



Genus: der, die, das mit Merkhilfen

Referenzplakat

MATERIAL

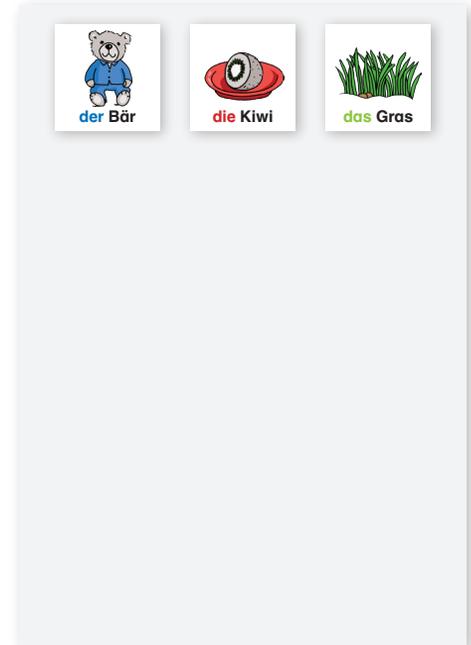
- Reimbilder für „der“, „die“ und „das“ (Nr. 1)

Außerdem benötigen Sie:

- A3-Blatt
- Kleber
- Buntstifte

DURCHFÜHRUNG

Die Bilder werden auf das Referenzplakat geklebt, sodass darunter Platz für die Tierbilder der folgenden Einheiten bleibt. Dabei wird erklärt, dass sich „Bär“ auf „der“, „Kiwi“ auf „die“ und „Gras“ auf „das“ reimen. Falls das Kind noch keine Erfahrung mit Reimen hat, müssen auditive Übungen zur Reimerkennung vorgeschaltet werden. Außerdem wird das Kind auf die Farben „Blau“, „Rot“ und „Grün“ aufmerksam gemacht.



Referenzplakat



Einsilber im Maskulinum und Neutrum, Zweisilber im Femininum

Ergänzung des Referenzplakates

MATERIAL

- bisheriges Referenzplakat
- Tierbilder: Singular (Nr. 2)
- Lautgesten für Klatschen und Schnipsen (Nr. 3)

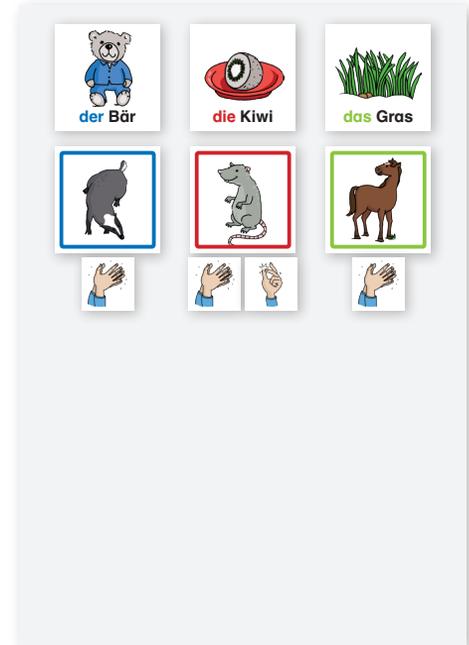
Außerdem benötigen Sie:

- Kleber

DURCHFÜHRUNG

Das Referenzplakat wird erweitert: Einsilbige Wörter im Maskulinum und Neutrum werden zweisilbigen Trochäus-Wörtern im Femininum mit Schwa-Laut-Endung gegenübergestellt. Zu den Wörtern wird geklatscht und geschnipst.

Achtung: Beim Klatschen wird nur das Nomen, nicht aber der Artikel genannt, also „Dachs“ mit einmaligem Klatschen, „Ratte“ mit Klatschen und Schnipsen. Das Schnipsen wird als unbetonte („leise“) Silbe erklärt, das Klatschen drückt die betonte Silbe aus. Dann werden die Bilder dem passenden Artikel zugeordnet.



Referenzplakat



Endungen phonologisch

Genau hinhören!

MATERIAL

- Lautsymbole (Nr. 4)
- Listen: Schwa-Laut vs. Vollvokal im Auslaut /
n- vs. *m-*Auslaut (Nrn. 5 und 6)

Außerdem benötigen Sie:

- *Gewinnchips*

DURCHFÜHRUNG

Die Laute werden erarbeitet. Dabei wird das schon beim Silbensegmentieren erklärte Schnipsen durch das Schriftsymbol für den Schwa-Laut ergänzt. Das Schlagen mit der flachen Hand auf den Tisch und die Buchstaben symbolisieren den Vollvokal.

Für die Übung werden die Listen eingesetzt. (Hierbei geht es immer um das Wortende, bei Zweisilbern um die unbetonte zweite Silbe. Das Klatschen bezieht sich dagegen auf die betonte Silbe.)

Anfangs mit, später ohne Mundbild wird dem jeweiligen Lautsymbol ein Gewinnchip zugeordnet, je nachdem, was am Ende des Wortes gehört wird.





Plural-Artikel „die“ und Pluralendungen

Ergänzung des Referenzplakates

MATERIAL

- bisheriges Referenzplakat
- Tierbilder: Plural (Nr. 7)
- Symbol für das Plural-„die“ (Nr. 8)
- Lautgesten für Klatschen, Schnipsen, Schwa-Laut und -n (Nr. 3)

Außerdem benötigen Sie:

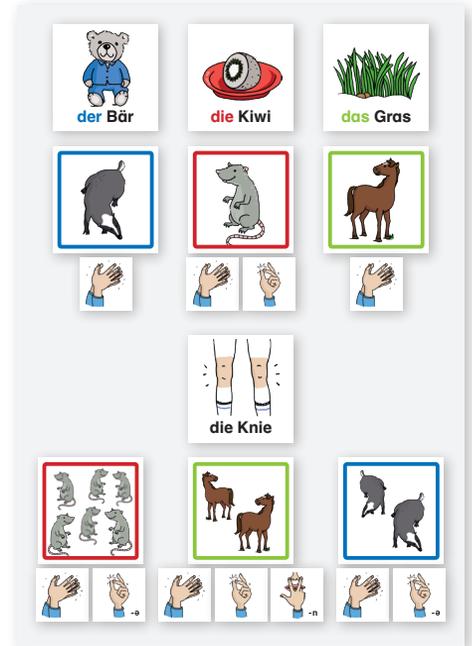
- Kleber

DURCHFÜHRUNG

Der Plural wird eingeführt und auf dem Referenzplakat ergänzt:

- zuerst der Artikel „die“ mit Reimwort „Knie“,
- dann die Endungen -ə bei Maskulina und Neutra, die Endung -n bei Feminina.

Hinweis: Es gibt sowohl die Aussprachemöglichkeit [kni:] als auch [kni:ə] – hier wurde erstere gewählt.)



Referenzplakat



Vertiefung

Singular-Plural-Memospiel

MATERIAL

- bisheriges Referenzplakat
- Tierbilder (Nrn. 2 und 7) und Lautsymbole (Nr. 9)

Außerdem benötigen Sie:

- *Buntstifte in Rot, Blau und Grün sowie eine Schere*

DURCHFÜHRUNG

Das Referenzplakat wird gemeinsam betrachtet. Die Silben der Wörter werden geklatscht, geschnipst und das -n mit zwei Fingern an der Nase dargestellt. Die Genus-Farbzunordnung wird erwähnt. Die Tierbilder (Singular und Plural) werden nach Genus sortiert, die passenden Lautsymbole werden den Bildern zugeordnet.

Anschließend werden die Karten wieder gemischt und verdeckt auf dem Tisch verteilt. Ist ein Spieler am Zug, darf er zwei Karten aufdecken. Jede Karte wird mit Artikel benannt. Zeigen die Karten zueinander passende Motive, dann hat der Spieler ein Paar gefunden. Er gewinnt es aber nur dann, wenn er den Plural korrekt benennt. Andernfalls werden die Karten wieder zwischen die anderen gemischt. Wer am Ende die meisten Karten hat, ist Sieger.

Hinweis: Das Spiel wird zuerst mit den bunten Karten gespielt (oder mit denen der Kopiervorlage, nachdem die Ränder in Blau, Rot und Grün angemalt wurden), dann ein zweites Mal mit den Karten der Kopiervorlage ohne Farbe. Diese kann das Kind anschließend mit nach Hause nehmen und als Hausaufgabe passend zum Genus anmalen.



Vertiefung

Vervielfältigungsmaschine

MATERIAL

- Tierbilder (Nrn. 2 und 7)

Außerdem benötigen Sie:

- *einen großen Pappkarton*
- *Schere*

DURCHFÜHRUNG

Aus einem großen Pappkarton wird eine Vervielfältigungsmaschine mit Einwurfschlitz und Ausgabeöffnung gebastelt. Die Förderkraft sitzt hinter der Kiste, das Kind wirft eine Singularkarte ein und sagt dabei: „Ich hätte gerne viele ...“ – die Maschine wirft die Pluralkarte nur aus, wenn der Plural korrekt gebildet wurde.



Vertiefung

Erweiterung durch andere Tiere

MATERIAL

- Lautsymbole als Kopiervorlage (Nr. 9)

Außerdem benötigen Sie:

- *Tiermemo-Bilder* oder Bildkarten aus einem der anderen Module (z. B. aus Modul 1: Hund, Ziege, Katze – Modul 3: Fisch, Eule – Modul 4: Ente, Spinne, Schnecke, Raupe, Biene, Schaf, Reh)
- *A3-Blatt*
- *Schere*
- *Kleber*

DURCHFÜHRUNG

Die Bildkarten werden ebenfalls den zwei Pluralformen zugeordnet. Sie werden kopiert und auf Plakate geklebt, zusammen mit den kleinen Lautsymbolen.



Vertiefung

Zählspiel

MATERIAL

- Tierbilder (Nrn. 2 und 7)

DURCHFÜHRUNG

Alle Singular- und Pluralkarten werden mit dem Bild nach unten auf dem Tisch ausgelegt und gemischt. Dann drehen Förderkraft und Kind abwechselnd eine Karte um. Ist es eine Singular-Karte, gewinnt man sie, wenn man den korrekten Artikel sagen kann. Ist es eine Pluralkarte, muss man die Zahl der Tiere und den Plural korrekt sagen, um die Karte zu gewinnen.



Vertiefung

Tiere würfeln

MATERIAL

- Tierbilder: alle Plural-Tierbilder und 3-4 Singular-Tierbilder (Nrn. 2 und 7)

Außerdem benötigen Sie:

- *Würfel*

DURCHFÜHRUNG

Die Auswahl der Tierbilder liegt offen auf dem Tisch. Abwechselnd wird gewürfelt. Wer die der Würfelzahl entsprechende Menge Tiere auf einer der Karten entdeckt, schlägt so schnell wie möglich auf diese Karte, sagt die Zahl und das Tier im Plural bzw. Singular. Ist die Antwort korrekt, ist die Karte gewonnen. Andernfalls wird sie zurückgelegt.



Vertiefung

Einkaufen

MATERIAL

- Liste möglicher Einkaufsgegenstände (Nr. 10)

Außerdem benötigen Sie:

- *Kaufladen*
- *Zettel*
- *Stifte*

DURCHFÜHRUNG

Im Kaufladen soll eine bestimmte Anzahl an Dingen eingekauft werden, die die Förderkraft zusammen mit dem Kind vorher auf einen Einkaufszettel malt. Hinweis: Die Liste bietet als Hilfe Gegenstände mit passender Silbenstruktur an. Alternativ oder erweiternd können aber auch Realgegenstände aus dem Raum genutzt werden. Dabei sollte beachtet werden, dass keine Umlaut-Plural-Wörter verwendet werden, z. B. Topf – Töpfe.

Spickzettel

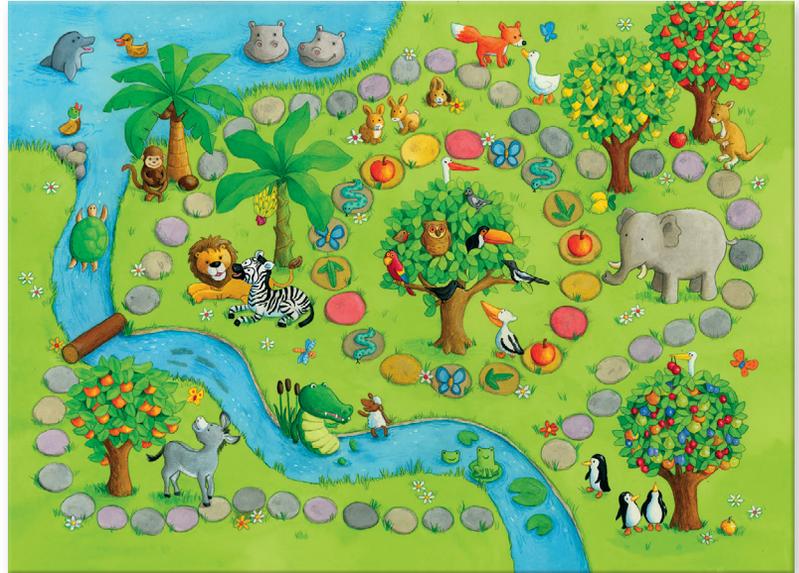


Wiederholung der Singular-Plural-Zuordnungen

Würfelspiel

HINWEIS

Das Würfelspiel hat in allen Modulen einen ähnlichen Aufbau und ist in seiner Anleitung umfangreicher. Deshalb ist es nicht hier zu finden, sondern im Begleitheft auf Seite 5 ff.





Wiederholung aller eingeübten Formen

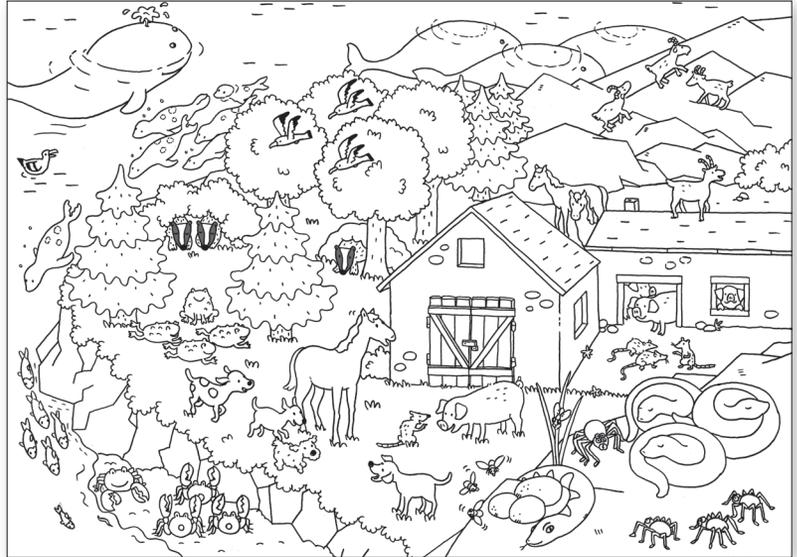
Bildbetrachtung

MATERIAL

- Wimmelbild (Nr. 11)
- ggf. Lautsymbole (Nr. 9)

DURCHFÜHRUNG

Das Wimmelbild wird gemeinsam betrachtet – einzelne Tiere und dieselben Tiere in Gruppen werden gesucht und im Singular und Plural benannt. Dabei können die Lautsymbole als Hilfe hinzugenommen werden.





Abschluss-Wiederholung

Geschichte

MATERIAL

- Referenzplakat
- Geschichte (Nr. 12)
- Lautsymbole (Nr. 9)

DURCHFÜHRUNG

Das Referenzplakat wird hinzugezogen, während die Geschichte vorgelesen wird. Die Symbole werden passend zum vorgelesenen Text am Plakat gezeigt und/oder auf den Tisch gelegt.