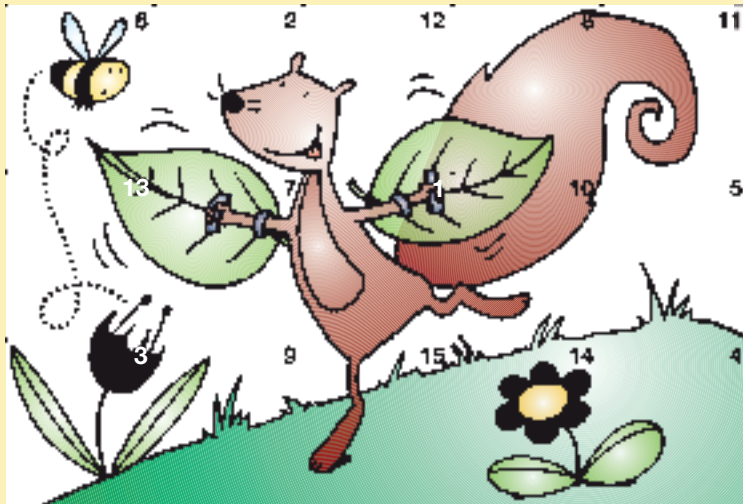


PDF
DOWNLOAD

E-Book
komplett

Kopiervorlagen mit Lösungen



Jörg Krampe/Rolf Mittelmann

Grammatik

spielend leicht
von Anfang an

Grundschule

Band 1 Basiswissen

BRIGG
VERLAG

BRIGG
VERLAG
F.-J. Büchler KG

Stöbern Sie in unserem umfangreichen Verlagsprogramm unter

www.brigg-verlag.de

Hier finden Sie vielfältige

- **Downloads** zu wichtigen Themen
- **E-Books**
- gedruckte **Bücher**
- **Würfel**

für alle Fächer, Themen und Schulstufen.

© Brigg Verlag
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Der Brigg Verlag kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet der Brigg Verlag nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Bestellnummer: 426DL

ISBN 978-3-95660-426-3 (Druckausgabe)

www.brigg-verlag.de



Jörg Krampe/Rolf Mittelmann

Grammatik spielend leicht von Anfang an

Band 1: Basiswissen

Kopiervorlagen mit Lösungen
und Selbstkontrolle

BRIGG  VERLAG

© by Brigg Verlag KG, Friedberg
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.

Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Hinweis zu §§ 60 a, 60 b UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung an Schulen oder in Unterrichts- und Lehrmedien (§ 60 b Abs. 3 UrhG) vervielfältigt, insbesondere kopiert oder eingescannt, verbreitet oder in ein Netzwerk eingestellt oder sonst öffentlich zugänglich gemacht oder wiedergegeben werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen.

Illustrationen: Julia Flasche

Layout/Satz: PrePress-Salumae.com, Kaisheim

				Seite		
Vorwort					4	
Lerninhalt		Aufgabentyp	Spielform	Nr.		
Wort	Nomen	Nomen erkennen	Puzzle	1	5	
			Ausmalen	2	7	
			Bild aus Punkten	3	9	
		Einzahl und Mehrzahl zuordnen	Domino	4	11	
			Puzzle	5	13	
			Ausmalen	6	15	
			Bild aus Punkten	7	17	
			Geschlecht von Nomen finden	Kreuzworträtsel	8	19
				Puzzle	9	21
			Verben	Verben erkennen	Ausmalen	10
	Puzzle	11			25	
	Bild aus Punkten	12			27	
	Grundform und Personalform zuordnen	Domino		13	29	
		Puzzle		14	31	
	Personalformen erkennen	Ausmalen		15	33	
	Zeitformen zuordnen	Domino		16	35	
		Puzzle		17	37	
	Zeitformen unterscheiden	Bild aus Punkten		18	39	
	Adjektive	Adjektive erkennen		Ausmalen	19	41
			Bild aus Punkten	20	43	
		Vergleichsformen zuordnen	Puzzle	21	45	
			Domino	22	47	
	Artikel	Artikel erkennen	Ausmalen	23	49	
			Puzzle	24	51	
			Bild aus Punkten	25	53	
Gemischt	Wortarten unterscheiden	Kreuzworträtsel	26	55		
		Ausmalen	27	57		
		Kreuzworträtsel	28	59		
Satz	Satzarten	Satzarten unterscheiden	Ausmalen	29	61	
			Bild aus Punkten	30	63	
	Satzglieder/ Satzteile	Subjekte erkennen	Puzzle	31	65	
			Kreuzworträtsel	32	67	
		Prädikate erkennen	Bild aus Punkten	33	69	
			Ausmalen	34	71	
		Objekte erkennen	Puzzle	35	73	
			Ausmalen	36	75	
		Objekte und Angaben finden	Bild aus Punkten	37	77	
			Ausmalen	38	79	
		Satzglieder (Satzteile) bestimmen	Bild aus Punkten	39	81	
			Ausmalen	40	83	

Die Zahl der Kinder, die Deutsch als Zweitsprache erwerben, ist in den letzten Jahren stetig gewachsen. Aber auch viele Kinder, deren Muttersprache Deutsch ist, wachsen in einem „bildungsfernen Milieu“ auf, in welchem der regelgerechte Sprachgebrauch keine große Bedeutung hat. Dabei ist das Beherrschen der Sprache nicht auf Begriffskenntnisse beschränkt. Die Sprachreflexion muss den Spracherwerbsprozess stützend begleiten und somit helfen, das der Sprache zugrunde liegende Regelsystem transparent zu machen. So sollen sich die Kinder durch das Untersuchen von Sprache bei mündlicher Verständigung bzw. schriftlichem Sprachgebrauch regelsicher, sensibler und bewusster verhalten. Schließlich wird in unserer Gesellschaft und damit auch in der Schule der Sicherheit im grammatikalisch richtigen Ausdruck nach wie vor große Bedeutung zugemessen. Dies von Anfang an zu fördern, ist ein wichtiges Ziel der Lehrpläne aller Bundesländer.

Neben regelmäßigen Übungen aus dem Sprachbuch, die dem situationsorientierten Ansatz im integrierten Grammatikunterricht folgen, benötigen vor allem die leistungsschwächeren Kinder *zusätzliche Übungshilfen*. Die Übungen in der vorliegenden Sammlung von 40 Grammatikspielen sind sorgfältig nach grundlegenden Inhalten zusammengestellt und ermöglichen dadurch einen elementaren Lehrgang für einen differenzierenden Unterricht. Methodisch sind sie in die bewährte Form von *Sprachspielen* gebracht. Durch die spielerische Arbeit an und mit der Sprache wird die *Motivation* und *Übungsbereitschaft* der Kinder gesteigert.

Die Spiele in diesem Band zeichnen sich durch die Möglichkeit zur *Selbstkontrolle* aus und können deshalb vielfältig eingesetzt werden, z. B. bei *innerer Differenzierung*, beim *Stationenlernen*, im *Förderunterricht*, bei *Wochenplan- und Freiarbeit* und der *Arbeit zu Hause*. Sehr hilfreich ist in diesem Zusammenhang, dass den Spielen eine kurze Definition des jeweiligen Inhalts vorangestellt ist.

Um nicht auf zu viele Spielregeln zurückgreifen zu müssen, wurden bewusst nur fünf verschiedene Spielformen ausgewählt: Ausmalen, Bild aus Punkten, Domino, Puzzle und Kreuzworträtsel. Bei den erstgenannten vier Spielformen werden Wörter, Satzarten oder Satzglieder gesucht, welche meistens über eine einfache Verschlüsselung mit Zahlen im Spiel identifiziert werden. Diese werden dann je nach Spielform ausgemalt, der Reihe nach mit Strichen verbunden oder als Domino- oder Puzzleteile richtig sortiert. Beim Kreuzworträtsel werden die gesuchten Begriffe buchstabenweise in entsprechende Felder eingesetzt. Die Kinder finden eine (knappe) Anleitung zum jeweiligen Spiel direkt auf dem Aufgabenblatt. Auf dem Lösungsblatt steht jeweils noch einmal eine allgemeinere Anleitung, die Sie den Kindern entweder erläutern können oder auch (z. B. auf einer Karte kopiert) zum Freiarbeitsmaterial dazulegen können.

Alle 40 Grammatikspiele lassen sich *unabhängig von jedem Sprachbuch* oder anderen Übungsmitteln einsetzen. Die Spiele sind zudem ideal geeignet zur Gestaltung von *Vertretungsstunden*.

Nomen erkennen

1

- Vor Nomen (Namenwörter) kann man *der*, *die* oder *das* setzen.
- Nomen (Namenwörter) werden immer großgeschrieben.

Finde die Nomen (Namenwörter). Kreise die Zahlen daneben ein.

Spielplan

STRAND	4	LESEN	15	SCHLAFEN	12	WASSER	11	WEIT	4
SCHNELL	1	SONNE	12	KRANK	6	MACHEN	15	WELLE	7
OBEN	2	UND	11	MOND	15	UNTER	5	WOHIN	6
HEUTE	5	TAG	8	SAUER	13	IMMER	2	BERG	6
HITZE	3	RUFEN	2	SAND	1	INNEN	14	ABER	11
HINTEN	8	NEUN	12	SUCHEN	3	INSEL	13	KÖNNEN	1
SCHIFF	9	WARTEN	14	FRIEREN	7	BURG	10	TRÄUMEN	3
SCHÖN	8	WOLKE	2	FEIN	10	GEHEN	9	STERN	5
VOR	7	WARM	4	FELS	14	WIEDER	14	GERN	11

Puzzleteile ✂



Puzzle

Nomen



So geht's:

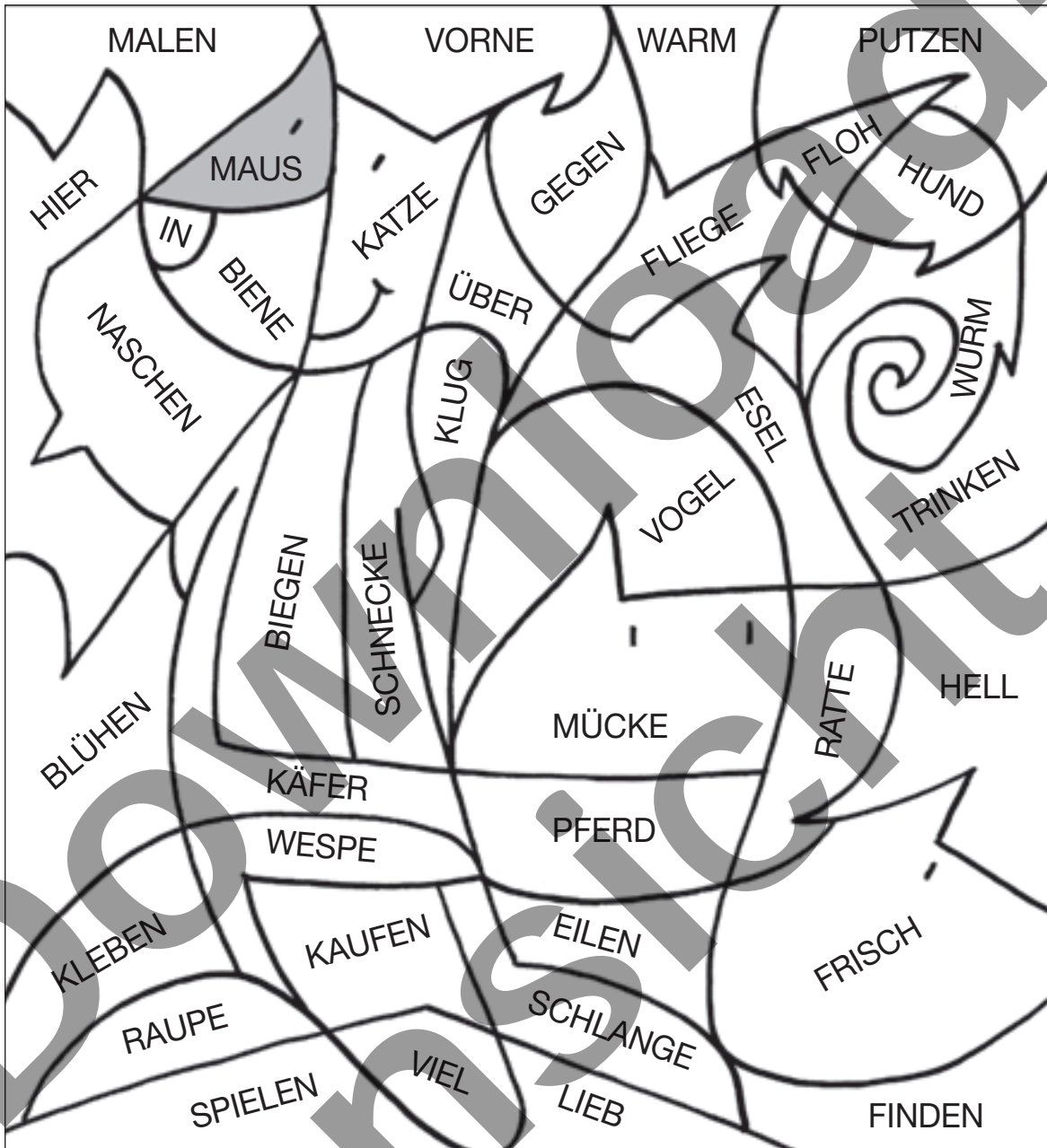
- Schneide die Puzzleteile aus.
- Löse die Aufgabenstellung auf dem Spielplan.
- Lege die Puzzleteile mit den richtigen Lösungszahlen auf den Spielplan auf.
- **Selbstkontrolle:** Aus allen Puzzleteilen entsteht ein lustiges Tierbild.

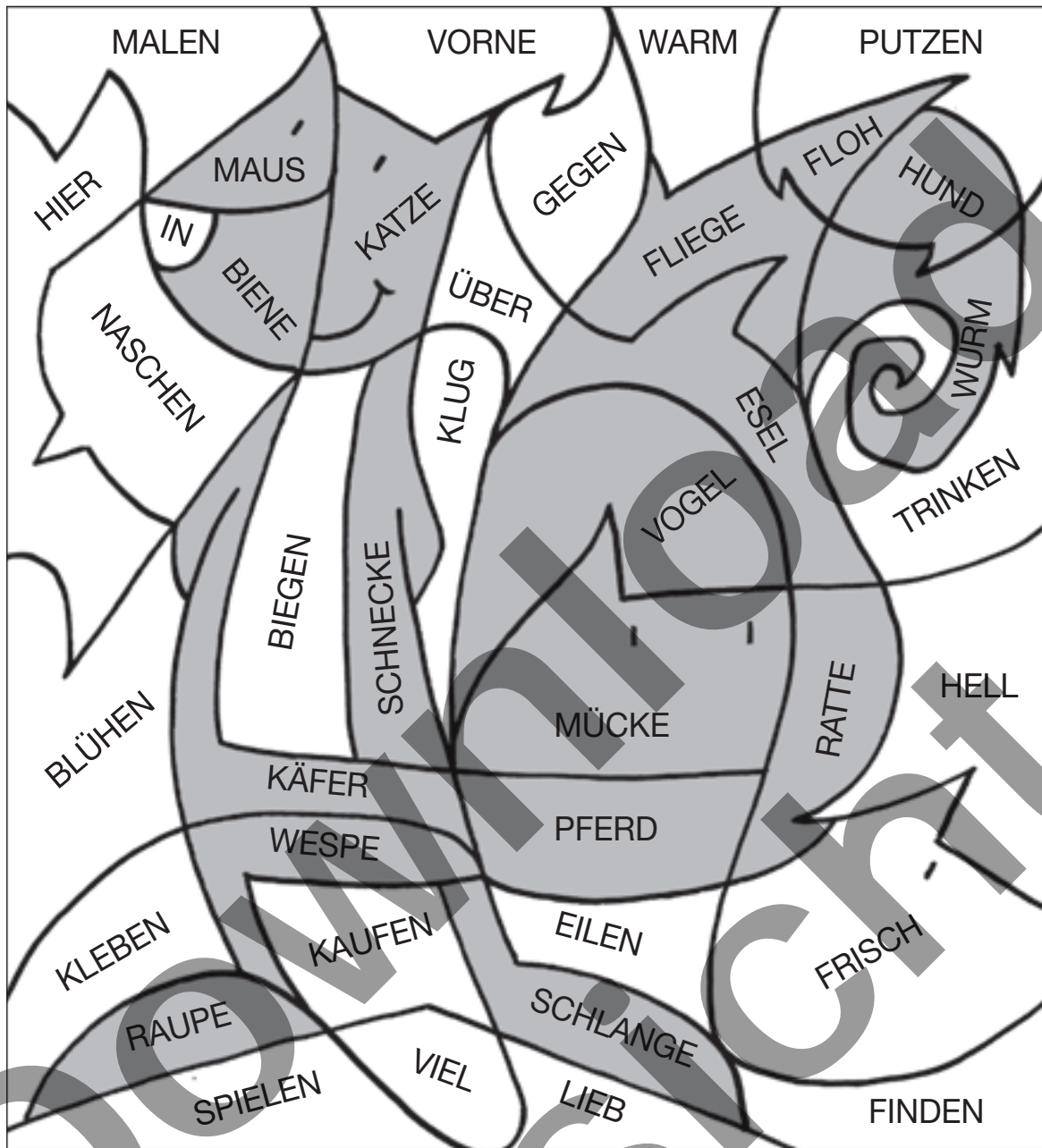
Nomen erkennen

2

- Vor Nomen (Namenwörter) kann man *der*, *die* oder *das* setzen.
- Nomen (Namenwörter) werden immer großgeschrieben.

Finde die Nomen (Namenwörter).
Male nur diese Felder aus.





So geht's:

- Löse die Aufgabe.
- Male die Lösungsfelder aus.
- **Selbstkontrolle:** Die ausgemalten Felder ergeben ein Tierbild.

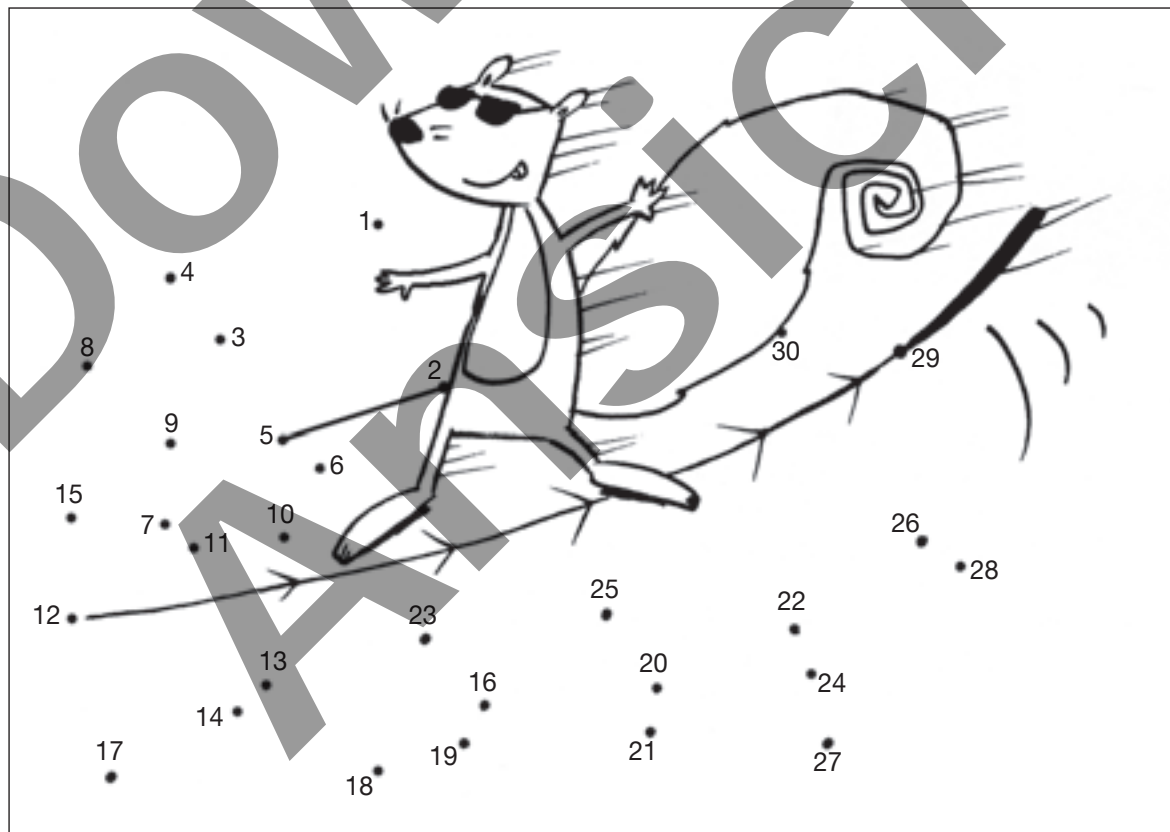
Nomen erkennen

3

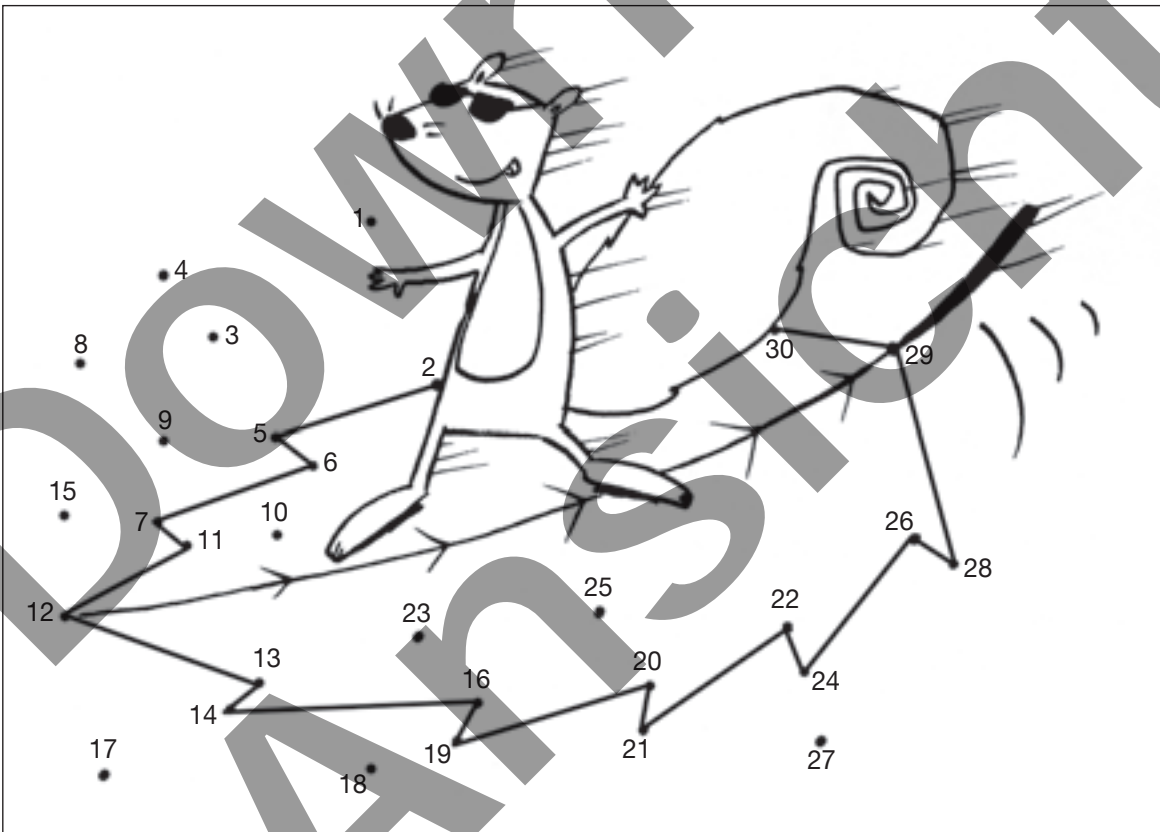
- Vor Nomen (Namenwörter) kann man *der*, *die* oder *das* setzen.
- Nomen (Namenwörter) werden immer großgeschrieben.

Finde die Nomen (Namenwörter). Kreise die Zahlen daneben ein.
Verbinde diese Zahlen im Bild der Reihe nach.

ABER	1	BLUME	11	GETREIDE	21
GURKE	2	STRAUCH	12	APFEL	22
NEUN	3	ERBSE	13	TOLL	23
ZWÖLF	4	BIRNE	14	BAUM	24
TULPE	5	ALT	15	AUF	25
TOMATE	6	ROSE	16	SALAT	26
GRAS	7	GELB	17	BRAUN	27
LANG	8	WEIL	18	PFLAUME	28
STILL	9	HECKE	19	BOHNE	29
DREI	10	KIRSCHEN	20	PAPRIKA	30



ABER	1	BLUME	11	GETREIDE	21
GURKE	2	STRAUCH	12	APFEL	22
NEUN	3	ERBSE	13	TOLL	23
ZWÖLF	4	BIRNE	14	BAUM	24
TULPE	5	ALT	15	AUF	25
TOMATE	6	ROSE	16	SALAT	26
GRAS	7	GELB	17	BRAUN	27
LANG	8	WEIL	18	PFLAUME	28
STILL	9	HECKE	19	BOHNE	29
DREI	10	KIRSCHEN	20	PAPRIKA	30



So geht's:

- Löse die Aufgabe.
- Suche die Lösungszahlen im Bild und verbinde die entsprechenden Punkte in der Reihenfolge der Wörter.
- **Selbstkontrolle:** Die verbundenen Linien ergeben ein Bild.

Einzahl und Mehrzahl zuordnen

4

- Viele Nomen (Namenwörter) können in der Einzahl und in der Mehrzahl stehen.
- In der Mehrzahl wird aus *der*, *die* oder *das* immer *die*.

Ordne einem Nomen (Namenwort) in der Einzahl die Mehrzahl zu.
(Mehrzahl immer rechts!)

die Fische	die Hasen	die Fuchse	das Reh	die Löwen	die Elefanten	der Tiger	die Seehunde	der Fisch
der Fuchs	die Eulen	das Nilpferd	der Hase	die Affen	die Affen	die Eule	die Kamele	der Krokodil
die Bären	die Giraffen	die Nilpferde	die Seehunde	die Elefanten	die Eulen	die Kamele	die Giraffen	der Krokodil
der Affe	die Krokodile	die Nilpferde	der Seehund	der Elefant	die Eule	die Kamele	die Giraffen	das Krokodil
die Tiger	die Giraffe	die Wölfe	der Seehund	der Elefant	die Eule	die Kamele	die Giraffen	der Löwe

der Hase	die Hasen	der Fuchs	die Füchse	die Eule	die Eulen	der Bär	die Bären
die Elefanten	der Fisch	die Fische	das Kamel	die Kamele	das Reh	die Rehe	der Seehund
der Tiger	die Tiger	der Wolf	die Wölfe	das Nilpferd	die Nilpferde	der Affe	die Affen
die Seehunde	die Giraffe	die Giraffen	der Löwe	die Löwen	das Krokodil	die Krokodile	der Elefant

So geht's:

- Schneide die Dominoteile aus.
- Löse die Aufgabe und lege die Teile richtig nebeneinander.
- **Selbstkontrolle:** Alle Dominoteile nebeneinander ergeben ein Tierbild.

Einzahl und Mehrzahl zuordnen

5


- Viele Nomen (Namenwörter) können in der Einzahl und in der Mehrzahl stehen.
- In der Mehrzahl wird aus *der*, *die* oder *das* immer *die*.

Finde die richtige Mehrzahlform. Kreise die Zahlen neben den Wörtern ein.

Spielplan

<p>die Hose</p> <p>die Hosen 6</p> <p>die Hoses 5</p>	<p>das Hemd</p> <p>die Hemder 12</p> <p>die Hemden 2</p>	<p>der Schuh</p> <p>die Schuhe 12</p> <p>der Schuhe 13</p>	<p>die Socke</p> <p>die Socken 8</p> <p>die Sockes 2</p>	<p>der Pulli</p> <p>die Pullen 15</p> <p>die Pullis 11</p>
<p>der Gürtel</p> <p>die Gürtels 4</p> <p>die Gürtel 13</p>	<p>der Hut</p> <p>die Hüte 7</p> <p>die Hüter 1</p>	<p>der Mantel</p> <p>die Mäntel 1</p> <p>die Mantels 6</p>	<p>die Jacke</p> <p>die Jacker 14</p> <p>die Jacken 10</p>	<p>die Mütze</p> <p>die Mützes 8</p> <p>die Mützen 5</p>
<p>der Schal</p> <p>die Schalen 10</p> <p>die Schals 3</p>	<p>der Anzug</p> <p>die Anzüge 9</p> <p>die Anzugs 7</p>	<p>das Kleid</p> <p>die Kleider 15</p> <p>die Kleids 3</p>	<p>der Rock</p> <p>die Rocker 9</p> <p>die Röcke 14</p>	<p>der Strumpf</p> <p>die Strumpfs 11</p> <p>die Strümpfe 4</p>

Puzzleteile ✂

 7	 2	 13	 1	 12
 10	 8	 14	 9	 3
 5	 4	 6	 11	 15

Puzzle

Nomen



So geht's:

- Schneide die Puzzleteile aus.
- Löse die Aufgabenstellung auf dem Spielplan.
- Lege die Puzzleteile mit den richtigen Lösungszahlen auf den Spielplan auf.
- **Selbstkontrolle:** Aus allen Puzzleteilen entsteht ein lustiges Tierbild.

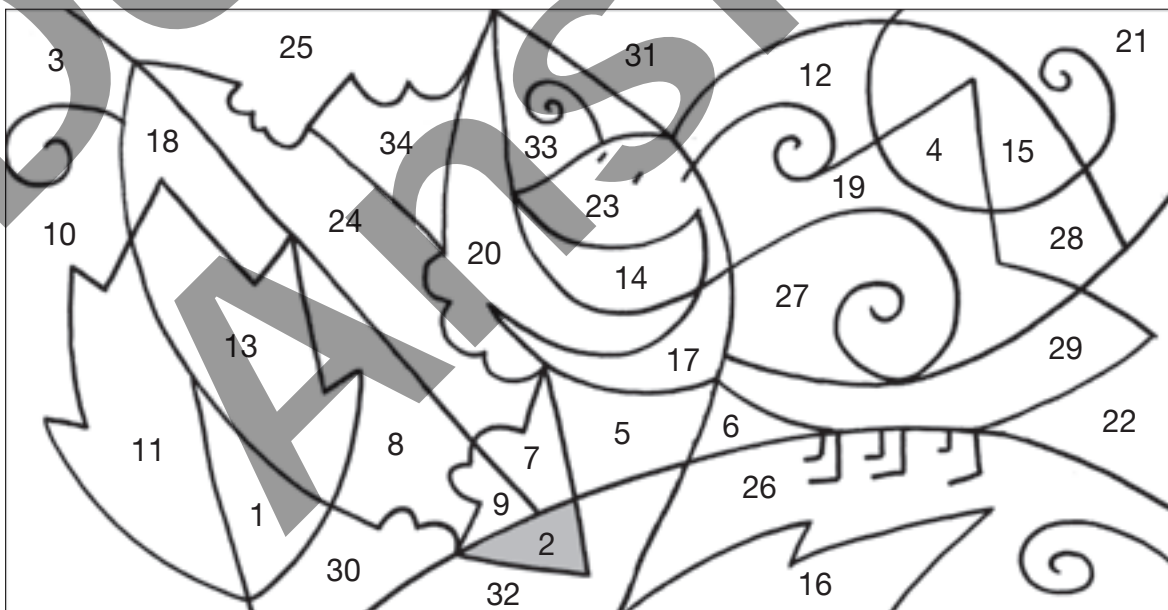
Einzahl und Mehrzahl zuordnen

6

- Viele Nomen (Namenwörter) können in der Einzahl und in der Mehrzahl stehen.
- In der Mehrzahl wird aus *der*, *die* oder *das* immer *die*.

Finde die richtige Mehrzahlform. Kreise die Zahlen neben den Wörtern ein. Male diese Felder im Bild aus.

<p>der Bauch</p> <p>die Bäucher 3 die Bäuche ②</p>	<p>das Bein</p> <p>die Beine 8 die Beiner 5</p>	<p>das Gesicht</p> <p>die Gesichter 9 die Gesichten 16</p>
<p>der Arm</p> <p>die Arme 24 die Arms 10</p>	<p>der Zeh</p> <p>die Zehs 34 die Zehen 23</p>	<p>der Hals</p> <p>die Häse 15 die Hälser 22</p>
<p>der Kopf</p> <p>die Köpfe 18 die Köpfer 1</p>	<p>der Mund</p> <p>die Mündung 25 die Münder 12</p>	<p>der Finger</p> <p>die Fingers 31 die Finger 19</p>
<p>die Nase</p> <p>die Naser 11 die Nasen 13</p>	<p>das Ohr</p> <p>die Ohrs 20 die Ohren 17</p>	<p>der Daumen</p> <p>die Daumen 7 die Daums 33</p>
<p>die Hand</p> <p>die Hände 14 die Hands 30</p>	<p>der Popo</p> <p>die Popos 28 die Popps 6</p>	<p>der Fuß</p> <p>die Füße 29 die Füßen 21</p>
<p>das Haar</p> <p>die Haare 27 die Haaren 32</p>	<p>das Auge</p> <p>die Augen 4 die Auge 26</p>	



Ausmalen

Nomen

<p>der Bauch</p> <p>die Bäucher 3 die Bäuche 2</p> <p>der Arm</p> <p>die Arme 24 die Arms 10</p> <p>der Kopf</p> <p>die Köpfe 18 die Köpfer 1</p> <p>die Nase</p> <p>die Naser 11 die Nasen 13</p> <p>die Hand</p> <p>die Hände 14 die Hands 30</p> <p>das Haar</p> <p>die Haare 27 die Haaren 32</p>	<p>das Bein</p> <p>die Beine 8 die Beiner 5</p> <p>der Zeh</p> <p>die Zehs 34 die Zehen 23</p> <p>der Mund</p> <p>die Mündung 25 die Mänder 12</p> <p>das Ohr</p> <p>die Ohrs 20 die Ohren 17</p> <p>der Popo</p> <p>die Popos 28 die Popp 6</p> <p>das Auge</p> <p>die Augen 4 die Auge 26</p>	<p>das Gesicht</p> <p>die Gesichter 9 die Gesichten 16</p> <p>der Hals</p> <p>die Hälse 15 die Hälser 22</p> <p>der Finger</p> <p>die Fingers 31 die Finger 19</p> <p>der Daumen</p> <p>die Daumen 7 die Daums 33</p> <p>der Fuß</p> <p>die Füße 29 die Füßen 21</p>
---	---	---



So geht's:

- Löse die Aufgabe.
- Suche die Lösungszahlen im Bildteil und male nur diese Felder aus.
- **Selbstkontrolle:** Die ausgemalten Felder ergeben ein Tierbild.

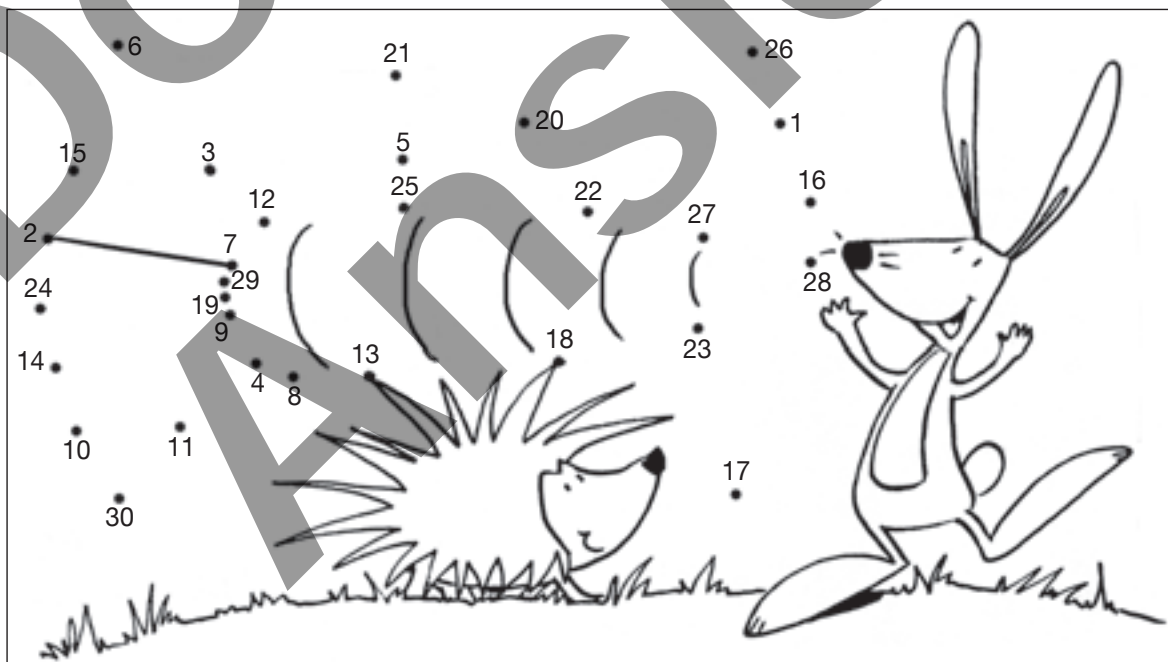
Einzahl und Mehrzahl zuordnen

7

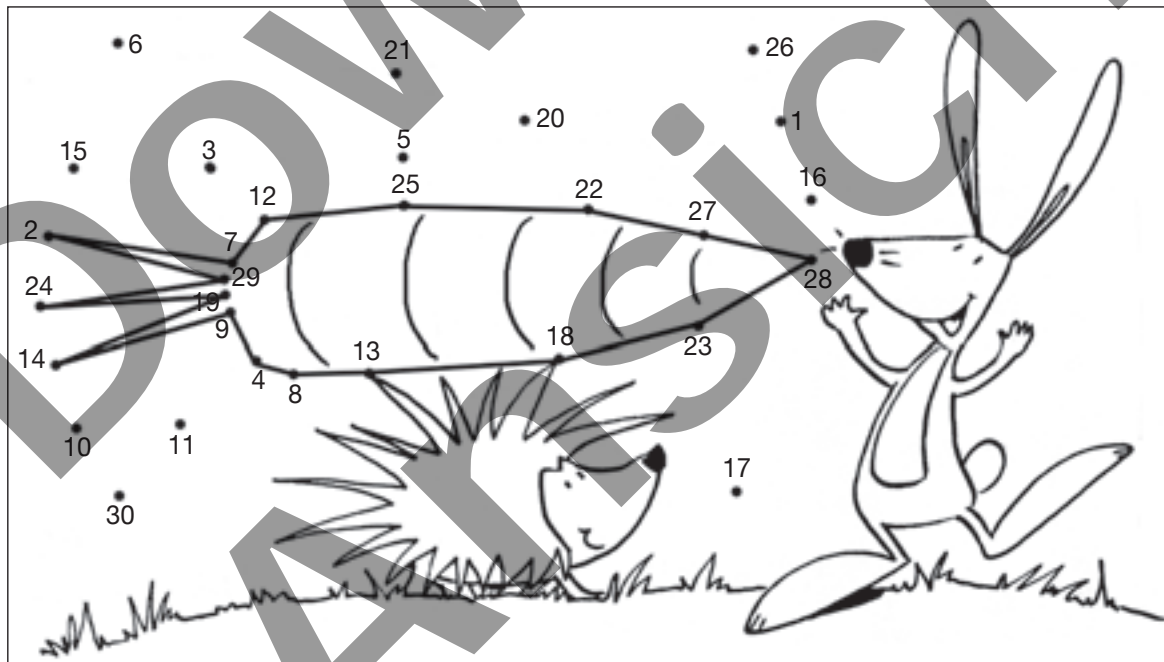
- Viele Nomen (Namenwörter) können in der Einzahl und in der Mehrzahl stehen.
- In der Mehrzahl wird aus *der*, *die* oder *das* immer *die*.

Finde die richtige Mehrzahlform. Kreise die Zahlen neben den Wörtern ein. Verbinde diese Zahlen im Bild der Reihe nach.

<p>der Teller</p> <p>die Teller ② die Tellers 6</p> <p>die Gabel</p> <p>die Gabels 3 die Gabeln ⑦</p> <p>der Löffel</p> <p>die Löffeln 15 die Löffel 12</p> <p>das Messer</p> <p>die Messer 25 die Messers 17</p> <p>die Tasse</p> <p>die Tässer 1 die Tassen 22</p> <p>das Glas</p> <p>die Gläser 27 die Glasen 25</p>	<p>die Beere</p> <p>die Beeren 28 die Beerer 1</p> <p>die Tomate</p> <p>die Tomater 10 die Tomaten 23</p> <p>die Kirsche</p> <p>die Kirsches 30 die Kirschen 18</p> <p>die Birne</p> <p>die Birnen 13 die Birner 11</p> <p>der Apfel</p> <p>die Äpfel 8 die Apfels 3</p> <p>die Kartoffel</p> <p>die Kartoffeln 4 die Kartoffels 5</p>	<p>das Brot</p> <p>die Brots 21 die Brote 9</p> <p>die Zwiebel</p> <p>die Zwiebeln 14 die Zwiebels 20</p> <p>die Möhre</p> <p>die Möhrer 26 die Möhren 19</p> <p>die Suppe</p> <p>die Supps 16 die Suppen 24</p> <p>der Salat</p> <p>die Salate 29 die Salats 30</p> <p>die Erbse</p> <p>die Erbsen 2 die Erben 12</p>
---	--	--



<p>der Teller</p> <p>die Teller (2) die Tellers (6)</p> <p>die Gabel</p> <p>die Gabels (3) die Gabeln (7)</p> <p>der Löffel</p> <p>die Löffeln (15) die Löffel (12)</p> <p>das Messer</p> <p>die Messer (25) die Messers (17)</p> <p>die Tasse</p> <p>die Tässer (1) die Tassen (22)</p> <p>das Glas</p> <p>die Gläser (27) die Glasen (25)</p>	<p>die Beere</p> <p>die Beeren (28) die Beerer (1)</p> <p>die Tomate</p> <p>die Tomater (10) die Tomaten (23)</p> <p>die Kirsche</p> <p>die Kirsches (30) die Kirschen (18)</p> <p>die Birne</p> <p>die Birnen (13) die Birner (11)</p> <p>der Apfel</p> <p>die Äpfel (8) die Apfels (3)</p> <p>die Kartoffel</p> <p>die Kartoffeln (4) die Kartoffels (5)</p>	<p>das Brot</p> <p>die Brots (21) die Brote (9)</p> <p>die Zwiebel</p> <p>die Zwiebeln (14) die Zwiebels (20)</p> <p>die Möhre</p> <p>die Möhrer (26) die Möhren (19)</p> <p>die Suppe</p> <p>die Supps (16) die Suppen (24)</p> <p>der Salat</p> <p>die Salate (29) die Salats (30)</p> <p>die Erbse</p> <p>die Erbsen (2) die Erben (12)</p>
---	--	--



So geht's:

- Löse die Aufgabe.
- Suche die Lösungszahlen im Bild und verbinde die entsprechenden Punkte in der Reihenfolge der Wörter.
- **Selbstkontrolle:** Die verbundenen Linien ergeben ein Bild.