große Tier grau an. (Elefant)
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Sachwortschatz aufbauen und erweitern. Wortfeld erschließen. Sätze mit dem Modalverb <i>können</i> und Verbkammer bilden.
Material	Tafel; Bildkarten mit Berufen
Setting	frontal
Beschreibung/ Ablauf	Vor Beginn der Übung wird über Berufe, Berufsbezeichnungen und die Berufswünsche der Kinder gesprochen. Die LP zeigt den Kindern ein Bild und fragt z. B. <i>Um welchen Beruf geht es? Wie wird er genannt?</i> und heftet das Bild an die Tafel. Gibt ein Kind die richtige Antwort, fragt die LP: <i>Was macht ein/e ...?</i> Die Kinder sammeln nun Tätigkeiten und erfinden für jede dieser Tätigkeiten eine Bewegung. Sind alle Berufe und ihre Tätigkeiten bekannt, macht die LP eine der tapischen Bewegungen und fragt: <i>Wer kann das?</i> Die Kinder antworten z. B. <i>Der Koch kann umrühren.</i> Nun sind die Kinder an der Reihe vorzuspielen und zu fragen.
Beispiel- äußerungen	Wer kann das? Eine Köchin kann die Suppe salzen. Ein Arzt kann abhören. Eine Ärztin kann eine Spritze geben.
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> Verbformen (Konjunktiv): Anstatt reale Handlungen der Berufe zu nennen, können hypothetische (oder auch lustige) Handlungen mit dem Konjunktiv erfragt werden, z. B. <i>Was könnte die Ärztin noch tun? Die Ärztin könnte auf einer Katze reiten.</i>



Inhalte	Sachwortschatz festigen und erweitern. Verstehend zuhören und Anweisungen befolgen.
Material	Arbeitsblatt: Querschnitt eines Wohnhauses, idealerweise mit vielen Räumen und Möbeln darin; Farbstifte
Setting	frontal
Beschreibung/ Ablauf	Die LP beginnt mit einem Beispiel und gibt eine Anweisung. Die Kinder suchen den Raum und den Gegenstand auf ihrem Arbeitsblatt und malen diesen an. Nun sind die Kinder an der Reihe. Reihum gibt jedes eine Anweisung, was angemalt werden soll. Die Beschreibung soll möglichst genau sein, um den Gegenstand zweifelsfrei finden zu können. Gibt es dennoch Unklarheiten, darf nachgefragt, aber nicht gezeigt werden.
Beispiel- äußerungen	<i>LP, später Kinder:</i> Geh in die Küche und mal den Küchenschrank grün an. Geh auf den Dachboden zum Bücherregal. Mal das dickste Buch an. Die Farbe kannst du dir aussuchen.
Spielvarianten	Wochenthema: Es bietet sich an, das Arbeitsblatt dem Wochenthema entsprechend zu wählen, z. B. Körper, Verkehr, Schulweg, Wald ... Ablauf: Die Übung kann auch in Partnerarbeit durchgeführt werden.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Assoziationen zu einem Wortfeld/Oberbegriff verbalisieren.
Material	keines
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die Kinder sitzen im Kreis. Rechts und links neben einem Kind sind die Stühle frei. Das Kind beginnt und sagt: <i>Ich sitze auf der Traumcouch und träume von ...</i> Die Kinder, denen nun eine treffende Assoziation zu dem genannten Traum einfällt, dürfen sich auf die freien Plätze setzen. Die beiden Kinder, die zuerst auf den beiden freien Plätzen sitzen, teilen nun ihre Assoziationen mit, z. B. <i>Ich bin das Meer.</i> oder <i>Ich bin das Flugzeug.</i> Das Kind in der Mitte darf nun entscheiden, was ihm besser gefällt bzw. besser zu seinem Traum passt. Dieses Kind ist nun an der Reihe mit seinem Traum.
Beispiel- äußerungen	<i>Kind 1:</i> Ich sitze auf der Traumcouch und träume von den Ferien. <i>Kind 2:</i> Ich bin das Meer. <i>Kind 3:</i> Ich bin das Flugzeug. <i>Kind 1:</i> Ich nehme das Flugzeug. <i>Kind 3:</i> Ich sitze auf der Traumcouch und träume von einem guten Mittagessen.
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	