



m und *n* phonologisch

Gesten und Mundbild

MATERIAL

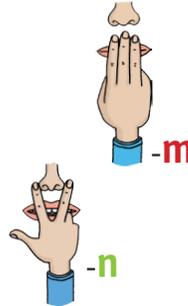
- Bilder mit Handzeichen -*m*/*-n* (Nr. 1)

DURCHFÜHRUNG

Die Handzeichen für -*m* und -*n* werden eingeführt:

- drei Finger für die drei „Beinchen“ des „-*m*“ auf den Lippen, um dort die Vibration bei der Lautbildung zu ertasten
- zwei Finger für die zwei „Beinchen“ des „-*n*“ an der Nase, um dort die Vibration bei der Lautbildung zu ertasten

Die Laute werden außerdem am Mundbild der Förderkraft erklärt: Beim „-*m*“ sind die Lippen geschlossen, beim „-*n*“ offen, die Zunge ist oben.





m und *n* phonologisch

Lautdifferenzierung (Lautebene) / Referenzplakat 1

MATERIAL

- Bilder mit Handzeichen *-m/-n* (Nr. 1)

Außerdem benötigen Sie:

- zwei A3-Blätter (diese an den kurzen Seiten aneinanderkleben, sodass ein langes Plakat entsteht)
- Kleber
- 10 Gewinnchips

DURCHFÜHRUNG

Im Anschluss an die letzte Übung wird die Lautdifferenzierung geübt:

- Die beiden Bilder mit den Handzeichen liegen auf dem Tisch und das Kind erhält zehn Gewinnchips.
- Nun spricht die Förderkraft einen der beiden Laute, zunächst mit sichtbarem Mundbild, und das Kind soll einen Gewinnchip dem entsprechenden Bild zuordnen. Dies erfolgt so oft, bis das Kind die Laute sicher zuordnen kann.
- Anschließend wird das Mundbild der Förderkraft verdeckt und das Kind soll die Laute rein auditiv unterscheiden.
- Die beiden Bilder der Handzeichen werden auf das A3-Blatt geklebt.



Referenzplakat 1



m und *n* phonologisch

Lautdifferenzierung (Wortebene)

MATERIAL

- Wortliste *-m/-n* (Nr. 2)
- bisheriges Referenzplakat 1

DURCHFÜHRUNG

- Nun werden *-m* und *-n* in Auslautwörtern (anhand der Wortliste *-m/-n*) identifiziert, wenn nötig zuerst mit offenem Mundbild, dann erst mit verdecktem.
Sollte dies nicht gut gelingen, wird die Übung nicht zu lange fortgesetzt, sondern gleich mit der Minimalpaararbeit begonnen.
- Das Referenzplakat kann hinzugezogen werden.



m und n phonologisch

Lautdifferenzierung (Minimalpaarebene)

MATERIAL

- Bilder mit Handzeichen -m/-n (Nr. 1)
- Minimalpaarstreifen und -einzelkärtchen (Nrn. 3a/3b)

Außerdem benötigen Sie:

- Trennwand (z. B. eine Mappe oder einen Spielschachteldeckel)

DURCHFÜHRUNG

- Die Minimalpaar-Wörter „zahn“ und „Zahn“, „Zaum“ und „Zaun“ werden erklärt und den Handzeichen zugeordnet.
- Dann werden dem Kind die Einzelbilder gegeben, während die Förderkraft die Streifen verwendet. Eine Trennwand (z. B. eine Mappe) steht zwischen beiden.
- Die Förderkraft benennt ihre Bilder der Reihe nach und entgegen der Leserichtung (von rechts nach links), das Kind legt die Einzelbilder auf der anderen Seite der Trennwand in Leserichtung (von links nach rechts) so ab, wie es sie hört.
- Anschließend wird die Trennwand entfernt und die Bildreihe des Kindes wird mit dem Streifen der Förderkraft verglichen.



Spickzettel



Akkusativ und Dativ maskulinum mit zweiwertigen Verben

„winken“ vs. „sehen“ / Ergänzung des Referenzplakates 1

MATERIAL

- bisheriges Referenzplakat 1
- Symbolkarten für de-*m* und de-*n* (Nr. 4)
- Bilder für die Verben „winken“ und „sehen“ (Nr. 5)

Außerdem benötigen Sie:

- Kleber

DURCHFÜHRUNG

- Die Wörter „dem“ und „den“ werden erst den Handzeichen zugeordnet, dann den Verben „winken“ und „sehen“.
- Die entsprechenden Bilder werden auf das Referenzplakat 1 geklebt.

Hinweis: In den nachfolgenden Einheiten kommen weitere Verben hinzu.





Akkusativ und Dativ maskulinum mit zweiwertigen Verben

Referenzplakat 2

MATERIAL

- Bilder für Subjekt und Objekt (Nr. 6)

Außerdem benötigen Sie:

- A3-Blatt
- Kleber

DURCHFÜHRUNG

Auf dem A3-Blatt wird das Referenzplakat 2 erstellt.

Dazu werden vollständige Sätze gelegt:

Beispiele: „Turu winkt **dem** Mann.“

„Tilla sieht **den** Freund.“



Referenzplakat 2



Akkusativ und Dativ maskulinum mit zweiwertigen Verben

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 den Seiten 5 ff.





Kasus mit weiteren zweiwertigen Verben

„fehlen“ vs. „haben“ / Ergänzung des Referenzplakates 1

MATERIAL

- bisheriges Referenzplakat 1
- Bilder der Verben „fehlen“ und „haben“ (Nr. 7)

Außerdem benötigen Sie:

- Kleber

DURCHFÜHRUNG

Das Referenzplakat 1 wird mit den Verben „fehlen“ und „haben“ ergänzt.



Referenzplakat 1



Kasus mit weiteren zweiwertigen Verben

Fehler-Memo

MATERIAL

- Fehler-Memospiegel (Nr. 8)
- Liste „Sätze zum Memospiegel“ (Nr. 9)

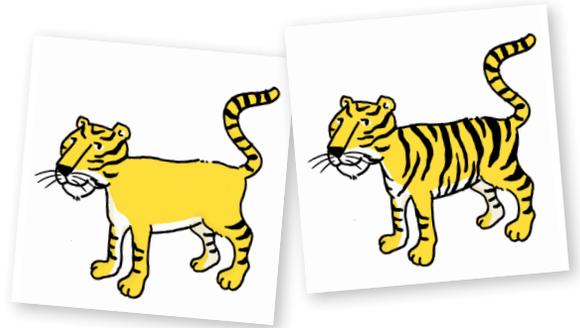
DURCHFÜHRUNG

- Das Memo-Spiel wird gespielt, wobei die Bilder der Memo-Karten benannt werden.

Beispiele: „*Dem Tiger fehlt nichts. Dem Tiger fehlen Streifen.*“
„*Dem Löwen fehlt nichts. Dem Löwen fehlt das Maul.*“

- Wenn einem Tier nichts fehlt, können auch Sätze mit „haben“ formuliert werden, allerdings nur, wenn es sich um Körperteile im Maskulinum handelt (siehe Liste, Sätze in grüner Schrift).

Beispiele: „*Der Adler hat den Schnabel.*“
„*Der Hahn hat den Kamm.*“
„*Der Pinguin hat den Flügel.*“
„*Der Schwan hat den Hals.*“





Kasus mit weiteren zweiwertigen Verben

„schmecken“ vs. „finden“ / Handlungsspiel

MATERIAL

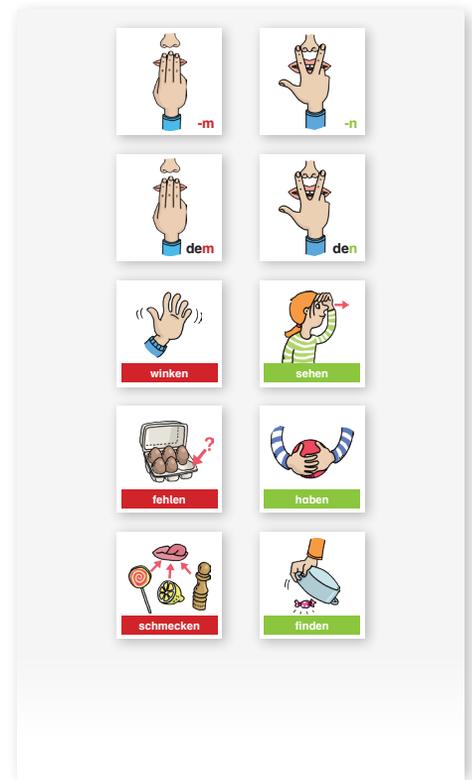
- bisheriges Referenzplakat 1
- Bilder der Verben „schmecken“ und „finden“ (Nr. 10)

Außerdem benötigen Sie:

- *Spielzeugtiere im Maskulinum*
- *Knete*
- *Kleber*

DURCHFÜHRUNG

- Das Referenzplakat 1 wird mit den Verben „schmecken“ u. „haben“ ergänzt.
- Aus Knete werden Futtermittel erstellt, z. B. *Körner, Salat, Käse, Stroh, Honig, Apfel, Möhre* oder *Blume*. Alternativ kann das Futter auf Zettel gemalt werden oder man verwendet handelsübliche Spiele mit Tieren und Tierfutter.
- Mit Spielzeugtieren wird dann „Füttern“ gespielt. Damit sich kein Tier den Magen verdirbt, muss vorher zugeordnet werden: „**Dem** Pferd schmeckt der Apfel.“, „**Dem** Vogel schmeckt das Korn.“ usw.
- Die Wörter können auch für den Akkusativ verwendet werden, falls es Futtermittel im Maskulinum sind, dann mit dem Verb „finden“, z. B. „Das Pferd findet **den** Apfel.“
- Die Tiere werden anschließend gefüttert bzw. das Spiel setzt sich im freien Rollenspiel fort.



Referenzplakat 1

Spickzettel



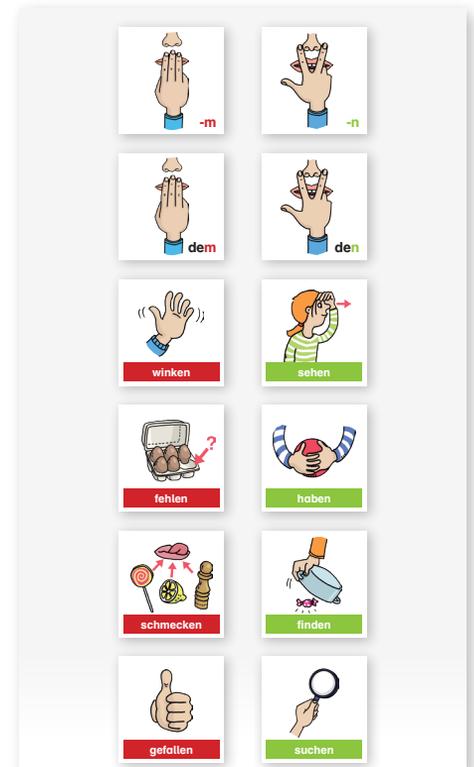
Kasus mit weiteren zweiwertigen Verben „gefallen“ vs. „suchen“ / Handlungsspiel

MATERIAL

- bisheriges Referenzplakat 1
 - Bilder der Verben „gefallen“ und „suchen“ (Nr. 11)
- Außerdem benötigen Sie:
- zwei Puppen oder Stofftiere im Maskulinum (z. B. Bären), die man anziehen kann
 - Kleidungsstücke für die Puppen/Bären
 - kleine Gegenstände, möglichst im Maskulinum
 - Kleber

DURCHFÜHRUNG

- Das Referenzplakat 1 wird mit den Verben „gefallen“ und „suchen“ ergänzt.
- Mit Puppen/Bären wird Kleiderwahl oder Spielzeugwahl gespielt.
- Dazu liegt eine Auswahl Kleider oder kleiner Spielsachen bereit. Sie werden den Puppen/Bären abwechselnd zugeordnet: „**Dem** Bären gefällt bestimmt das Auto.“ / „**Dem** Jungen gefällt die grüne Hose.“
- Anschließend kann man einige der Gegenstände (möglichst im Maskulinum) verstecken, wie z. B. *Hut, Schuh, Stift, Ball, Tisch, etc.* Die Suchspiel-Sätze lauten: „Der Bär sucht **den** Schuh.“ oder „**Den** Kreisel sucht der Junge bzw. der andere Bär.“



Referenzplakat 1



Kasus mit allen geübten Verben

Bildbetrachtung

MATERIAL

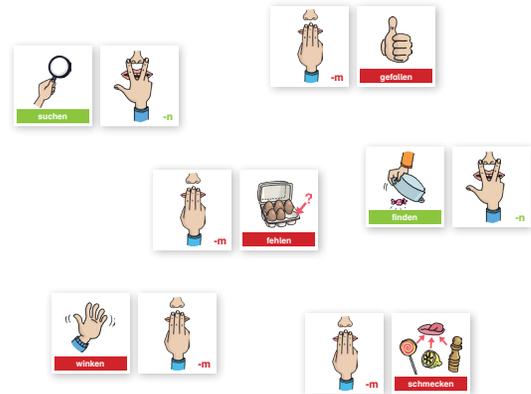
- bisheriges Referenzplakat 1
- Wimmelbild (Nr. 12)
- Symbole für de-m und de-n (Nr. 4)
- Bilder der Verben (Nrn. 5, 7, 10 und 11)

DURCHFÜHRUNG

- Das Wimmelbild wird gemeinsam betrachtet.
- Verschiedene Handlungen werden in Sätzen beschrieben.
Parallel zum Sprechen werden die Symbole und Bilder gelegt:

Beispiele: „*Dem Hängebauchschwein gefällt das Wühlen.*“
 „*Das Mädchen sucht den Pilz.*“
 „*Das Eichhörnchen findet den Tannenzapfen.*“
 „*Dem Löwen fehlt der Schwanz.*“
 „*Tilla winkt dem Freund.*“
 „*Dem Seehund schmeckt der Fisch.*“

- Das Referenzplakat 1 wird als Hilfe einbezogen, indem auf die entsprechenden Verben und ihren Kasus verwiesen wird.



Spickzettel



Wiederholung aller geübten Formen

Geschichte

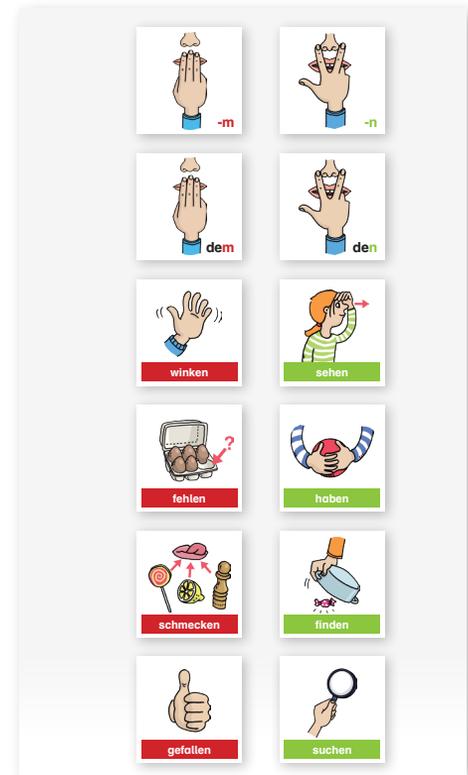
MATERIAL

- Referenzplakat 1
- Geschichte (Nr. 13)
- Symbole für de-m und de-n (Nr. 4)

DURCHFÜHRUNG

- Das Referenzplakat 1 wird hinzugezogen, während die Geschichte vorgelesen wird.
- Die Symbole werden passend zum vorgelesenen Text am Plakat gezeigt und/oder auf den Tisch gelegt.

Spickzettel



Referenzplakat 1