



VPAK-Materialien

Spiele zur Festigung der Genuszuweisung (Zuweisung des grammatikalischen Geschlechts):

Vierer-Pack: Kartenspiel, bei dem 4 zusammengehörende Karten einer Wortfamilie gesucht werden müssen. Es werden Wortbildungsmuster mit den Nachsilben (Suffixen) -er, -in und -ei gefestigt und Wortfamilien durch das Suchen eines Quartetts geübt. (Ab 2. Klasse, 2. Halbjahr)

Artikelbaustelle: Legespiel, bei dem Tripel gebildet werden müssen (z.B. der Bäcker – die Bäckerin – die Bäckerei). Durch das Suchen der passenden Nachsilben zu den jeweiligen Wörtern wird die Zuweisung des grammatikalischen Geschlechts geübt und gleichzeitig der Wortschatz gefestigt. (Ab 2. Klasse)

Artikel-Memo: Kärtchen werden verdeckt ausgelegt, es werden je zwei Kärtchen aufgedeckt und so müssen Wort-Wort-Paare bzw. Wort-Bild-Paare gefunden werden. Durch das Zuordnen von Wortpaaren werden Wortbildungsmuster mit den Nachsilben (Suffixen) -er, -in und -ei geübt. Die Bedeutung der Suffixe in Verbindung mit Wortstämmen wird verdeutlicht. (Ab 1. Klasse/2. Halbjahr)

Der, die, das – wann nehm´ ich was?: Bild-, Nomen- und Artikelkarten müssen zugeordnet werden und den Artikeln entsprechend sortiert werden. Durch das Zuordnen einer Nomen-Karte und der dazugehörigen Bildkarte zu der passenden Artikelkarte wird die Genuszuweisung der Nomen durch die Nachsilben (Suffixe) gelernt. (Ab 1. Klasse, 2. Halbjahr)

Der-Mino: Anlegespiel, bei dem die Kärtchen mit Bild und Beruf einzeln aufgedeckt werden und passend angelegt werden müssen. Die Zuordnung von Bildern zu den jeweiligen Berufen erweitert zum Einen den Wortschatz und verfestigt außerdem den Gebrauch der Nachsilbe -er für männliche Berufsbezeichnungen. (1. Klasse)

Die Super-Schrumpf-Maschine: Ein Ergänzungsspiel zum Lied „Die Super-Schrumpf-Maschine“ aus der CD Piraten-Ratten, bei der die Verkleinerungsform der Wörter auf den Kärtchen gebildet werden muss und so geübt wird. (Ab 1. Klasse)

Spiele zum Üben von lokalen Präpositionen:

Präpo-Ping-Memo: Spiel, bei dem je eine Bildkarte und eine Satzkarte aufgedeckt wird und so passende Pärchen gefunden werden müssen. Indem einem Bild der passende Präpositionalersatz zugeordnet wird, werden lokale Präpositionen geübt. (Ab 2. Klasse)

Präpo-Ping: Würfelspiel, bei dem auf bestimmten Feldern ein Bildkärtchen gezogen und passende Wo- bzw. Wohin-Sätze gebildet werden müssen. Die Regeln des Präpositionengebrauchs werden durch das Bilden von Sätzen mit lokalen Präpositionen zur Angabe der Lage und Richtung geübt. (Ab 3. Klasse)

Präpo-Vierer: Kartenspiel, bei dem jeweils vier Karten mit denselben Präpositionen gesammelt werden müssen. So werden die Regeln und der passende Gebrauch von Präpositionen geübt. (Ab 2. Klasse)

Präpo-Mino: Anlegespiel, bei dem Wo- bzw. Wohin-Kärtchen mit Bild und Präposition verdeckt auf dem Tisch liegen, einzeln aufgedeckt und richtig angelegt werden müssen. Die Anwendung der Präpositionen zur Angabe der Lage und/oder der Richtung zu dem vorhandenen Bild übt den richtigen Gebrauch der Präpositionen. (ab1. Klasse)

Spiele zum Üben des Satzbaus:

Sabauka: Es werden auf Magnettafeln Sätze aus den Spielkärtchen gebildet, indem die passenden Satzglieder gefunden werden müssen. Anhand von Nominalgruppen wird die Bildung von Sätzen mit verschiedenen Satzmustern geübt. Die Kinder lernen die Nominalgruppen durch Adjektive zu erweitern. (1. bis 3. Klasse)

Satzburg: Würfelspiel, bei dem auf bestimmten Feldern des Spielplans ein Kärtchen gezogen und ein Satz gebildet werden muss. Die Bildung von Sätzen mit mehreren Nominalgruppen und unterschiedlichen Satzstellungen wird gelernt und das Erweitern von Nominalgruppen durch Adjektive geübt. (1. bis 3. Klasse)

Satzbaustelle: Subjekt-Karten, Prädikat-Karten und Kärtchen mit Orts- und Zeitangaben werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Es wird je eine Karte aufgedeckt und es muss ein richtiger Satz gebildet werden. So werden verschiedene Satzmuster mit Ortsangaben durch die Bildung von Sätzen mit mehreren Nominalgruppen geübt. (1. bis 3. Klasse)

Spiele zur Verbesserung der Lesekompetenz (Kopiervorlagen):

Silben-Chaos: Würfelspiel, bei dem die betonte Silbe des jeweiligen Feldes vorgelesen und ein Wort mit dieser Silbe gefunden werden muss. Die Lautung und Schreibung von Konsonanten im Anfangsrand der Silben wird so erlernt und die korrekte Aussprache von betonten und unbetonten Silben geübt. (Ab Ende 1. Klasse)

Alles nur Quatsch?: Jeder Spieler erhält ein Spielplan, würfelt und muss die entsprechenden Sätze vorlesen und entscheiden, ob sie richtig sind. Der Unterschied von Wörtern mit Lang- und Kurzvokalen wird geübt und die Lesefähigkeit und das Textverständnis ausgebaut. (Ab 1. Klasse, 2. Halbjahr)

Das Klappbuch: Durch das Umklappen von unbetonten bzw. betonten Silben entstehen Quatschwörter, die vorgelesen werden müssen. So wird die Rhythmisierung zweisilbiger Wörter als Wechsel von betonter und unbetonter Silbe geübt. (Ab 1. Klasse)

Leserei mit AU, EU, EI: Jeder Spieler erhält einen Spielplan, würfelt und ergänzt das Wort mit der gewürfelten Zahl um den Doppellaut au, eu oder ei und liest es laut vor. Korrektes Aussprechen, Lesen und Schreiben von Doppellauten wird geübt. (Ab 1. Klasse)

Preise auf Anfrage bei:

Karin Mackevics
info@vpak.de

Bestellung bei:

Andrea Hasheider
buero@vpak.de