



Inhalte	Verbzweitstellung mit Verben in 3. Pers. Sg. Präsens festigen. <i>Er</i> und <i>sie</i> als Personalpronomen anwenden. Wortschatz erweitern.
Material	Verbenbilder mit einfachen Verben (K1, blau)
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Vor der Übung müssen die Verben auf den Bildkarten eindeutig benannt werden. Mehrfache Wiederholungen des Verbs stellen sicher, dass das Bild in der Übung verwendet werden kann. Ein Kind zieht verdeckt eine Verbkarte und stellt die Tätigkeit pantomimisch dar. Die Mitspieler raten, was das Kind macht. Wer es erraten hat, kommt als Nächste/r dran.
Beispiel- äußerungen	<i>LP:</i> Was macht Sara? <i>Kind:</i> Sie zeichnet (ein Bild). <i>LP:</i> Was macht Leon? <i>Kind:</i> Er sitzt (auf einem Stuhl).
Spielvarianten	Erweiterung der Verbarten: Anstelle der einfachen Verben können auch untrennbare Präfixverben (K1, gelb), trennbare Partikelverben (K1, grün) und reflexive Verben (K1, rot) verwendet werden.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Verbzweitstellung üben. Verben in 1. und 3. Pers. Sg. festigen. Sich vorstellen und eine Lieblingstätigkeit nennen.
Material	keines
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Ein Kind beginnt und stellt sich und seine Lieblingstätigkeit vor. Dazu macht das Kind eine passende Handbewegung. Das nächste Kind wiederholt das Gesagte und die Handbewegung und stellt sich im Anschluss selbst vor. Bei einer großen Gruppe nach ca. 5–6 Kindern neu beginnen, damit nicht zu viele Äußerungen gemerkt werden müssen.
Beispiel- äußerungen	Ich heiße Leila und ich spiele gern. Sie heißt Leila und spielt gerne. Ich heiße Ahmet und lese gerne Abenteuerbücher. Sie heißt Leila und spielt gerne, er heißt Ahmed und liest gerne Abenteuerbücher. Ich heiße ...
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Verbzweitstellung und Verben in 1. Pers. Sg. üben. Aufmerksam zuhören und schnell reagieren.
Material	Trommel
Setting	frei im Raum, Turnsaal
Beschreibung/ Ablauf	Die LP erklärt den Kindern, bei welchem Trommelzeichen sie welche Tätigkeit durchführen müssen. 1 Mal trommeln: stehen 2 Mal trommeln: sitzen 3 Mal trommeln: liegen Die Kinder gehen/laufen durch den Raum. Beim Ertönen der Trommel achten sie auf die Anzahl der Schläge, führen die Tätigkeit aus und sprechen dazu: <i>Ich stehe. Ich sitze. Ich liege.</i> Wer zu langsam ist, oder einen Fehler macht, scheidet für eine Runde aus. Nach fünf Runden dürfen die Ausgeschiedenen nicht mehr ins Spiel und es gewinnt, wer zum Schluss übrig bleibt.
Beispiel- äußerungen	Ich stehe. Ich sitze. Ich liege.
Spielvarianten	Andere Verben: Beliebig erweiterbar durch andere Verben.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Verbzweitstellung üben und festigen. Einfache Verben in 1. und 3. Pers. Sg. Präsens konjugieren. Sätze mit Subjekt und Prädikat bilden.
Material	Würfel mit je 2-mal <i>ich, er, sie</i> ; Verbenbilder (K1, blau)
Setting	Kleingruppe, Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die Verbenbilder liegen verdeckt auf dem Tisch. Das erste Kind würfelt ein Pronomen und deckt ein Verbenbild auf. Es konjugiert das Verb in der erwürfelten Person. Ist die Personalform des Verbs korrekt gebildet, behält das Kind das Verbbild. Nun ist das nächste Kind an der Reihe.
Beispiel- äußerungen	Er lacht. Sie tanzt. Ich gehe.
Spielvarianten	Erweiterung: Das Spiel kann beliebig mit Personalpronomen und Verbenbildern anderer Verbarten erweitert werden. Alle machen dasselbe: Das Verb bleibt in jeder Spielrunde gleich, das Verbbild wird von Kind zu Kind weitergegeben. Das Verb wird in allen Personalformen konjugiert. Die Personalform wird gewürfelt. Dazu wird ein Würfel mit den Personalpronomen <i>ich, du, er/sie/es, wir, ihr, sie (viele)</i> verwendet.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verbformen (Zeiten)/Verbstellung (E2): Zusätzlich zum Personalpronomen-Würfel kommt ein Würfel zum Einsatz, auf dem Perfekt, Präteritum und Futur je 2-mal angegeben sind. Es wird mit beiden Würfeln gewürfelt und das jeweilige Verb wird in Person und Zeit konjugiert. In Perfekt und Futur wird auch die Verbklammer geübt.



Inhalte	Verbzweitstellung üben und festigen. Das Verb <i>sein</i> in 3. Pers. Sg. Präsens konjugieren.
Material	Farbkarten oder Farbtücher; Gegenstände im Klassenraum
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Zuerst wird die richtige Benennung der Farben mit Hilfe von Farbkarten oder Farbtüchern wiederholt. LP: <i>Rot, rot, rot sind alle meine Sachen! Rot, rot rot ist alles was ich mag!</i> Es ist der Auftrag für die Kinder, 3 (oder mehr) Dinge im Klassenraum, in der Schultasche, an ihrer Kleidung etc. zu finden, die rot sind. Sobald die Kinder 3 (oder mehr) rote Dinge gefunden wurden, kehren sie an ihren Platz zurück und legen die Gegenstände vor sich ab. Nun präsentieren sie, was sie gefunden haben und versprachen dies. Die LP oder ein Kind gibt den nächsten Auftrag.
Beispiel- äußerungen	Der Spitzer ist rot. Der Blumentopf ist rot. Der Stift ist rot.
Spielvarianten	Pluralbildung: Das Spiel kann weiterführend zum Üben der Pluralbildung und der Konjugation von <i>sein</i> in der 3. Pers. Plural Präsens verwendet werden. Dazu werden gleiche Gegenstände, die die Kinder gefunden haben, benannt, z. B. <i>Die Stifte sind rot.</i> Adjektive: Statt der Farben werden Eigenschaften genannt. z. B. <i>rund, eckig, weich ...</i>
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Benennen (B1–3): Nomen mit bestimmtem Artikel verwenden. Wortschatzfestigung (auch zu einem Sachthema). Farbadjektive und andere Adjektive erarbeiten und anwenden.



Inhalte	Verbzweitstellung üben und festigen. Einfache Sätze mit Gleichsetzungsglied im Nominativ bilden.
Material	Bildkarten von Dingen, Tieren oder dem Sachwortschatz aus dem Unterricht, z. B. Kleidung, Körperteile, Spielsachen ...; pro Kind eine Fliegenklatsche
Setting	Kleingruppe, Gruppentisch
Beschreibung/ Ablauf	Auf dem Tisch liegen Bildkarten. Die LP benennt die Bilder und die Kinder versuchen, so schnell wie möglich das richtige Bild mit der Fliegenklatsche zu erwischen. Wer zuerst trifft, bekommt das Bild. Wenn keine Bilder mehr übrig sind, beschreibt jedes Kind seine Bilder, z. B. <i>Das ist ein Auto.</i>
Beispiel- äußerungen	Das ist eine Jacke. Das ist eine Hose. Das ist ein Mantel. Das sind Schuhe. Das sind Stiefel.
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Verbzweitstellung üben und festigen. Verben in 3. Pers. Sg. Präsens konjugieren.
Material	Spielkarten für Karten-Ablegespiel (K2)
Setting	Kleingruppe, Gruppentisch
Beschreibung/ Ablauf	Die Karten werden aufgelegt. Zunächst wird der für das Spiel benötigte Wortschatz gefestigt: <i>Giraffe, Robbe/Seehund, Käfer, Bub/Kind, Igel; trinken, fressen/essen, springen, schlafen</i> . Nun werden die Sätze gemeinsam gebildet, z. B. <i>Der Käfer trinkt. Der Igel frisst. ...</i> Die Karten werden dabei nach Tieren oder Verben oder auch nach beiden Kategorien geordnet. Nach dem Einüben der Sätze werden die Karten gemischt. Jedes Kind bekommt 3 Karten, der Talon liegt verdeckt in der Mitte, eine Karte ist offen. Spielregeln siehe Karten-Ablegespiel im Handbuch.
Beispiel- äußerungen	Der Igel trinkt. Der Igel frisst. Der Igel schläft. Der Igel springt. Der Käfer trinkt. ...
Spielvarianten	Erweiterung/Differenzierung: Es werden Objekte und Präpositionalobjekte beigefügt, z. B. <i>Der Käfer trinkt Wasser. Der Igel frisst einen Apfel. ... Die Robbe springt von der Eisscholle ins Wasser. ...</i>
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verbformen: Die Verben werden in verschiedene Zeitformen gesetzt. Die Zeit wird gewürfelt (Würfel mit <i>Präsens, Perfekt, Präteritum, Futur</i> und zwei Jokern für freie Wahl der Zeitform), z. B. <i>Die Giraffe sprang. Der Igel wird springen. Der Käfer hat ein Blatt gefressen.</i> ▪ Verbstellung (E2): Verbkammer bei der Bildung von Futur und Perfekt.



Inhalte	Verbzweitstellung im Aussagesatz üben. Hauptsatzreihen mit <i>und</i> bilden.
Material	keines
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Reihum bilden die Kinder Sätze mit dem Verb <i>essen</i> in der 1. Pers. Sg. Präsens und wiederholen die zuvor gebildeten Sätze in der 3. Pers. Sg. Präsens. Zur Unterstützung können Bildkarten der Lebensmittel eingesetzt werden, die die Kinder nach Vorlieben ziehen und vor sich ablegen.
Beispiel- äußerungen	<p><i>Kind 1:</i> Ich esse gerne Bananen.</p> <p><i>Kind 2:</i> Ava isst gerne Bananen und ich esse gerne Schokolade.</p> <p><i>Kind 3:</i> Ava isst gerne Bananen, Daniel isst gerne Schokolade und ich esse gerne Gurken.</p>
Spielvarianten	Es können auch andere Verben verwendet werden, z. B. <i>trinken, spielen (mit) ...</i>
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Verbzweitstellung üben und festigen. Sätze mit Subjekt, Verb und Akkusativobjekt bilden. Verben im Präsens konjugieren. Wortfelder erschließen und festigen.
Material	Würfel mit Pronomen <i>ich, du, er/sie/es, wir, ihr, sie (viele)</i> ; Zahlenwürfel; je 10 Bildkarten, die Nomen und Verben aus einem bestimmten Themenfeld abbilden; Spielkegel; Spielsteine
Setting	Kleingruppe, Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die Bildkarten liegen auf einem Stapel. Zur Wortschatzfestigung werden die Karten zunächst aufgedeckt und benannt. Die Nomen werden kreisförmig angeordnet, die Verben werden verdeckt in die Mitte des Nomenkreises gelegt. Jedes Kind stellt seinen Spielkegel auf eine beliebige Nomenkarte. Das erste Kind würfelt ein Pronomen. Nun zieht es eine Verbkarte und legt diese vor sich ab. Anschließend würfelt es mit dem Zahlenwürfel und zieht seine Spielfigur auf dem Nomenkreis entsprechend weiter. Jetzt muss das Kind einen Satz formulieren, der das Pronomen, das Verb und das erwürfelte Nomen enthält. Auch Unsinnssätze sind erlaubt. Ist der Satz grammatikalisch korrekt, erhält das Kind einen Spielstein. Die Verbkarte wird wieder in die Mitte gelegt.
Beispiel- äußerungen	Ich spitze die Stifte. Wir lesen die Schultasche. Du schreibst ein Buch.
Spielvarianten	Nomen und Verben raus: Die bereits verwendeten Nomen und Verben scheiden aus. Je weniger Karten im Spiel sind, desto schwieriger wird es, einen sinnvollen Satz zu bilden.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Reflexive Verben in 1. und 2. Pers. Sg. Präsens konjugieren. Das Reflexivpronomen an die richtige Position im Satz stellen.
Material	Verbenbilder (K1, rot) oder Verbenkarten mit reflexiven Verben im Infinitiv, z. B. <i>sich waschen, sich kämmen, sich anziehen, sich freuen, sich ärgern, sich duschen</i>
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Ein Kind zieht ein Kärtchen. Es führt der Gruppe/Klasse pantomimisch das Verb vor. Die anderen Kinder raten, was dargestellt worden ist und benennen das Verb. Dazu wird ein Satz gebildet. Die Darstellerin/der Darsteller bestätigt oder verneint. Das Kind, das richtig geraten hat, darf das nächste Verb pantomimisch darstellen und erraten lassen.
Beispiel- äußerungen	Du kämmst dich. – Ja, ich kämme mich./Nein, ich kämme mich nicht.
Spielvarianten	Erweiterung/Konjugation 1. und 2. Pers. Pl. Präsens: Zwei Kinder spielen gemeinsam die Tätigkeit vor. Es wird geraten: <i>Ihr wäscht euch.</i> Antworten: <i>Ja, wir waschen uns./Nein, wir waschen uns nicht.</i>
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Gefühle beschreiben. Verbzweitstellung üben und festigen. Das Verb <i>sein</i> in 1. und 2. Pers. Sg. Präsens konjugieren.
Material	Bilder mit Smileys
Setting	Stehkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die Kinder stehen im Kreis. Die LP verteilt an die Kinder Karten, auf denen die Gefühle <i>fröhlich</i> , <i>traurig</i> , <i>wütend</i> dargestellt sind. Die Kinder stellen diese Gefühle in Mimik und Gestik bei Bewegungen durch die Kreismitte dar. Sie sagen, wie sie sich fühlen, z. B. <i>Ich bin fröhlich</i> . Die Außenstehenden erraten die Gefühle, z.B. <i>Du bist traurig</i> .
Beispiel- äußerungen	Ich bin fröhlich. Ich bin traurig. Ich bin wütend. Du bist fröhlich. Du bist traurig. Du bist wütend.
Spielvarianten	Personalformen erweitern: Jeweils zwei Kinder bekommen gemeinsam eine Smiley-Karte. Sie stellen die Gefühle wie oben beschrieben dar. Die Außenstehenden raten: <i>Ihr seid wütend</i> . Die Spielenden antworten: <i>Ja, wir sind wütend./Nein, wir sind traurig</i> . Fragen stellen: Die Außenstehenden fragen nach den Gefühlen, z. B. <i>Bist du wütend?</i> (Entscheidungsfrage) und <i>Wie fühlst du dich?</i> (Ergänzungsfrage).
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Benennen (B1–3): Adjektive erarbeiten, die der Beschreibung von Gefühlen dienen: <i>fröhlich</i>, <i>traurig</i>, <i>wütend</i>, <i>nachdenklich</i>, <i>erschrocken</i>, <i>ängstlich</i>, <i>verzweifelt</i>, <i>beleidigt</i> ...



Inhalte	Verbzweitstellung üben und festigen. Das Verb <i>legen</i> mit Präpositionalobjekten im Akkusativ verwenden. Anweisungen verstehen und Handlungen entsprechend ausführen.
Material	Aufblasbarer Wasserball; Tisch
Setting	Kleingruppe, Gruppentisch
Beschreibung/ Ablauf	Die LP bläst den Wasserball auf. Zuerst darf mit dem Ball gespielt werden. Im Anschluss gibt die LP Anweisungen, wohin der Ball gelegt werden soll. Die Kinder führen die Anweisungen aus und versprachlichen ihre Handlungen. Wo auch immer der Ball liegt, ist er im Weg. Zuletzt wird die Luft aus dem Ball gelassen und er kann weggeräumt werden.
Beispiel- äußerungen	<i>LP:</i> Leg den Ball auf den Tisch! <i>Kind:</i> Ich lege den Ball auf den Tisch.
Spielvarianten	Nüsse verstecken: Jedes Kind bekommt eine Nuss und versteckt sie im Klassenzimmer. Die LP muss suchen. Nach drei Fehlversuchen fragt sie: <i>Phil, wohin hast du die Nuss gelegt?</i> <i>Phil:</i> <i>Ich habe die Nuss in mein Federpennal gelegt.</i>
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verbformen (Perfekt), Verbstellung (E2): Bildung der Verbklammer im Perfekt, z. B. <i>Ich habe den Ball unter den Tisch gelegt.</i> ▪ Benennen (B2–4): Erarbeitung der Präpositionen <i>in</i>, <i>auf</i>, <i>hinter</i>, <i>unter</i>, <i>neben</i>, <i>zwischen</i> im Zusammenhang mit den Verben <i>setzen</i>, <i>stellen</i>, <i>legen</i>. ▪ Hörverstehen: Bewegungsspiel mit allen Kindern der Klasse im Turnsaal. Die LP gibt Anweisung, die Kinder führen sie aus, z. B. <i>Setz dich auf die Matte. Stell dich neben den Kasten. Leg dich zwischen die Matten. Stell dich unter die Ringe.</i>



Inhalte	Verbzweitstellung üben und festigen. Das Verb <i>sein</i> in 3. Pers. Sg. Präsens konjugieren. Eigenschaften vergleichen und durch die Verwendung des Komparativs <i>als</i> und Positivs <i>so wie</i> versprachlichen.
Material	Themenbezogene Bild- oder Wortkarten, z. B. <i>Löwe, Zebra, Tiger ...</i> ; mindestens zwei Angelstäbe mit Magnet am Seilende; Büroklammern für die Bild- oder Wortkarten; Teppich/Tuch als Teich
Setting	Kleingruppe, Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	In der Mitte des Sitzkreises ist der Teich. Im Teich „schwimmen“ die Bild- oder Wortkarten. Reihum wird nach den Karten geangelt. Was gefangen wurde, muss benannt werden und bleibt dann beim Angler. Sind mehrere Karten beim Angler, werden Vergleiche angestellt zwischen den Beutestücken.
Beispiel- äußerungen	Das ist eine Maus. Das ist ein Elefant. Der Elefant ist größer als die Maus. Der Hund ist so groß wie das Schaf.
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Verbklammer mit <i>müssen</i> bilden. Objekte im Akkusativ in die Verbklammer einfügen.
Material	Bildkarten mit Alltagsgegenständen und zwei Bildkarten mit den Verben <i>waschen</i> (dargestellt durch eine Waschmaschine) und <i>putzen</i> (dargestellt durch einen Putzklappen)
Setting	Kleingruppe, Gruppentisch
Beschreibung/ Ablauf	Es wird reihum gespielt. Ein Kind nimmt eine Karte vom verdeckten Stapel und entscheidet sich für eine der offen liegenden Bildkarten <i>waschen</i> oder <i>putzen</i> und zieht sie zu sich heran. Es formuliert einen Satz, indem es das Subjekt frei wählt und das Objekt (Bildkarte) mit dem Modalverb <i>müssen</i> und dem Vollverb <i>waschen</i> oder <i>putzen</i> verknüpft. Zunächst macht die LP die Übung mehrmals vor, betont die flektierte Form von <i>müssen</i> in den Sätzen und das am Ende stehende Vollverb. Im Anschluss bilden die Kinder Sätze nach dem vorgegebenen Muster.
Beispiel- äußerungen	Wir müssen das Fenster putzen. Ihr müsst die Haare waschen. Du musst den Mantel waschen. Der Vater muss das Auto putzen.
Spielvarianten	Erweiterung: Weitere Modalverben und ihre Bedeutung werden erarbeitet: <i>sollen, wollen, dürfen, können, mögen/möchten</i> .
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verben (C2–4): Erarbeitung trennbarer Partikelverben, z. B. <i>abwaschen, abwischen, abputzen</i>. Die Übung wird ohne Modalverben durchgeführt, z. B. <i>Der Bäcker putzt den Tisch ab</i>.



Inhalte	Flexion des Hilfszeitworts und Partizip Perfekt des Verbs üben und festigen. Zweitstellung des flektierten Hilfszeitworts und Endstellung des Partizips üben und festigen. Von verschiedenen Verben das Perfekt in allen Personalformen bilden. Wortschatz erweitern.
Material	Personalpronomenwürfel mit <i>ich, du, er/sie/es, wir, ihr, sie (viele)</i> ; Verbenbilder (K1), Karten mit <i>haben</i> und <i>sein</i>
Setting	Kleingruppe, Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Bevor man diese Übung einsetzt, soll die Perfektbildung bekannt sein. Alle Mitspieler sitzen im Kreis. In der Mitte liegen die Verbenbilder, der Würfel mit den Personalpronomen und die Karten mit <i>haben</i> und <i>sein</i> . Ein Kind beginnt und würfelt ein Personalpronomen. Anschließend nimmt es ein Verbbild und bildet die Perfektform dieses Verbs in der gewürfelten Person. Wird das Perfekt des Verbs mit <i>haben</i> gebildet, legt es das Verbbild zur <i>haben</i> -Karte, wird es mit <i>sein</i> gebildet, legt es das Verbbild zur <i>sein</i> -Karte. Zur Selbstkontrolle kann man auf die Rückseite der Verbenbilder <i>haben</i> bzw. <i>sein</i> schreiben.
Beispiel- äußerungen	Ihr habt gespielt. Du bist gelaufen. Er hat gelernt. Ich bin gegangen.
Spielvarianten	Verbtypen: Anfangs werden einfache Verben verwendet, später trennbare Partikelverben, untrennbare Präfixverben und reflexive Verben. Pronomenwürfel: Die Personalformen werden nach und nach eingeführt. Dazu verwendet man z. B. zu Beginn einen Würfel mit 3-mal <i>ich</i> und 3-mal <i>wir</i> . In nächsten Schritten werden die anderen Personalpronomen eingeführt. Lange Sätze: Es werden immer längere Sätze gebildet, z. B. <i>Ihr habt im Turnsaal Fußball gespielt. Du hast dich im Badezimmer mit dem Kamm gekämmt. Er ist nach der Schule schnell zu seinem Hund nach Hause gegangen.</i>
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Inverssätze in Präsens, Perfekt, Präteritum und Futur üben. Zeitabläufe erkennen.
Material	keines
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die Kinder erfinden eine Geschichte in 3 Sätzen mit den Satzanfängen <i>gestern, heute, morgen</i> und verwenden dabei die entsprechende Zeitform. Die Sätze sollen inhaltlich in Verbindung zueinander stehen. Zu Beginn gibt die LP Beispiele vor, anschließend werden gemeinsam Geschichten erfunden und die Zeitformen der Verben geübt.
Beispiel- äußerungen	Gestern habe ich Schokolade gegessen. Heute esse ich Kuchen. Morgen werde ich wahrscheinlich Bauchweh haben.
Spielvarianten	Verschriften: Die Kinder schreiben ihre persönlichen Gestern-Heute-Morgen-Geschichten auf. Die häufigsten Verbformen werden an die Tafel geschrieben.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Reime erkennen. Verbzweitstellung festigen. Inverssätze bilden.
Material	Bildkarten mit Wörtern, die sich reimen, z. B. <i>Tasche – Flasche; Zwerg – Berg; Herd – Pferd; Zopf – Topf; Vase – Hase; Kuh – Schuh; Schwamm – Kamm; Teller – Keller; Stock – Rock; Haus – Maus; Tuch – Buch</i>
Setting	frei im Raum
Beschreibung/ Ablauf	Jedes Kind bekommt eine Bildkarte. Die Kinder bewegen sich frei im Raum und suchen ihre Reimpartner. Wenn sich die Paare gefunden haben, überlegen sich die Kinder gemeinsam einen Satz mit ihren Reimwörtern. Anschließend stellen sich alle Paare im Halbkreis nebeneinander auf und präsentieren ihre Sätze.
Beispiel- äußerungen	<i>Flasche – Tasche:</i> Ich habe eine rote Tasche mit einer leeren Flasche. In meiner roten Tasche ist eine leere Flasche.
Spielvarianten	Vereinfachung: <i>Das ist ein Buch. Das ist ein Tuch. Das ist ein Pferd. Das ist ein Herd.</i> Verschriften: Die Kinder schreiben ihre Reimwörter-Sätze auf Blätter und hängen sie zum Nachlesen in der Klasse auf.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Fragesätze (Entscheidungsfragen) mit <i>können</i> bilden. Verbklammer üben.
Material	Viele kleine Spielsachen, z. B. Gummitiere, Spielfiguren, Dinge aus dem Puppenladen ...; Artikelkarten <i>der, die, das, den</i>
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die Spielsachen werden gezeigt und benannt und in der Kreismitte den Artikelkarten zugeordnet. Anschließend fragt die LP die Kinder: <i>Kann ich bitte den Radiergummi haben? Kann ich bitte das Pferd haben? ...</i> Die Kinder geben der LP die Dinge und sprechen dabei: <i>Hier hast du den Radiergummi. ...</i> Die Kinder werden darauf aufmerksam gemacht, dass sich der Artikel verändert: <i>der</i> wird zu <i>den</i> (<i>die</i> bleibt <i>die</i> , <i>das</i> bleibt <i>das</i>). Die <i>den</i> -Karte wird zur <i>der</i> -Karte gelegt. Nun nimmt sich jedes Kind einen Gegenstand und geht damit durch den Raum. Die Kinder sollen so oft wie möglich tauschen, indem sie Fragen mit <i>Kann ich bitte ... haben?</i> und antworten mit <i>Hier hast du ... formulieren</i> .
Beispiel- äußerungen	Kann ich bitte den Ball haben? Hier hast du den Ball. Kann ich bitte die Katze haben? Hier hast du die Katze.
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Fragesätze (Entscheidungsfragen) bilden. Fachwortschatz anwenden und erweitern. Verben in 2. Pers. Sg. Präsens konjugieren.
Material	Berufsbezeichnungen auf Kärtchen oder Bilder von Berufen
Setting	zwei Stuhlreihen einander gegenübergestellt
Beschreibung/ Ablauf	Durch gezieltes Fragen werden Berufsbezeichnungen erraten. Der für die Übung notwendige Wortschatz muss erarbeitet sein. Er wird in dieser Übung aktiviert und gefestigt, ggf. auch durch einzelne Begriffe erweitert. Zwei Gruppen von Kindern sitzen einander gegenüber. Zwischen den Gruppen liegen verdeckt Karten mit Berufsbezeichnungen/Bildern. Ein Kind zieht eine Karte. Die Kinder der anderen Gruppe versuchen durch gezieltes Fragen, den Beruf zu erraten. Geantwortet wird nur mit <i>Ja</i> oder <i>Nein</i> . Wird der Beruf erraten, bekommt die Gruppe einen Punkt. Nach zehn Nein-Antworten ist die Runde ebenfalls vorbei und der Punkt geht an die Gruppe, die den Beruf vorgestellt hat.
Beispiel- äußerungen	Arbeitest du in einer Fabrik? Wäschst du anderen die Haare? Musst du in deinem Beruf meistens stehen? Hast du eine eigene Arbeitskleidung?
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Fragesätze (Entscheidungsfragen) bilden. Die Verben <i>haben</i> und <i>sein</i> in 3. Pers. Sg. Präsens konjugieren. <i>Haben</i> und <i>sein</i> in Verberstellung verwenden.
Material	keines
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die LP (später Kinder aus der Gruppe) sucht sich gedanklich ein Kind aus der Gruppe aus, das erraten werden soll. Reihum dürfen die Kinder nun jeweils eine Entscheidungsfrage zu dieser Person stellen. Geantwortet wird mit Nicken oder Kopfschütteln. Die Kinder fragen so lange, bis eindeutig feststellbar ist, um wen es sich handelt. Erst nach einer vereinbarten Anzahl von Fragen darf erstmals ein Name genannt werden. Wer den Namen des Kindes richtig erraten hat, darf als nächstes Spielleiter/in sein und sich ein anderes Kind zum Erraten aussuchen.
Beispiel- äußerungen	Ist es ein Bub? Hat er braune Haare? Hat er eine blaue Hose an? Ist es Mustafa?
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Den Imperativ von Verben in 2. Pers. Sg. bilden. Aufforderungen sinnerfassend lesen. Aufforderungen in Handlungen umsetzen. Aufforderungen durch Verwendung von <i>bitte</i> höflich formulieren.
Material	Karten mit Imperativsätzen, z. B. <i>Setz dich auf den Tisch! Nimm ein Buch aus deiner Schultasche! ...</i>
Setting	Dreiergruppen, Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die Kinder werden in Dreiergruppen eingeteilt. Jede Dreiergruppe erhält ein Körbchen mit Sätzen im Imperativ. Kind 1 zieht ein Kärtchen und liest den Auftrag leise. Kind 1 gibt Kind 2 das Kärtchen. Kind 2 liest den Auftrag und führt diesen aus. Kind 3 muss den Imperativsatz erraten und formulieren. Kind 1 kennt den Auftrag und übernimmt die „Schiedsrichterfunktion“. Die Rollen der Spieler/innen wechseln reihum.
Beispiel- äußerungen	<i>Kind 3: Setz dich bitte auf den Boden! Stell dich bitte auf einen Sessel! Buchstabier bitte deinen Namen!</i>
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Fragesätze (Entscheidungsfragen) bilden. Einen sachbezogenen Wortschatz wiederholen und festigen.
Material	Gegenstände oder Bildkarten; Glas mit 19 Spielsteinen; Notizzettel; Stifte
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Kind 1 sucht sich einen Gegenstand im Klassenraum aus und notiert dessen Bezeichnung auf einem Zettel. Es könnten auch Bildkarten verwendet werden, die den zu festigenden Fachwortschatz (Nomen) darstellen. Die anderen Kinder haben die Aufgabe zu erraten, um welchen Gegenstand es sich handelt. Reihum werden Entscheidungsfragen gestellt. Es darf nur mit <i>ja</i> oder <i>nein</i> geantwortet werden. Die Gruppe hat 19 Versuche. Der/die Spielleiter/in verwaltet ein Glas mit Spielsteinen. Jedesmal, wenn eine Frage mit <i>nein</i> beantwortet wird, wird ein Spielstein an Kind 1 abgegeben. Gelingt es der Gruppe den Gegenstand zu erraten, bevor das Glas leer ist, hat die Gruppe gewonnen. Andernfalls ist Kind 1 Gewinner/in.
Beispiel- äußerungen	Gehört es einem Kind? Leuchtet es? Kann man es anziehen? Ist es grün? Putzt man damit die Tafel? Steht es in einer Ecke? Kann man es kaufen?
Spielvarianten	Vereinfachung: Vor Beginn des Spiels werden alle Gegenstände, die später erraten werden sollen, benannt und ihre Eigenschaften werden beschrieben, z. B. <i>Das ist ein Tisch. Er ist aus Holz. Er ist hoch. Er ist braun. Er ist lackiert.</i> Um die Auswahl der Gegenstände einzuschränken, ist der Einsatz von Bildkarten zu empfehlen.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Benennen (B2–4): Erarbeitung von Adjektiven, um Dinge genauer beschreiben zu können und ihnen einzigartige Merkmale zuzuschreiben, z. B. <i>Der Ball ist rot. Der Ball ist blau. Der Ball ist bunt. Der Ball ist einfarbig.</i>



Inhalte	Fragesätze (Entscheidungsfragen) bilden. Verben in 2. Pers. Sg. und 3. Pers. Sg./Pl. Präsens konjugieren. Verbzweitstellung im Aussagesatz üben und festigen.
Material	Arbeitsblatt mit vorgegebenem Frageraster in 3 Spalten: Spalte 1: Fragen, z. B. <i>Isst du gerne Pizza? Trinkst du gerne Milch? ...</i> Spalte 2: <i>ja – nein</i> , Spalte 3: leere Felder für Namen der Mitschüler/innen
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Jedes Kind erhält ein Arbeitsblatt mit dem vorgegebenen Raster. Dieses Raster gibt Fragen vor, die sich die Kinder gegenseitig stellen. Die Namen der Antwortenden werden in die dritte Spalte geschrieben. Die Fragen werden zunächst gemeinsam gelesen und schwierige, noch nicht geläufige Wörter werden geklärt. Anschließend bewegen sich die Kinder frei in der Klasse und befragen ihre Mitschüler/innen. Die Antworten der Mitschüler/innen werden durch Markieren von <i>ja</i> oder <i>nein</i> festgehalten. Die Kinder präsentieren die Ergebnisse ihrer Befragungen im Plenum.
Beispiel-äußerungen	Trinkst du gerne Kakao? Isst du gerne Schokolade? Magst du Kartoffelsalat? Lisa, Mehmet und Paul trinken gerne Kakao. Seyma, Caro und Thomas essen gerne Schokolade. Tobias mag Kartoffelsalat.
Spielvarianten	Verneinung hinzufügen: Auf dem Arbeitsblatt stehen die Spalten <i>gern</i> und <i>nicht gern</i> zur Verfügung, die Namen der Kinder werden entsprechend ihrer Antworten eingeordnet. Zum Schluss werden wieder die Ergebnisse der Befragungen präsentiert, z. B. <i>Hamza isst nicht gerne Kartoffelsalat.</i>
Weitere Einsatzmöglichkeiten	



Inhalte	Verbklammer üben und festigen. Die Bedeutung der Modalverben <i>müssen</i> , <i>können</i> , <i>wollen</i> erfassen. Modalverben in der 3. Pers. Sg. Präsens in Sätzen anwenden.
Material	Bildkarten mit Personen, z. B. <i>Frau, Mann ...</i> ; Karten mit den Modalverben <i>müssen</i> , <i>können</i> , <i>wollen</i> ; Bildkarten mit Darstellungen von Dingen, z. B. <i>Buch, Brot, Apfel ...</i>
Setting	Kleingruppe, Gruppentisch
Beschreibung/ Ablauf	Alle Spielkarten werden benannt und geordnet. Impulsfrage der LP: <i>Wie könnte man die Karten ordnen, damit ein Satz entsteht?</i> Einige Beispielsätze werden von der LP vorgegeben, z. B. <i>Der Bub muss in die Schule gehen. Die Frau will ein Buch lesen.</i> Es sollen viele verschiedene Sätze gebildet und gesprochen werden.
Beispiel-äußerungen	Peter muss einkaufen gehen. Lia will Fußball spielen. Henry kann ein Buch vorlesen.
Spielvarianten	Personalpronomen, Verben konjugieren: Würfel mit Personalpronomen <i>ich, du, er/sie/es, wir, ihr, sie (viele)</i> . Die Kinder würfeln die Person und konjugieren in den Sätzen die Modalverben, z. B. <i>Ich will ein Buch lesen. Du kannst Fahrrad fahren. ...</i>
Weitere Einsatzmöglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> Verben (C2): Modalverben erarbeiten: <i>müssen</i>, <i>können</i>, <i>wollen</i> und auch <i>sollen</i>, <i>dürfen</i>, <i>mögen/möchten</i>.



Inhalte	Verberststellung in Entscheidungsfragen üben und festigen.
Material	Wort- oder Bildkarten, ggf. zu einem Sachthema oder zu einem zuvor erarbeiteten Wortschatz; Sicherheitsnadeln
Setting	frei im Raum
Beschreibung/ Ablauf	Jedem Kind wird der Name oder das Bild einer Person, eines Gegenstands oder eines Tiers am Rücken mit einer Sicherheitsnadel befestigt. Die Kinder bewegen sich frei im Raum und suchen sich Partner/innen, um zu erfragen, wer oder was sie selbst sind. Die Partner/innen dürfen nachsehen, wer oder was ihr Gegenüber ist. Es werden Entscheidungsfragen mit Verberststellung gestellt, die nur mit <i>Ja</i> oder <i>Nein</i> beantwortet werden dürfen. Ist das Rätsel gelöst, wird die Bild- oder Wortkarte vom Rücken genommen.
Beispiel- äußerungen	Kann ich laufen? Muss ich an einem Platz stehen bleiben? Habe ich Äste? Habe ich Wurzeln? Bin ich ein Nadelbaum? Bin ich eine Fichte?
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Sätze mit Verbzweitstellung und Akkusativobjekten bilden. Verben in 3. Pers. Sg./Pl. Präsens konjugieren.
Material	Wortkarten zum Themenbereich Märchen mit Subjekten, Prädikaten und Akkusativobjekten je in einem Stoffsäckchen oder Korb
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die Wortkarten befinden sich in drei Säckchen: Säckchen 1: Subjekte, Namen von Märchenfiguren, z. B. <i>Schneewittchen</i> , <i>Rotkäppchen</i> , <i>Das tapfere Schneiderlein</i> ... Säckchen 2: Verben im Infinitiv, die den Akkusativ verlangen, z. B. <i>küssen</i> , <i>vergiften</i> , <i>fangen</i> , <i>fressen</i> , <i>verzaubern</i> , <i>befreien</i> ... Säckchen 3: Akkusativobjekte zum Thema Märchen, z. B. <i>den Apfel</i> , <i>den Frosch</i> , <i>die goldene Kugel</i> , <i>sieben Fliegen</i> ... Jedes Kind zieht aus den drei Säckchen jeweils eine Karte, bildet daraus einen (Unsinn-)Satz und liest ihn vor.
Beispiel- äußerungen	Das tapfere Schneiderlein küsst den Frosch. Die böse Stiefmutter frisst die goldene Kugel. Rotkäppchen vergiftet sieben Fliegen.
Spielvarianten	Erweiterung: Die Karten werden zu sinnvollen Sätzen, die den Märcheninhalten entsprechen, geordnet. Verschriftung: Die Sätze werden zur Festigung aufgeschrieben.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verbformen, Verbstellung (E2): Die Sätze werden in Perfekt, Präteritum oder Futur gebildet. Die Verbklammer wird in Perfekt- und Futursätzen geübt.



Inhalte	Verbzweitstellung üben und festigen. Aussagesätze mit der Präposition <i>auf</i> und Dativobjekt bilden. Fragesätze mit <i>wo</i> formulieren.
Material	Ein Spielzeugtier, das fliegen kann, z. B. Vogel, Schmetterling, Biene; verschiedene Bildkarten von Gegenständen, auf denen dieses Tier sitzen kann (mit Artikelmarkierung)
Setting	Kleingruppe, Gruppentisch
Beschreibung/ Ablauf	Die Bildkarten werden mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch verteilt. Das Spielzeugtier sitzt daneben. Die LP beginnt und setzt das Tier auf eine Bildkarte, z. B. auf den Baum, und sagt: <i>Der Vogel sitzt auf dem Baum</i> . Sie fragt das nächste Kind: <i>Wo sitzt dein Vogel?</i> Das Kind nimmt nun den Vogel und setzt diesen auf eine andere Bildkarte und antwortet: <i>Der Vogel sitzt auf dem Buch</i> . Das Kind fragt die Tischnachbarin/den Tischnachbarn: <i>Wo sitzt dein Vogel?</i> usw. Die Bildkarten werden, wenn sie einmal verwendet worden sind, umgedreht. Das Spiel endet, wenn alle Bildkarten umgedreht sind.
Beispiel- äußerungen	Wo sitzt der Vogel? Der Vogel sitzt auf dem Bett. Der Vogel sitzt auf dem Tisch. Der Vogel sitzt auf der Blume.
Spielvarianten	Um Verwechslungen zu verhindern, sollten die folgenden Spielvarianten erst mit größerem zeitlichem Abstand und nach jeweils guter Festigung durchgeführt werden: Wohin der Vogel fliegt: Sätze mit der Präposition <i>auf</i> und Akkusativ und Fragesätze mit <i>wohin</i> bilden, z. B. <i>Wohin fliegt der Vogel?</i> <i>Der Vogel fliegt auf das Dach</i> . Kombination von Akkusativ- und Dativobjekt: <i>Der Vogel fliegt auf das Dach. Jetzt sitzt der Vogel auf dem Dach</i> .
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	W-Fragewörter sinngemäß anwenden. W-Fragen formulieren und beantworten.
Material	keines
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Sesselkreis, ein Sessel weniger als Kinder in der Gruppe. Das Kind, das keinen Sitzplatz hat, darf zu raten beginnen und geht aus der Klasse. Nun wird ein Kind im Sitzkreis zum Hatschi Patschi gewählt. Das Kind, das hinausgegangen ist, wird hereingeholt und beginnt W-Fragen zu stellen, um herauszufinden, wer Hatschi Patschi ist. Die Kinder beantworten die Fragen, nur Hatschi Patschi antwortet mit <i>Hatschi Patschi</i> . Alle Kinder springen nun auf und wechseln rasch die Plätze. Das Kind, das keinen Sitzplatz bekommen hat, geht hinaus und das Spiel beginnt von vorne.
Beispiel- äußerungen	Wie geht es dir? Warum hast du rote Hausschuhe an? Welches Tier magst du am liebsten? Wer ist deine beste Freundin?
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Benennen (B2): W-Fragewörter erarbeiten: <i>wer, was, wann, wie, warum, welche/r ...</i>



Inhalte	Verbzweitstellung, Satzerweiterung, Inversion und Nebensatzgefüge üben und festigen (differenzierende Übung). Wortschatz zu einem Sachthema festigen.
Material	keines
Setting	Stehkreis
Beschreibung/ Ablauf	Z. B. Thema <i>Auto</i> : Die Kinder sollen ein Standbild errichten, das ein Auto darstellt. Jedes Kind darf einen Teil des Autos darstellen. Das erste Kind sagt: <i>Ich bin das Lenkrad</i> . Es stellt sich in die Kreismitte, hält die Arme symbolisch als Lenkrad und bleibt so stehen. Die anderen Kinder ergänzen das Bild. Wenn das Standbild fertig ist, geht die LP von Kind zu Kind, tippt auf die Schultern und das angetippte Kind sagt, was es als Lenkrad gerade denkt. Die LP spiegelt ggf. fehlerhafte Äußerungen. Witzige Äußerungen und Lachen sind ausdrücklich erlaubt!
Beispiel- äußerungen	Ich bin das Lenkrad. Ich bin schon ganz schön abgegriffen und alt. Geh weg mit deinen klebrigen Fingern! Ich möchte mal wieder um eine scharfe Kurve lenken. Mir ist langweilig, weil niemand an mir dreht. Hoffentlich geht die Fahrt bald weiter. ...
Spielvarianten	W-Fragen mit <i>Wer? Was? Wann? Warum? Wie? Wo? Wohin? Woher?</i> sollen gebildet werden. Mögliche Äußerungen der Kinder: <i>Wer fährt mit mir? Wo ist denn nur mein Fahrer? Wohin fahren wir? Wann werde ich endlich repariert?</i>
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Benennen (1-2): Wortschatz zu einem Sachthema erarbeiten, üben, festigen. Themenvorschläge: Wald, Bach, Haltestelle, Kinderzimmer, Fahrrad ...



Inhalte	Verbzweitstellung üben und festigen. Satzglieder umstellen. Unterschiedliche Satzarten bilden (Verberststellung im Fragesatz).
Material	Karten mit den Satzgliedern in Blockschrift; Notizblöcke/Hefte/Tafel
Setting	frei im Raum
Beschreibung/ Ablauf	In Gruppen zu je vier Kindern bekommen drei Kinder je eine Karte mit einem Satzglied, z. B. <i>DIE KATZE ... FRISST ... IHR FUTTER</i> . Die drei Satzglieder sollen einen Satz ergeben. Die Kinder halten die Karten vor sich und stellen sich nebeneinander. Sie stellen sich so oft wie möglich um. Das vierte Kind schreibt jeden neu entstandenen Satz auf.
Beispiel- äußerungen	Die Katze frisst ihr Futter. Ihr Futter frisst die Katze. Frisst die Katze ihr Futter?
Spielvarianten	<p>Lange Sätze: Es werden längere Sätze mit mehr Satzgliedern gebildet.</p> <p>Verbzweitstellung: Es werden nur Aussagesätze gebildet und die Verbzweitstellung wird betont.</p> <p>Fragesätze: Es werden nur Fragesätze gebildet und die Verberststellung (mit nachgestelltem Subjekt) wird betont.</p>
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Entscheidungsfragen mit Verberstellung formulieren. Verben in der 3. Pers. Sg. und/oder Pl. Präsens konjugieren. Wortschatz erweitern (Nomen, Verben, Adjektive).
Material	Schatzkiste (Schachtel); Gegenstände, die darin versteckt werden
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die LP zeigt den Kindern eine geschlossene Schatzkiste und stellt die Frage: <i>Was ist in meiner Schatzkiste? Stell mir Fragen, die ich mit Ja oder Nein beantworten kann.</i> Nun stellen die Kinder Entscheidungsfragen, anfangs wenn nötig mit Unterstützung der LP.
Beispiel- äußerungen	Ist es etwas zum Schreiben? Kann man damit spielen? Ist der Gegenstand rund?
Spielvarianten	<p>Fünf Fragen: Es wird vereinbart, dass nur eine bestimmte Anzahl von Fragen gestellt werden darf. Wird der Gegenstand erraten, hat die Klasse/Gruppe gewonnen.</p> <p>Fragen auf Zeit: Eine Spielzeit wird vereinbart und gestoppt. Gelingt es den Kindern, in dieser Zeit den Gegenstand zu erraten, hat die Klasse/Gruppe gewonnen.</p> <p>Fragen mit Tipp: Die LP gibt zu Beginn einen Tipp, der beim Erraten helfen soll, z. B. <i>Diesen Gegenstand benütze ich jeden Tag in der Früh und am Abend.</i> Antwort: <i>Das ist eine Zahnbürste.</i></p>
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Konditionalsätze bilden. Bedeutung von <i>wenn-dann</i> erfassen. Sätze inhaltlich sinnvoll und grammatisch ergänzen.
Material	Satzstreifen mit Satzanfängen, z. B. <i>Wenn ich ein Geschenk bekomme ...; Wenn ich Angst habe ...; Wenn ich etwas nicht verstehe ...</i>
Setting	frei im Raum
Beschreibung/ Ablauf	Jedes Kind erhält einen Satzstreifen mit einem Satzanfang (Konditionalsatz). Die Kinder bewegen sich frei im Raum und suchen Gesprächspartner. Kind 1 liest Kind 2 seinen <i>Wenn-Satz</i> vor. Kind 2 findet eine passende Ergänzung zum Satz. Dann liest Kind 2 seinen <i>Wenn-Satz</i> vor und Kind 1 vervollständigt den Satz. Anschließend tauschen Kind 1 und Kind 2 ihre Satzstreifen und machen sich auf die Suche nach einem neuen Gesprächspartner/einer neuen Gesprächspartnerin.
Beispiel- äußerungen	<p>Wenn ich hungrig bin, dann knurrt mein Magen.</p> <p>Wenn ich verschlafe, dann komme ich zu spät zur Schule.</p>
Spielvarianten	<p>Vereinfachung: Zu jedem Wenn-Satz gibt es einen passenden Dann-Satz, z. B. <i>Wenn die Sonne scheint, dann freue ich mich. Wenn ich mich nicht auskenne, dann frage ich meine Sitznachbarin. ...</i> Die Hälfte der Kinder bekommt Satzstreifen mit Wenn-Sätzen, die andere Hälfte Satzstreifen mit Dann-Sätzen. Die Kinder finden sich zu den entsprechenden Paaren zusammen. Gemeinsame Überprüfung: Die Sätze werden laut vorgelesen.</p> <p>Erweiterung: Finden eigener Sätze.</p>
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Konditionalsätze bilden. Bedeutung von <i>wenn-dann</i> erfassen. Sätze inhaltlich sinnvoll und grammatisch ergänzen. Konjunktiv von <i>haben</i> und <i>sein</i> bilden.
Material	Impulsbilder für Wenn-Sätze: Menschen, die Berufe verkörpern, z. B. <i>Friseur/in, Polizist/in, Musiker/in ...</i> , Tierbilder o. ä.; Impulsbilder für Dann-Sätze, z. B. <i>Schere, Handschellen, Gitarre, ...</i> ; Jokerkarten
Setting	Kleingruppe, Gruppentisch
Beschreibung/ Ablauf	Das Spielfeld ist in zwei Bereiche geteilt. In einem Bereich werden Impulsbilder für <i>Wenn-Sätze</i> verdeckt aufgelegt, daneben in gleicher Anzahl Impulsbilder für <i>Dann-Sätze</i> , vermischt mit Jokerkarten. Gespielt wird reihum. Das erste Kind zieht eine <i>Wenn-Karte</i> und formuliert einen Konditionalsatz, z. B. <i>Wenn ich eine Ärztin wäre, ...</i> Anschließend zieht es eine <i>Dann-Karte</i> und formuliert den Hauptsatz, z. B. <i>... dann hätte ich eine Gitarre</i> . Passen die Satzteile zusammen, dürfen die Karten behalten werden, passen sie nicht zusammen, werden sie wieder umgedreht. Wird eine <i>Joker-Karte</i> gezogen, darf das Kind nach Belieben ergänzen.
Beispiel- äußerungen	Wenn ich ein Prinz wäre, dann würde ich in einem Schloss wohnen. Wenn ich eine Pilotin wäre, dann würde ich ein Flugzeug lenken. Wenn ich eine Ärztin wäre, dann hätte ich einen weißen Mantel. Wenn ich ein Friseur wäre, dann hätte ich eine Schere.
Spielvarianten	–



Inhalte	Verbendstellung im Nebensatz mit <i>weil</i> üben. Lustige Ausreden finden und formulieren.
Material	keines
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die LP gibt im Plenum eine kurze Geschichte vor, z. B. <i>Stellt euch vor, heute wäre ich fast zu spät zur Schule gekommen, weil ein Auto vor meiner Haustür geparkt hat und ich die Tür nicht aufmachen konnte. Und gestern war ich schon sehr spät dran, weil ich meine lila Socken nicht gefunden habe. Ihr lacht! Aber das kann passieren. Seid ihr schon einmal zu spät zur Schule gekommen? Warum? Erzählt doch einmal!</i> Hinweis, dass lustige Ausreden erfunden werden dürfen. Nun sind die Kinder dran. Die Begründungssätze müssen mit <i>weil</i> eingeleitet werden. Das flektierte Verb darf in dieser Übung nicht, wie umgangssprachlich üblich, an zweiter Stelle im Nebensatz stehen. Ggf. spiegelt die LP die Sätze, um die Geläufigkeit der Verbendstellung zu fördern.
Beispiel- äußerungen	Ich komme manchmal zu spät, weil ich zu lange beim Frühstück sitze. Ich komme manchmal zu spät, weil ich den Weg aus dem Bett nicht finde. Ich komme zu spät, weil ich meine Schultasche nicht finde.
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aufgabenbewältigung (A3-5): Kurze Geschichten mit unwahrscheinlichen Ereignissen erfinden, die in einem Weil-Satz erzählt sind.



Inhalte	Verbendstellung im Nebensatz mit <i>weil</i> üben.
Material	Karte, auf der groß <i>Warum?</i> steht
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die Spielleiterin/der Spielleiter (anfänglich die LP, später die Kinder) stellt einfach zu beantwortende, auch witzige Warum-Fragen. Ein Kind in der Runde bekommt die Warum-Karte. Kann das Kind die Frage nicht beantworten, gibt es die Karte an ein anderes Kind weiter. Es formuliert dabei die Frage noch einmal. Die Warum-Karte wird der LP zurückgegeben. Sie stellt eine neue Frage.
Beispiel- äußerungen	<i>LP:</i> Warum ist die Banane krumm? <i>Kind:</i> (Die Banane ist krumm,) weil Peter sie verbogen hat. <i>Anmerkung:</i> In spontanen, umgangssprachlichen Äußerungen wird nur selten der erste Satzteil wiederholt.
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Konnektoren (D2–5): Wortschatzerweiterung durch Einführen neuer Konnektoren, z. B. <i>dass, damit, obwohl</i>. Die Bedeutung dieser Konnektoren wird erarbeitet. Der erste Teil des Nebensatzgefüges und der Konnektor werden von der LP vorgegeben, ein Kind ergänzt den Satz, z. B.: <i>Ich habe Socken an, dass ich nicht friere. Ich erledige meine Arbeit schnell, damit ich bald fertig bin. Ich esse Gemüse, obwohl ich es nicht so gerne mag.</i>



Inhalte	Eingeschobene Relativsätze mit Relativpronomen im Nominativ bilden.
Material	Wimmelbild; Nummernsticker; Bildkarten mit einzelnen Figuren aus dem Wimmelbild; Spielwürfel
Setting	Kleingruppe, Gruppentisch
Beschreibung/ Ablauf	Die LP beschreibt Szenen, die auf einem Wimmelbild zu sehen sind. Die Kinder suchen die Szenen und deuten darauf, wenn sie sie gefunden haben. Die LP gibt in ihren Beschreibungen die Zielstruktur des Relativsatzes vor. Die Kinder verarbeiten die Zielstruktur zunächst nur rezeptiv. Zu den gefundenen Szenen werden Nummern geklebt. Die Bildkarten werden gut gemischt und an die Mitspieler verteilt. Nun wird reihum gewürfelt. Ein Beispiel: Das Kind würfelt 4. Wenn es die Bildkarte hat, die auf dem Plakat zur Nummer 4 passt, darf es die Szene beschreiben. Wenn der Satz der vorgegebenen Zielstruktur entspricht, darf das Kind die Bildkarte ablegen.
Beispiel- äußerungen	Der Junge, der den roten Ballon hält, schwimmt im Pool. Der Mann, der eine rote Kappe trägt, grillt Würstchen.
Spielvarianten	–
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Verbenstellung im Nebensatz üben. Zeitlich aufeinanderfolgende Inhalte versprachlichen. Die Konnektoren <i>bevor</i> und <i>nachdem</i> sinngemäß verwenden.
Material	Start-Ziel-Spielplan für Würfelspiel: Jedes dritte Feld ist mit einer Wörtergruppe, z. B. <i>zur Oma gehen, Aufgabe machen, in den Park gehen, Eis kaufen, Kuchen essen, Pause machen, ins Bett gehen</i> beschriftet. Verbenwürfel, z. B. <i>malen, spielen, telefonieren</i> , je 2-mal; Konnektorenwürfel mit <i>nachdem, bevor</i> ; je 3-mal; Spielfiguren; Punktwürfel
Setting	Kleingruppe, Gruppentisch
Beschreibung/ Ablauf	Reihum wird gewürfelt und auf dem Spielfeld gezogen. Kommt ein Kind auf ein Feld, das mit einer Wörtergruppe beschriftet ist, muss es mit dem Verbenwürfel und dem Konnektorenwürfel würfeln. Nun bildet es einen Satz, der die drei Elemente verbindet.
Beispiel- äußerungen	Ich telefoniere, bevor ich zur Oma gehe. Ich male das Bild fertig, nachdem ich mir ein Eis gekauft habe.
Spielvarianten	Um Erlaubnis bitten und die Erlaubnis bzw. das Verbot begründen. Der Dialog wird von zwei Kindern geführt. Das Modalverb <i>dürfen</i> wird im Hauptsatz verwendet und evtl. werden weitere Modalverben im Nebensatz bei der Ablehnung eingesetzt. Der Nebensatz wird mit <i>weil</i> eingeleitet. Ein Beispiel: <i>Darf ich telefonieren, bevor ich die Hausaufgabe mache? Ja, weil du heute schon fleißig warst./Nein, weil du einkaufen gehen musst. Darf ich zur Oma gehen, nachdem ich die Hausaufgabe gemacht habe? Ja, weil .../Nein, weil ...</i>
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Verbzweitstellung üben und festigen. Wortschatz aktivieren und erweitern.
Material	Tafel; Kreide
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die LP schreibt Blockbuchstaben an die Tafel. Die Kinder versuchen nun, zu jedem Buchstaben ein Wort zu finden, das mit diesem Buchstaben/Laut beginnt. Die Wörter müssen einen grammatikalisch korrekten Satz bilden. Die Anzahl der Buchstaben kann variieren und bestimmt somit auch den Schwierigkeitsgrad der Aufgabenstellung: Je mehr Buchstaben, desto schwieriger wird die Übung. Es dürfen auch Unsinnssätze gebildet werden, sie müssen aber grammatikalisch korrekt sein. Die Kinder können allein arbeiten oder auch zu zweit oder in einer Gruppe nach Lösungen suchen. Die Lösungen werden von den Kindern präsentiert und an der Tafel oder auf einem Plakat gesammelt.
Beispiel- äußerungen	<i>A F K S</i> : Alle Fische können schwimmen. Auch Fritz kann segeln. <i>D K F M D K</i> : Der König fuhr mit der Kutsche. Der kleine Frosch mag das Kleeblatt.
Spielvarianten	Wörterliste : Es wird eine Liste von Wörtern (Nomen, Verben, Adjektive) vorgegeben, aus denen ausgewählt werden kann. Die Liste enthält nur einfache Verben. Man kann mit nur zwei Buchstaben beginnen, z. B. <i>P L</i> : <i>Papa liest.</i> , und allmählich die Anzahl der Buchstaben steigern und die Wörterliste erweitern. Satzarten : Die Kinder müssen eine bestimmte Satzart bilden, z. B. Aufforderung oder Frage, oder der Satz muss im Präteritum gebildet werden. Das Wörterbuch kann als Hilfe verwendet werden. Wortvorgabe : Die Lehrperson gibt ein Wort vor. Aus jedem Buchstaben wird ein Wort gebildet, die Wörter bilden einen Satz, z. B. <i>H A U S</i> : <i>Hassan arbeitet und singt.</i>
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Verbzweitstellung üben und festigen. Satzglieder erkennen und verschieben. Einzelne Wörter zu einem sinnvollen Satz zusammenfügen. Merkfähigkeit trainieren.
Material	keines
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	<p>Die LP überlegt sich einen Satz, der geübt werden soll. Sie bittet so viele Kinder, wie dieser Satz Wörter enthält, zu sich. Die Kinder stellen sich nebeneinander auf. Die LP flüstert jedem Kind ein Wort aus diesem Satz ins Ohr, aber nicht in der richtigen Reihenfolge. Die Kinder merken sich ihr Wort. Dann wird noch einmal gemischt, also die Plätze werden getauscht, und das Spiel geht los. Ein Kind aus der Zusehergruppe muss nun den Satz bilden. Es tippt alle Kinder aus der Spielergruppe in beliebiger Reihenfolge an. Wird ein Kind angetippt, nennt es sein Wort. Die/der Ratende darf so oft antippen, wie sie/er möchte und stellt die Kinder in die richtige Reihenfolge. Zum Schluss wird der ganze Satz gesprochen. Die Zuschauer helfen mit Tipps.</p> <p>Für die Verschiebeprobe werden die Satzglieder bestimmt: Zusammengehörige Kinder halten sich an den Händen. Nun werden die Satzglieder verschoben, z. B. <i>Der Mann fährt heute Nachmittag mit dem Auto. Mit dem Auto fährt heute Nachmittag der Mann. ...</i></p>
Beispiel- äußerungen	<p><i>einfach:</i> GEHEN – HEUTE – SCHWIMMEN – WIR: Heute gehen wir schwimmen.</p> <p><i>schwierig:</i> KINO – DU – GESTERN – UND – INS – ICH – GINGST – ZU – BLIEB – HAUSE: Du gingst gestern ins Kino und ich blieb zu Hause.</p>
Spielvarianten	Fragesätze: Der Aussagesatz soll in einen Fragesatz umgewandelt werden, z. B.: GEHEN – HEUTE – SCHWIMMEN – WIR: <i>Heute gehen wir schwimmen.</i> wird zu <i>Gehen wir heute schwimmen?</i> Wird diese Übung eingeführt, kann man mit kurzen, einfachen Sätzen beginnen und den Schwierigkeitsgrad allmählich steigern.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	



Inhalte	Verbzweitstellung üben und festigen. Sätze durch Hinzufügen von Satzgliedern oder Wörtern erweitern. Möglichst lange, sinnvolle Sätze bilden.
Material	Ball o. Ä. zum Weitergeben
Setting	Sitzkreis
Beschreibung/ Ablauf	Die LP beginnt mit dem ersten Wort des Satzes und reihum soll der Satz durch Beifügungen verlängert werden. Ein Ball o. Ä. wird dabei von Kind zu Kind weitergegeben: Wer den Ball in Händen hält, wiederholt die bereits geäußerten Satzteile und fügt einen weiteren Satzteil hinzu. Die Sätze müssen sinnvoll bleiben. Die Spielrunde ist zu Ende, wenn nichts mehr ergänzt werden kann oder soll. Die Kinder entscheiden, wann ein neuer Satz begonnen werden soll.
Beispiel- äußerungen	Ich. Ich gehe. Ich gehe morgen. Ich gehe morgen ganz. Ich gehe morgen ganz sicher. Ich gehe morgen ganz sicher zu ...
Spielvarianten	Verschriftung/Staffel: Die Kinder bilden zwei Reihen, die ca. drei Meter von der Tafel entfernt stehen. Das erste Kind hat eine Kreide in der Hand. Auf Kommando laufen die jeweils Ersten der zwei Gruppen zur Tafel und schreiben das erste Wort an die Tafel. Sie laufen zurück und geben dem nächsten Kind die Kreide, das wiederum das nächste Wort an die Tafel schreibt. Sieger ist die Gruppe, die zuerst einen sinnvollen Satz an der Tafel stehen hat, der genauso viele Wörter wie Spieler hat. Diese Spielvariante setzt auch strategisches Planen voraus.
Weitere Einsatz- möglichkeiten	