perf-spiel_anl_2016-16_ perf.anleitung K3 16.03.16 14:22 Seite 1

Inhaltsverzeichnis

Zielgruppen		Seite 2
Überprüfung starker und unregelmäßiger Verben		Seite 3
Ansicht der Verben nach geeigneter Spielanweisung		Seite 4
Spielanweisungen	Spielanweisung 1 (zu Zielgruppe 1)	Seite 5
	Spielanweisung 2 (zu Zielgruppe 2)	Seite 6
	Spielanweisung 3 (zu Zielgruppe 3)	Seite 7
Satzvorschläge		Seite 8

Glossar

Stammsilbe:	die Silbe, welche die Bedeutung vermittelt, z.B. *lö*sen
Stammvokal:	das Vokal der Stammsilbe, z.B. *lö*sen
Starke Verben:	werden mit einer Veränderung des Stammvokals konjugiert, z.B. springen, sprangen, gesprungen.
Unregelmäßige Verben:	werden mit einer Veränderung der Stammsilbenstruktur konjugiert, z.B. denken, dachten, gedacht
Schwache Verben:	werden anhand vom Suffix *-te* (Präteritum) bzw. anhand vom Suffix *-t* und Präfix *-ge* (Partizip Perfekt) konjugiert (falls das Wort nicht schon eine Vorsilbe aufweist), z.B. räumen, räumte, geräumt.

perf-spiel_anl_2016-16_ perf.anleitung K3 16.03.16 14:22 Seite 2

Zielgruppen

Zielgruppe 1

Vorschul- oder Schulkinder, die bereits mühelos Nebensätze bilden, starke und unregelmäßige Verben aber nicht oder nicht immer richtig konjugieren. In diese Gruppe gehören auch Kinder, die Deutsch als Zweitsprache lernen. Bei dieser Zielgruppe ist die **Spielanweisung 1** anzuwenden. Meistens handelt es sich um eine Übergeneralisierung der schwachen Verbform: das Kind sagt z.B. statt *gestanden* (unregelmäßig) *gesteht,* oder statt *gesprungen* (stark) *gespringt*. Da es sich hier um eine Schnittstelle zwischen Grammatik und Wortschatz handelt, soll das Spiel eine verstärkte Aufmerksamkeit des Kindes für diese Bereiche anregen. Auch ist es so, dass gerade die starken Verben häufig angewendet werden. Die beigefügten **Satzvorschläge** sind im **Perfekt** angegeben.

Überprüfung: Die Seite **Überprüfung Starker und Unregelmäßiger Verben** ist hauptsächlich zur Überprüfung dieser Form gedacht. Die Überprüfung kann in Form einer Spontansprachprobe oder aber anhand der Spielblätter vorgenommen werden (Therapeut: „hier geht es um *Schlafen*. Da zum Beispiel hat gestern der Storch ...."). Im Verlauf der Therapie können dann die Daten der Übung der verschiedenen Verben auch auf dem Überprüfungsblatt festgehalten werden. Zum obigen Beispiel: das Kind sagt *geschlaft*. Dieser Fehler wird in der Spalte „ersetzt durch" mit Datum eingetragen. Bildet das Kind noch mehrere Verben falsch, kann man anhand der Tabelle sehen, ob es eine bestimmte Form nicht beherrscht, z.B. die unregelmäßigen Verben, die mit veränderter Stammsilbenstruktur konjugiert werden. Eine endgültige Überprüfung der Erfolge der Übung muss anhand einer Spontansprachprobe vorgenommen werden.

Weiterführende Übungsmöglichkeiten: Mit weiter fortgeschrittenen Kindern können die Verben ebenso gut im **Imperfekt** eingeübt werden. Etwa die Hälfte der Spielblätter eignet sich zum Üben des **Passivs,** wobei hier die veränderte Bedeutung durch genaues sprachbegleitendes Hinzeigen zu verdeutlichen ist. Die hierzu geeigneten Verben sind in der Liste „Ansicht der Verben nach geeigneter Spielanweisung" gekennzeichnet.
Bei älteren Schulkindern kann auch die **Futurform** mit dem Spiel eingeübt werden, wobei hier zu empfehlen ist, bei jedem Blatt das „zukunftsweisende" Adverb zu ändern, damit auch hier der Bedeutungsunterschied deutlich wird (z.B. morgen, bald, gleich...).
Bei hör- oder geistig behinderten Kindern kann man das Spiel auch im **Präsens** spielen.
Bei Kindern mit Migrationshintergrund können die Bezugspersonen das Spiel sowohl auf deutsch als auch in der Muttersprache durchführen. Dies erreicht gleich drei Ziele:

- Erstens wird die vergleichbare grammatische und semantische Leistung gleichzeitig in der Erstsprache gefestigt.
- Zweitens wird deutlich, dass die Fachperson für Sprache die Zweisprachigkeit offen unterstützt.
- Drittens wird die Zweisprachigkeit definiert und besprochen; dies unterstützt den notwendigen Prozess der mehr oder weniger bewussten Kategorisierung, der in einer zweisprachigen Sprachentwicklung notwendig ist.

Bei Familien, in denen die deutsche Grammatik nur unsicher beherrscht wird, werden die Satzvorschläge in Kopie mitgegeben, damit sie als Vorlage dienen können.

Zielgruppe 2

Hörbehinderte, Sprachverständnisgestörte oder Aphasiker, mit denen man **Sprachverständnisübungen** durchführt. Bei dieser Zielgruppe ist die **Spielanweisung 2** anzuwenden.

Zielgruppe 3

Schulkinder mit denen bereits metasprachlich gearbeitet werden kann, als **Wortschatzerweiterung.** Bei dieser Zielgruppe ist die **Spielanweisung 3** anzuwenden.

perf-spiel_anl_2016-16_ perf.anleitung K3 16.03.16 14:22 Seite 3

Überprüfung starker und unregelmäßiger Verben

(Kopiervorlage: siehe hintere Umschlagseite)

Nummer	Verb	Partizip	Vorsilbe	Stammvokal verändert	Stammsilben-struktur verändert	Endung	sein/haben	Richtig	Ersetzt durch	Übung am
1	beißen	gebissen	ge-	x		-n	haben			
2	binden	gebunden	ge-	x		-n	haben			
3	bleiben	geblieben	ge-	x		-n	sein			
4	brennen	gebrannt	ge-	x		-t	haben			
5	bringen	gebracht	ge-	x	x	-t	haben			
6	denken	gedacht	ge-	x	x	-t	haben			
7	essen	gegessen	ge-		x	-n	haben			
8	fallen	gefallen	ge-			-n	sein			
9	finden	gefunden	ge-	x		-n	haben			
10	(zu)frieren	gefroren	ge-	x		-n	sein			
11	geben	gegeben	ge-			-n	haben			
12	gehen	gegangen	ge-	x	x	-n	sein			
13	haben	gehabt	ge-			-t	haben			
14	(auf)hängen	(auf)gehängt	ge-			-t	haben			
15	halten	gehalten	ge-			-n	haben			
16	laufen	gelaufen	ge-			-n	sein			
17	lesen	gelesen	ge-			-n	haben			
18	nehmen*	genommen	ge-	x		-n	haben			
19	reiten	geritten	ge-	x		-n	haben			
20	rennen	gerannt	ge-	x		-t	sein			
21	riechen	gerochen	ge-	x		-n	haben			
22	schieben	geschoben	ge-	x		-n	haben			
23	schlafen	geschlafen	ge-			-n	haben			
24	schlagen	geschlagen	ge-			-n	haben			
25	schließen	geschlossen	ge-			-n	haben			
26	schneiden	geschnitten	ge-	x	x	-n	haben			
27	schreiben	geschrieben	ge-	x		-n	haben			
28	schreien	geschrieen	ge-	x		-n	haben			
29	schwimmen	geschwommen	ge-	x		-n	sein			
30	sehen	gesehen	ge-			-n	haben			
31	sein	gewesen	ge-	x	x	-n	sein			
32	sinken	gesunken	ge-	x		-n	sein			
33	sitzen	gesessen	ge-	x	x	-n	sein/haben			
34	sprechen	gesprochen	ge-	x		-n	haben			
35	springen	gesprungen	ge-	x		-n	sein			
36	(auf)stehen	gestanden	ge-	x	x	-n	sein			
37	tragen	getragen	ge-			-n	haben			
38	treten	getreten	ge-			-n	haben			
39	trinken	getrunken	ge-	x		-n	haben			
40	vergessen	vergessen	ver-			-n	haben			
41	verlieren	verloren	ver-	x		-n	haben			
42	waschen	gewaschen	ge-			-n	haben			
43	werden**	geworden	ge-	x		-n	sein			
44	werfen	geworfen	ge-	x		-n	haben			
45	winken	gewunken	ge-	x		-n	haben			
46	ziehen	gezogen	ge-	x	x	-n	haben			

*nehmen (Nr. 18) = Spielblatt »tragen« (Nr. 37)

**werden (Nr. 43) = Spielblätter »essen« (Nr. 7), »schlafen« (Nr. 23), »schlagen« (Nr. 24), »waschen« (Nr. 42)

perf-spiel_anl_2016-16_ perf.anleitung K3 16.03.16 14:22 Seite 4

Ansicht der Verben nach geeigneter Spielanweisung

Nr.	Verb Spielanw. 1+2	Passiv Spielanw. 1+2	Zusätzl. Bedeutung Spielanw. 3	Bed.-träger*	Veränderliche Bedeutungsträger
1.	**beißen**	gebissen werden		4	2: Subjekt, Objekt
2.	**binden**	(an)gebunden werden	gebunden sein	4	1: Objekt
3.	**bleiben**			4	2: Subjekt, adverbiale Bestimmung
4.	**brennen**		abgebrannt sein	3	1: Subjekt
5.	**(mit)bringen**	(mit)gebracht werden	auf-/umgebracht sein	4	1: Objekt
6.	**denken**			4	1: indirektes Objekt
7. 43.	**essen** satt werden	gegessen werden		3	1: Objekt
8.	**fallen**			3	2: Subjekt, adverbiale Bestimmung**
9.	**finden**	gefunden werden		4	2: Objekt, adverbiale Bestimmung**
10.	**frieren**		gefroren haben	3	1: Subjekt
11.	**geben**	gegeben werden		4	3: Subjekt, dir. Objekt, indir. Objekt**
12.	**gehen**		begangen haben	4	2: Subjekt, adverbiale Bestimmung
13.	**haben**			3	1: direktes Objekt
14.	**(auf)hängen**	(auf)gehängt werden		4	2: direktes Objekt, adverbiale Best.
15.	**halten**	gehalten werden	angehalten sein	4	1: Objekt
16.	**laufen**		sich verlaufen haben	4	2: Subjekt, adverbiale Bestimmung
17.	**lesen**	gelesen werden		4	1: Objekt
18.	**nehme,** s. Nr. 37	mitgenommen werden		4	1: Objekt
19.	**reiten**	geritten werden	geritten sein	4	1: Objekt
20.	**rennen**		umgerannt haben	3	2: Subjekt, adverbiale Bestimmung**
21.	**riechen**	gerochen werden		4	1: Objekt
22.	**schieben**	geschoben werden		4	1: Objekt
23. 43.	**schlafen** müde werden		eingeschlafen sein	3	2: Subjekt, adverbiale Bestimmung**
24. 43.	**schlagen** wütend werden	geschlagen werden		4	1: Objekt
25.	**(auf)schließen**	(auf)geschlossen werden		4	2: Subjekt, Objekt
26.	**schneiden**	geschnitten werden		4	1: Objekt
27.	**schreiben**	geschrieben werden		4	1: Objekt
28.	**schreien**			3	1: Subjekt
29.	**schwimmen**			3	1: Subjekt
30.	**sehen**	gesehen werden		4	1: Objekt
31.	**sein**			3	1: Adjektiv
32.	**sinken**			4	1: Subjekt
33.	**sitzen**			4	1: Adverbiale Bestimmung
34.	**sprechen**			4	1: Adjektiv
35.	**springen**			4	2: Subjekt, adverbiale Bestimmung**
36.	**stehen**		gestanden haben	3	2: Subjekt, adverbiale Bestimmung**
37. 18.	**tragen** nehmen	getragen werden mitgenommen werden		4	1: Objekt
38.	**treten**	getreten werden	hin-/weggetreten sein	4	1: Objekt
39.	**trinken**	getrunken werden		4	2: Subjekt, adverbiale Bestimmung**
40.	**vergessen**	vergessen werden		4	1: Objekt
41.	**verlieren**	verloren werden		4	3: Subjekt, Objekt, adverbiale Best.**
42. 43.	**waschen** sauber werden	gewaschen werden		4	2: Objekt, adverbiale Bestimmung**
43.	**satt werden,** s. Nr. 7			5	1: Objekt
	müde werden, s. Nr. 23			4	2: Subjekt, adverbiale Bestimmung**
	wütend werden, s. Nr. 24			5	1: Objekt
	sauber werden, s. Nr. 42			5	2: Subjekt, adverbiale Bestimmung**
44.	**werfen**	geworfen werden		4	3: Subjekt, Objekt, adverbiale Best.**
45.	**winken**			3	1: Subjekt
46.	**ziehen**	gezogen werden	hin-/weggezogen sein	4	1: Objekt

*Bedeutungsträger im Satzvorschlag; ** Kann bei weiter fortgeschrittenen Kindern zu den Sätzen hinzugefügt werden, um die Anzahl der veränderlichen Bedeutungsträger zu erhöhen.