



Genus: der/die/das mit Merkhilfen

Referenzplakat

MATERIAL

- Reimwort-Bilder. Diese liegen auch als Bastel-Kopiervorlage vor (Nr. 1).
- Farbwürfel. Dieser liegt auch als Bastel-Kopiervorlage vor.

Außerdem benötigen Sie:

- Zwei A3-Blätter (diese an den kurzen Seiten aneinanderkleben, sodass ein langes Plakat entsteht)
- Gewinnchips (o. ä.)
- Kleber

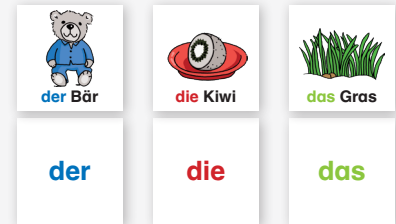
DURCHFÜHRUNG

Die Bilder werden oben auf das Referenzplakat geklebt. Dabei werden die Reime erklärt: „Bär/der“, „Kiwi/die“, „Gras/das“ (ggf. müssen auditive Übungen zur Reimerkennung vorgeschaltet werden). Das Kind wird auf die Farben „Blau“, „Rot“ und „Grün“ aufmerksam gemacht.

Anfangs wird mit Verweis auf die Bilder des Referenzplakates gewürfelt, später ohne diese, und der zur Farbe passende Artikel wird genannt. Gewinnchips in passenden Farben werden dabei gesammelt.

Das Kind bekommt die Reimwort-Ausmalbilder und die Kopiervorlage für den Würfel mit nach Hause, um damit zu üben.

Erst wenn die drei Artikel den Farben sicher zugeordnet werden, kann eine Verknüpfung mit den passenden Nomina erfolgen.



Referenzplakat 1

bitte wenden



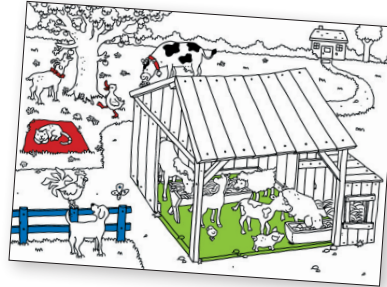


Genus: exemplarisch am Wortfeld „Tiere“

Bauernhoftiere mit Artikeln – Ergänzung des Referenzplakates

MATERIAL

- bisheriges Referenzplakat
- Tierkarten-Bilder „Bauernhof“ als Kopiervorlage (Nr. 2a)
- Wimmelbild „Bauernhof“ (Nr. 2b)
- Wimmelbild „Bauernhof“ als Kopiervorlage (Nr. 2b)



Außerdem benötigen Sie:

- Schere, Buntstifte und Kleber

DURCHFÜHRUNG

Das Bild mit den Bauernhoftieren wird gemeinsam angeschaut, die Tiere auf der Kopiervorlage werden angemalt und mit Artikel benannt.

Dabei wird auf die schon vorhandenen Farben der bunten Vorlage verwiesen (blauer Zaun, rote Futterkrippe, grüner Trog ...).

Die Kopiervorlage der Tierkarten wird dazugenommen. Die Ränder der Karten werden in der passenden Artikelfarbe angemalt. Drei richtig benannte Tiere werden ausgewählt und auf das Referenzplakat unter den passenden Artikel gelegt.

Die gelernten Tiernamen werden erst in einem weiteren Wortschatzspiel oder als Hausaufgabe gefestigt, bevor die Bilder aufgeklebt werden.





Genus: exemplarisch am Wortfeld „Tiere“

Wald-, Wiesen- und Zootiere mit Artikeln – Ergänzung des Referenzplakates

MATERIAL

- bisheriges Referenzplakat
- Tierkarten (Nrn. 3a, 4a und 5a)
- Tierkarten-Kopiervorlagen (Nrn. 3a, 4a und 5a)
- Wimmelbilder „Wald“, „Wiese“ und „Zoo“ (Nrn. 3b, 4b und 5b)

Außerdem benötigen Sie:

- *Buntstifte*
- *Schere*
- *Kleber*

DURCHFÜHRUNG

Das Vorgehen gleicht dem der Einheit 2. In den folgenden Einheiten wird jeweils überprüft, welche Tiere schon zugeordnet werden können. Wenn die Tiere einer Umgebung (Bauernhof, Wiese, Wald, Zoo) sicher beherrscht werden, werden drei Tierkarten auf das Referenzplakat geklebt und die nächste Umgebung wird angeschaut und eingeübt. Werden auch diese mit dem richtigen Artikel versehen, können die Tiere mehrerer Umgebungen gemischt werden.



Referenzplakat 1

Spickzettel



Spiele zum Einüben der Zuordnungen

Tiere angeln (für einzelne Umgebungen oder alle gemischt geeignet)

MATERIAL

- Tierkarten als Kopiervorlagen (Nrn. 2a, 3a, 4a und 5a, je zweimal)

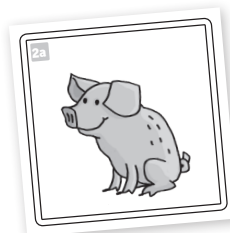
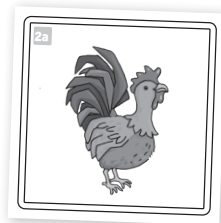
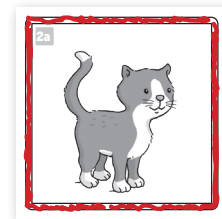
Außerdem benötigen Sie:

- *Angelspiel*
- *Tacker*
- *Buntstifte*

DURCHFÜHRUNG

Zuerst bei der Hälfte der Kärtchen den Rand bemalen, mit Tackernadeln „magnetisch machen“ und angeln. Dann die gleichen Kärtchen mit farblosem Rand verwenden.

Bei falscher Artikelzuordnung müssen sie ins Wasser zurückgeworfen werden. Nur richtig zugeordnete Tiere gelten als gewonnen.





Spiele zum Einüben der Zuordnungen

Tiere in der Zoohandlung kaufen

MATERIAL

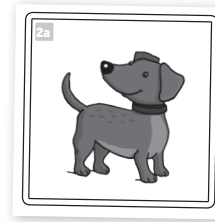
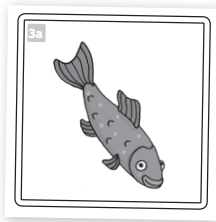
- Tierkarten als Kopiervorlagen (Nrn. 2a, 3a, 4a und 5a)

Außerdem benötigen Sie:

- *alternativ zu den Tierkarten: kleine Tierspielfiguren*
- *Kaufladen*
- *Einkaufskörbe, -taschen oder -wagen mit farblicher Markierung in Rot, Blau und Grün (z. B. durch einen daran gehefteten Zettel oder einen darauf gemalten Punkt)*

DURCHFÜHRUNG

Im Rollenspiel Tiere in der Zoohandlung (Kaufladen) kaufen und in Einkaufskörbe (oder Tüten, Taschen, Einkaufswagen) in den drei Farben packen.
Nur richtig einsortierte Tiere/Bilder dürfen mitgenommen werden.





Spiele zum Einüben der Zuordnungen

Tierarzt

MATERIAL

Sie benötigen:

- *Stofftiere oder Tierspielfiguren*
- *Arztkoffer*
- *Gewinnchips in Rot, Blau und Grün*
- *Stoffstreifen in Rot, Blau und Grün (alternativ z. B. Pflaster oder Papierstreifen, auf die man vorher einen farbigen Punkt gemalt hat)*

DURCHFÜHRUNG

Beim Tierarzt sitzen die Tiere im Wartezimmer und müssen mit „Vor- und Nachnamen“ (Artikel und Nomen) aufgerufen werden. Sie bekommen farblich passende Tabletten (Gewinnchips) oder Verbände, nachdem sie untersucht worden sind.



Spiele zum Einüben der Zuordnungen

Tiere füttern

MATERIAL

Sie benötigen:

- *Stofftiere oder Tierspielfiguren*
- *Gewinnchips oder Papierschnipsel als Futter*
- *Papierbögen*
- *Schere*
- *Buntstifte*

DURCHFÜHRUNG

Gemeinsam werden Futterkrippen in Rot, Blau und Grün (evtl. auch Futter auf Papierschnipsel) aufgemalt. Die Tiere dürfen dann im Rollenspiel zu farblich passenden Futterkrippen laufen.



Spiele zum Einüben der Zuordnungen

Versteckspiel

MATERIAL

Sie benötigen:

- *Stofftiere oder Tierspielfiguren* (alternativ Tierkarten als Kopiervorlagen: Nrn. 2a, 3a, 4a und 5a)
- *drei Papierbögen in Rot, Blau und Grün*

DURCHFÜHRUNG

Die Förderkraft versteckt eines der Tiere. Dann imitiert sie die Stimme des Tieres leiser oder lauter, je nachdem, wie nah das Kind dem Versteck kommt.

Es ist auch möglich, die Annäherung an das Versteck mit „kalt – wärmer – heiß“ zu signalisieren. Die gefundenen Tiere kommen dann in ihren Stall, also auf das farblich passende Blatt Papier.



Spiele zum Einüben der Zuordnungen

Tierfutter

MATERIAL

Sie benötigen:

- *Stofftiere oder Tierspielfiguren*
- *Papierschnipsel in Rot, Blau und Grün*

DURCHFÜHRUNG

Den Tieren wird vom Kind farblich passendes Futter angeboten, um sie damit anzulocken. Das von der Förderkraft gespielte Tier wendet sich angewidert ab, wenn das Futter nicht passt.



Spiele zum Einüben der Zuordnungen

Tiere suchen

MATERIAL

- Tierkarten als Kopiervorlagen (Nrn. 2a, 3a, 4a und 5a)

Außerdem benötigen Sie:

- *Teppichfliesen*
- *Würfel*
- *drei Schachteln in Rot, Blau und Grün*

DURCHFÜHRUNG

Die Teppichfliesen werden im Raum als Weg ausgelegt. Darunter werden Tierkarten versteckt. Das Kind würfelt, wie viele Felder es auf den Fliesen hüpfen darf. Die Tiere, die es darunter findet, hat es gewonnen, wenn es sie in die farblich passende Schachtel gelegt hat.



Spiele zum Einüben der Zuordnungen

Mülltrennung mal anders

MATERIAL

- Tierkarten als Kopiervorlagen (Nrn. 2a, 3a, 4a und 5a), die leicht geknickt oder eingerissen werden

Außerdem benötigen Sie:

- Müllauto
- drei Papierbögen in Rot, Blau und Grün

DURCHFÜHRUNG

Ein Müllauto sammelt Kärtchen („kaputte Tierbilder“) ein, die dann der passenden Müllhalde (Papierbögen) zugeordnet werden müssen.



Spiele zum Einüben der Zuordnungen

Zugfahrt

MATERIAL

Sie benötigen:

- Eisenbahn
- Tierspielfiguren

DURCHFÜHRUNG

Ein Zug mit drei farbig markierten Waggons sammelt Tiere ein und teilt sie den entsprechenden Waggons zu.



Spiele zum Einüben der Zuordnungen

Autorennen

MATERIAL

Sie benötigen:

- *Tierfiguren* oder Tierkarten als Kopiervorlagen (Nrn. 2a, 3a, 4a und 5a)
- *Rennauto*
- *großer Papierbogen*
- *Buntstifte*
- *kleine Zettel*

DURCHFÜHRUNG

Auf dem Papierbogen werden eine rote, eine blaue und eine grüne Rennbahn, auf die kleinen Zettel jeweils ein Pokal aufgezeichnet. Am Ende des Bogens, dem Ziel des Rennens, steht eine Tierfigur oder liegt eine Tierkarte. Das Rennauto fährt über die farblich passende Rennbahn zu dem Tier und bekommt eine Belohnung (Pokal), wenn es richtig gefahren ist und das Tier mit Artikel richtig benannt hat.



Spiele zum Einüben der Zuordnungen

Memo-Spiel

MATERIAL

- Tierkarten als Kopiervorlagen (Nrn. 2a, 3a, 4a und 5a, jede zweimal)

DURCHFÜHRUNG

Zu Beginn des Spiels werden alle Tierkarten in zweifacher Ausführung verdeckt auf dem Tisch verteilt. Ist ein Spieler am Zug, darf er zwei Karten aufdecken. Jede Karte wird mit Artikel benannt. Zeigen die Karten identische Motive, dann hat der Spieler ein Paar gefunden. Er hat es aber nur dann gewonnen, wenn der Artikel korrekt benannt wurde. Andernfalls werden die Karten wieder zwischen die anderen gemischt. Wer am Ende die meisten Karten hat, ist Sieger.



Genus: Wortfeld „Tiere“ – alle Umgebungen

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.





Weitere Wortfelder mit den Artikeln „die“ und „der“

Obst und Gemüse

MATERIAL

Sie benötigen:

- *Obst und Gemüse*
- *Kaufladen und Einkaufstaschen*
- *Küche*
- *Geschirr und Besteck*

DURCHFÜHRUNG

Weitere Wortfelder, die überschaubar sind und sich für die Erarbeitung des Genus eignen, sind „Obst“ und „Gemüse“. Beide Wortfelder enthalten kaum Neutra, können also auch vor der Erarbeitung des Wortfeldes „Tiere“ eingesetzt werden, wenn drei Artikel zum Einstieg zu viel sind. Zum Obst gehören hauptsächlich Feminina: die Orange, die Zitrone, die Traube, die Aprikose, die Melone, die Erdbeere, die Brombeere, die Himbeere, die Banane, die Mandarine, die Nektarine, die Mango, die Ananas. Ausnahmen sind z. B. „der Apfel“ und „der Pfirsich“.

Zum Gemüse gehören ebenfalls viele Feminina, z. B. die Gurke, die Möhre (Karotte), die Tomate, die Bohne, die Erbse, die Zwiebel, die Paprika, die Artischocke, die Aubergine. Aber auch einige Maskulina, z. B. der Salat, der Broccoli, der Kohl und alle Zusammensetzungen mit „-kohl“ (Rotkohl, Blumenkohl, Rosenkohl, Kohlrabi ...), der Lauch und alle Zusammensetzungen mit „-lauch“ (Knoblauch, Bärlauch). Kaufladen und Küche eignen sich gut zur Vertiefung. Auch die Zubereitung von Obstsalat oder einer Rohkostplatte kann dazu genutzt werden.



Erweiterungen

Unbestimmte Artikel und Pronomina (und ggf. weitere Übungen)

MATERIAL

- Tierkarten (Nrn. 2a, 3a, 4a und 5a)
- Bildkarten der Personalpronomen (Nr. 6)

DURCHFÜHRUNG

Für ältere Kinder (z. B. Dritt- oder Viertklässler, die mehrsprachig aufwachsen) können weiterführende Spiele zum unbestimmten Artikel und zu genusabhängigen Pronomina durchgeführt werden:

- Unbestimmter Artikel: der = ein / die = eine / das = ein
- Personalpronomen: „Das Krokodil schwimmt im Fluss. Es hat Hunger.“
- Possessivpronomen: Das Possessivpronomen entspricht in den Formen „mein“, „dein“, „sein“ dem unbestimmten Artikel; „sein“ wird allerdings zu „ihr“, wenn der Besitzer feminin ist.

(siehe Tabelle auf Rückseite)

Hierbei ist es gut, mit Bildmaterial zu arbeiten. So kann man die Karten mit Tilla und Turu (bekannt aus anderen Modulen) für „er/sie“, „sein/seine“, „ihr/ihre“ nutzen (Nr. 6) und ihnen Tiere zuordnen.

Beispiele:



ihr Hahn



ihre Kuh



ihr Schaf



sein Hahn



seine Kuh



sein Schaf



ihre



Hähne



Kühe



Schafe





Wiederholende Vertiefung Genus im Wortfeld „Tiere“

Geschichte

MATERIAL

- Referenzplakat
- Geschichte (Nr. 7)
- Tierkarten (Nrn. 2a, 3a, 4a und 5a)

DURCHFÜHRUNG

Das Plakat wird hinzugezogen, die Tierkarten werden daneben gelegt und die Geschichte wird vorgelesen. Sie sollte langsam und mit besonderer Betonung der Artikel vorgetragen werden. Dabei wird auf die farbig umrahmten Tierkarten auf und neben dem Plakat verwiesen.