



Verben – Was kann man alles tun?

Was kann das Tier?

MATERIAL

- Verbkarten (Nr. 1)

Außerdem benötigen Sie:

- Tierfiguren (Frosch, Löwe, Pinguin, Affe, Fisch, ...)
- Fühlsack

DURCHFÜHRUNG

- Die Verbkarten werden offen auf dem Tisch ausgelegt.
- Aus dem Fühlsack wird ein Tier nach dem anderen gezogen. Dann wird gemeinsam überlegt, was das Tier kann.
- Wenn das Kind das entsprechende Verb selbständig (oder mit Hilfe) benannt hat, darf es das Tier auf die entsprechende Karte setzen und hat beides gewonnen.





Verben – Was kann man alles tun?

Tätigkeiten Gegenstände zuordnen

MATERIAL

- Verbsymbol „leerer roter Kreis“ (Nr. 2)

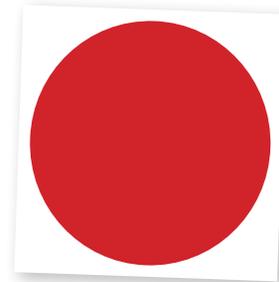
Außerdem benötigen Sie:

- Kiste mit Gegenständen (Ball, Auto, Stift, Kuscheltier, Papier, ...)

DURCHFÜHRUNG

- Aus einer Kiste werden Gegenstände herausgeholt und angeschaut. Gemeinsam überlegen Kind und Förderkraft, was man damit machen kann.
- Anschließend nennt die Förderkraft eines der vorher gefundenen Verben und zeigt dabei auf den vor ihr liegenden roten Kreis, um das Verbsymbol zu verankern. Das Kind soll sich erinnern, mit welchem Gegenstand man diese Tätigkeit ausüben kann.
- Das Kind darf dann die Tätigkeit ausführen und hat den Gegenstand gewonnen.

Beispiele: Ball – werfen, rollen, fangen; Auto – fahren, bremsen, parken;
Stift – malen, schreiben, anspitzen; Kuscheltier – fangen, streicheln, füttern;
Papier – schneiden, zerreißen, zerknüllen





S-P-O-Sätze

MATERIAL

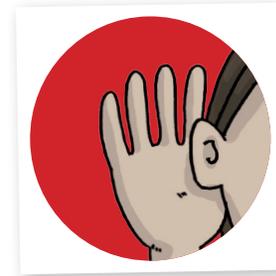
- Verbkarten (Nr. 3)

Außerdem benötigen Sie:

- *Kiste mit Spielgegenständen, möglichst im Femininum oder Neutrum, damit kein Akkusativ-„den“ gebildet werden muss (Kaufladeninhalt, Tiere, Puppen, Tücher, Geräuschinstrumente ...)*
- *Wurfsäckchen*

DURCHFÜHRUNG

- Die Karten werden offen auf dem Tisch ausgelegt.
Die Förderkraft bespricht mit dem Kind, was darauf zu sehen ist.
- Dann führt sie an ein paar Beispielen vor, wie die Verben nachgespielt werden können (in der 3. Person Singular): „Die Ziege hört das Glöckchen.“, „Die Katze beißt das Meerschweinchen.“, ...
Subjekt, Verb und Objekt werden in der korrekten Reihenfolge auf den Tisch gelegt.
- Anschließend werden abwechselnd Karten mit dem Wurfsäckchen abgeworfen. Wer einen Satz mit dem Verb bildet und nachspielt, hat die Verb-Karte gewonnen. Die Förderkraft hilft bei der korrekten Reihenfolge, ohne sie schon explizit zu thematisieren (siehe Einheit 6).





Verben in Sätzen finden

MATERIAL

- Verbkarten (Nrn. 1 und 3)
- Geschichte A (Nr. 4)

DURCHFÜHRUNG

- Alle Verbkarten liegen offen auf dem Tisch.
- Die Förderkraft erklärt dem Kind, dass es jetzt gut zuhören soll, und liest die Geschichte vor. Das Kind soll immer, wenn es eines der Verben hört, die passende Karte schnappen.
- Wenn es gut aufpasst, hat es am Ende alle Karten gewonnen.





-st-Endung

Papierflugzeug

MATERIAL

- Papierflugzeug (siehe Bastelanleitung auf Rückseite)

Außerdem benötigen Sie:

- mehrere A4-Blätter

DURCHFÜHRUNG

- Die Förderkraft und das Kind basteln gemeinsam ein Papierflugzeug.
- Die Blätter werden im Raum verteilt.
- Die Förderkraft erklärt: „Heute spielen wir ein Flugzeug-Spiel. Hier siehst du ein besonders leise fliegendes Flugzeug. Solange es in der Luft ist, hört man nur ‚sssss‘. Wenn es landet, macht es ‚t‘. Wir fliegen jetzt einmal verschiedene Landeplätze im Raum an. Wenn du ein Stück geflogen bist, darfst du landen.“
- Die passenden Gesten werden eingeführt.



s

fliegen



t

landen





-st-Endung

Referenzplakat 1

MATERIAL

- Lautsymbole (Nr. 5)

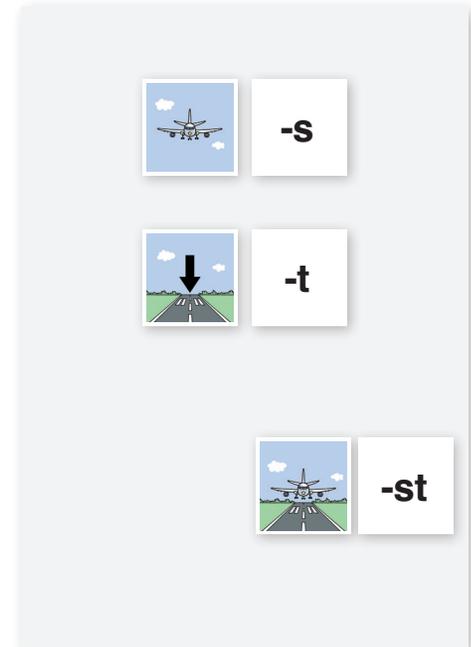
Außerdem benötigen Sie:

- A3-Blatt
- Kleber

DURCHFÜHRUNG

Im Anschluss an Übung 1 wird ein Referenzplakat erstellt, auf das in den folgenden Fördereinheiten Bezug genommen wird.

Spickzettel



Referenzplakat 1



-st-Endung

Differenzierung -t vs. -st

MATERIAL

- Liste „-st und -t im Auslaut“ (Nr. 6)

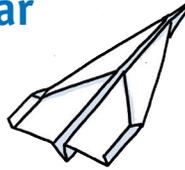
DURCHFÜHRUNG

Die Differenzierung der Endungen -t und -st wird auf Laut-, Silben-, Pseudowort- und Wortebene eingeübt und vertieft. Dazu werden Wörter von der Liste vorgelesen und das Kind soll entweder die Geste für „Fliegen und Landen“ oder nur für „Landen“ ausführen.



-st-Endung und 2. Person Singular

Ergänzung Referenzplakat 1



MATERIAL

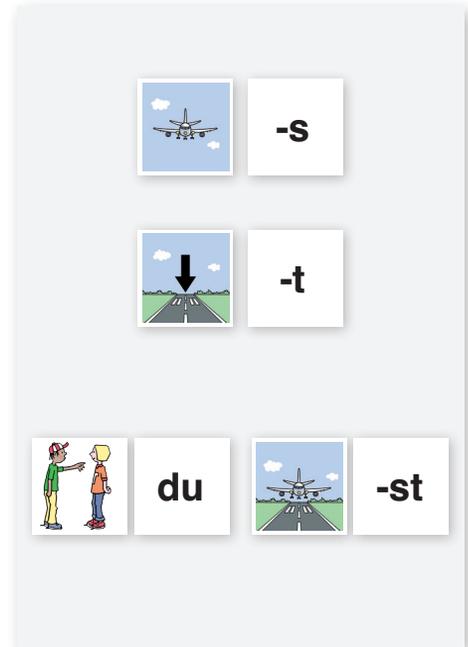
- Papierflugzeug
- bisheriges Referenzplakat 1
- Symbol für „du“ (Nr. 7)

Außerdem benötigen Sie:

- Kleber

DURCHFÜHRUNG

- Die Förderkraft und das Kind lassen das gebastelte Flugzeug zur Erinnerung ein paarmal auf sssst-fliegen und landen.
- Die Förderkraft erklärt dann (mit Gesten und Hinweis auf das bisherige Referenzplakat): „Immer, wenn man ‚Du‘ sagt, fliegt und landet das Flugzeug. Achte mal im nächsten Spiel darauf, wann ich ‚komisch‘ spreche und das Flugzeug landen lasse! Ich sage z. B. ‚Du mal-st ...‘ oder ‚Jetzt kleb-st du ...‘. Dann landet das Flugzeug.“
- Das Referenzplakat wird ergänzt: „Jetzt kleben wir auch noch das ‚Du‘ auf das Plakat.“



Referenzplakat 1

Spickzettel



-st-Endung und 2. Person Singular

Körperumriss

MATERIAL

Sie benötigen:

- *großes Blatt Papier (Zeitungsrestrolle)*
- *Stift (z. B. Filz- oder Wachsmalstift)*
- *weitere Stifte*
- *Buntpapier oder alte Zeitschriften*
- *Schere*
- *Kleber*

DURCHFÜHRUNG

- Das Kind legt sich auf den Bogen Papier und die Förderkraft malt seinen Körperumriss mit einem Stift nach.
- Anschließend setzen sie sich neben den Körperumriss und geben sich gegenseitig Aufträge, was gemalt oder mit Papierschnipseln beklebt werden soll: „Du kleb-st ein Auge.“, „Nun mal-st du einen Fuß an.“ usw.
- Die Förderkraft achtet darauf, in ihren Aufträgen zwischen S-P-O-Sätzen und Sätzen mit topikalisiertem Objekt zu wechseln. Auf Aufträge des Kindes reagiert sie nur, wenn sie eindeutig sind, d.h. wenn nicht nur der Körperteil benannt wurde, sondern auch gesagt wurde, ob gemalt oder geklebt werden soll. (Dadurch, dass zwei Verben zur Auswahl angeboten werden, ist eine Äußerung im ganzen Satz „zwingend“.)
- Das Referenzplakat sollte in Griffweite liegen.



Verbzweitstellung im Hauptsatz

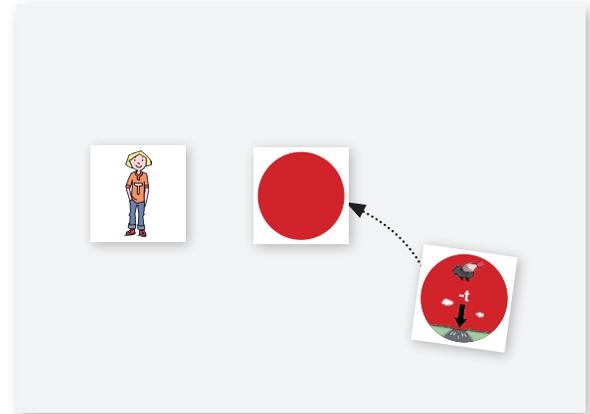
Referenzplakat 2

MATERIAL

- Symbole für Subjekt, Verb und Objekt (Nrn. 2, 5, 7 und 8)
- Geschichte B (Nr. 9)

Außerdem benötigen Sie:

- A3-Blatt
- selbstklebendes Klettband bzw. ablösbaren Klebestift (siehe „Tipp“ auf der Rückseite)



Referenzplakat 2

DURCHFÜHRUNG

- Ein zweites Referenzplakat für die Verbzweitstellung wird erarbeitet.
- Das Referenzplakat bekommt in der Mitte einen roten Punkt als Platzhalter für das Verb. Die Verben „malen“ und „streicheln“ werden mit ihren Symbolkärtchen eingeführt, ebenso Turu, Tilla, „du“ und das Tier. Die Kärtchen werden, während die Geschichte vorgelesen wird, mit Klettband auf dem Referenzplakat befestigt. Dabei hat das Verb immer den festen Mittelplatz, während Subjekt und Objekt den Platz oft wechseln.

Spickzettel



Tilla



streichel-t



das Tier



das Tier



mal-st



du



Turu



mal-t



das Tier

bitte wenden





Verbzweitstellung im Hauptsatz – Vertiefung

Zirkusdirektor

MATERIAL

Sie benötigen:

- *Figur Zirkusdirektor, z. B. Playmobil-Figur*
- *Tier- und Menschenfiguren als Zirkusartisten*
- *verschiedene Gegenstände (Baum, Bauklötze, blaues Papier als Wasser, Schnur zum Balancieren, ...) oder A3-Blatt und Buntstifte*

DURCHFÜHRUNG

- Auf dem Tisch wird mit dem Spielmaterial eine Zirkusarena aufgebaut oder auf ein Blatt Papier aufgemalt.
- Kind und Förderkraft überlegen gemeinsam, was wer mit dem Material machen könnte.
Beispiele: Baum – Der Affe klettert darauf.
Bauklotz und blaues Papier – Der Pinguin springt herunter ins Wasser.
Schnur – Das Mädchen balanciert darüber.
- In der ersten Runde spielt die Förderkraft den Zirkusdirektor und bietet damit dem Kind eine Inputsequenz mit der korrekten Verbstellung. Der Zirkusdirektor spricht die Artisten mit „du“ an, verwendet aber immer wieder Adverbien wie „jetzt“ oder „dann“ an erster Stelle im Satz, um die Verbzweitstellung zu verdeutlichen. Dies gelingt besonders leicht, wenn zwei Aufträge hintereinander gegeben werden.



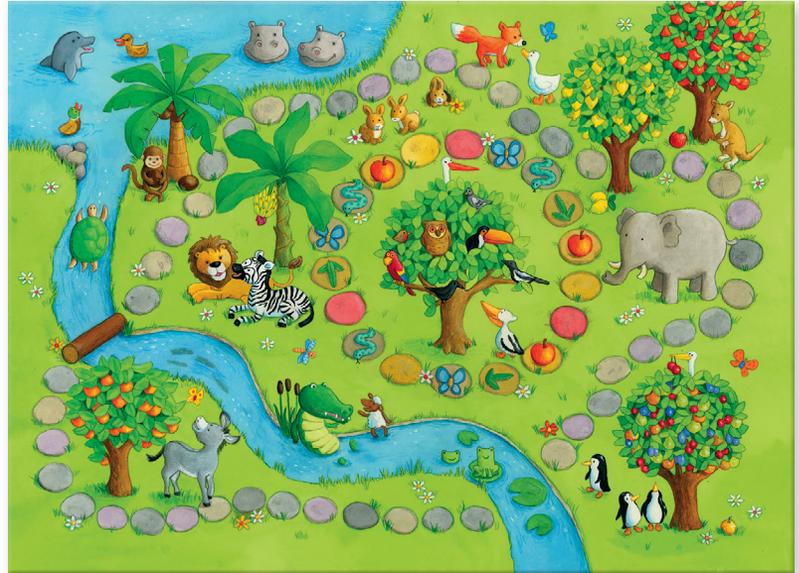


Verbzweitstellung im Hauptsatz/-st-Endung und 2. Person Singular

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.





Vertiefung aller Inhalte

Bildbetrachtung

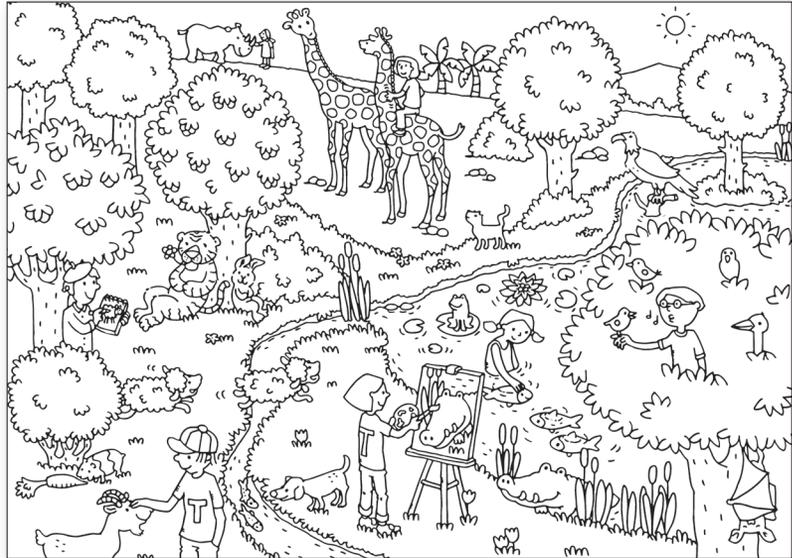
MATERIAL

- Wimmelbild (Nr. 10)

DURCHFÜHRUNG

Das Wimmelbild wird gemeinsam angesehen. Die Förderkraft stellt Fragen, z. B. „Was meinst du, was Tilla tut?“ oder „Wenn du neben Turu stehen würdest, was könntest du ihn fragen?“.

Aber sie erzählt auch über das Bild und verwendet dabei S-P-O-Sätze und Sätze mit vorangestelltem Objekt im Wechsel.





Vertiefung aller Inhalte

Parcours

MATERIAL

Sie benötigen:

- *Gegenstände für Hindernisparcours, wie Seile (o. ä.), Becherstelzen, Balancierkreisel, Kriechtunnel, Teppichfliesen, Hocker, ...*

DURCHFÜHRUNG

Ein Hindernisparcours wird aufgebaut. Förderkraft und Kind geben sich abwechselnd Aufträge, z. B. „Du kletter-*st* auf den Hocker, dann spring-*st* du herunter. Anschließend balancier-*st* du über das Seil, dann kriech-*st* du durch den Kriechtunnel ...“



Vertiefung aller Inhalte

Wettrennen

MATERIAL

Sie benötigen:

- *Playmobil- oder Lego-Figuren*
- *dazu passendes Auto*
- *zwei Seile*
- *Rollbrett (falls vorhanden)*

DURCHFÜHRUNG

- Mit Seilen werden eine Start- und eine Ziellinie auf den Fußboden gelegt. Das Kind und die Spielfigur im Auto (von der Förderkraft gespielt) machen ein Wettrennen. Die Förderkraft sagt: „Du läuf-st und er fährt. Mal sehen, wer schneller ist. Auf die Plätze, fertig, los!“ Sie schiebt das Auto vom Start Richtung Ziel.
- Dann werden die Rollen getauscht: Die Spielfigur im Auto (diesmal vom Kind gespielt) macht mit der Förderkraft ein Wettrennen. Immer wieder abwechselnd werden so Punkte gesammelt. Wer zuerst zehnmal gewonnen hat, ist Sieger. Um ganze Sätze notwendig zu machen, wechselt die Spielfigur zwischen Laufen und Fahren. Also „Jetzt läuf-t er und du läuf-st auch.“, dann: „Du läuf-st und er fährt.“ Falls ein Rollbrett zur Verfügung steht, kann auch das Kind zwischen Fahren und Laufen wechseln.