

# SCHOOL-SCOUT.DE

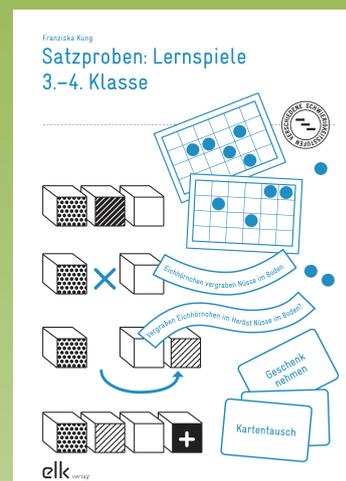
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Satzproben: Lernspiele, 3./4. Klasse*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



# Inhaltsverzeichnis



---

<b>Einleitung und Hinweise</b> .....	4
<b>Spielerklärung</b> .....	6
<b>Spielerweiterungen und -varianten</b> .....	7
<b>Übersicht</b> .....	8
<b>Kopiervorlagen</b>	
Satzproben – A, B und C * .....	9
Satzproben – A, B ** .....	12
Spielanleitung */** .....	14
Spielplan */** .....	16
Satzstreifen Serie 1-24 .....	18
Spielkarten */** Serie 1-24 .....	21
Spielkarten */** Spezialkarten .....	45
Spielkarten */** Alter Käse.....	46
Spielkarten ** Schwarze Schafe .....	47
Spielkarten */** Satzproben .....	50
Bingo: Spieltafeln 1-6 .....	51
Leere Vorlagen .....	54
<b>Lösungen</b> .....	57

# Einleitung und Hinweise



---

**Einleitung** ..... Satzproben oder Grammatische Proben sind relevant für das grammatische Verständnis bzw. die Satzlehre. So helfen die Satzproben beim Erkennen der Satzglieder, bei der Suche nach dem richtigen Fall oder bei der Wortartenbestimmung. Zudem fördert das Arbeiten mit den Satzproben das eigene Schreiben, indem es Möglichkeiten zeigt, kreativ, variantenreich und interessant zu formulieren.

Weil das Thema «Satzproben» für viele Kinder anspruchsvoll und eher theoretisch ist, bietet sich eine spielerische Auseinandersetzung an. Mit diesem zweiteiligen Lehrmittel erhalten Sie die Materialien dazu: Die Kinder lernen mit einem Kartenspiel vier Satzproben kennen und erhalten im gleichen Zug ein Verständnis für Satzstrukturen (Ordner Lernspiele). Ergänzend lösen die Kinder vertiefende Arbeitsblätter, die sich auf die Sätze des Spiels beziehen. In diesem Rahmen werden indirekt auch die Schreibkompetenzen gefördert (Ordner Übungen).

**Bezug zum Lehrplan** ..... Der Fachbereich «Deutsch» beinhaltet unter anderem die Kompetenzbereiche «5 Sprache(n) im Fokus» und «4 Schreiben». Mit den Übungen und Spielen der beiden Ordner «Satzproben» bearbeiten die Kinder die folgenden Kompetenzstufen der beiden Bereiche: Die Schülerinnen und Schüler ...

- können mithilfe eines gezielten Hinweises auf die Ersatz-, Verschiebe-, Erweiterungs- oder Weglassprobe Sprachstrukturen untersuchen. *D.5.A.1.2b*
- können eigene Vermutungen über das untersuchte Sprachphänomen formulieren. *D.5.A.1.2b*
- können Wirkung und Funktion von Wörtern in Sätzen untersuchen (z. B. Welche Wörter kann man fürs Textverstehen weglassen?). *D.5.C.1.2d*
- können die rechtschreibrelevanten Grammatikproben gezielt einsetzen. *D.4.F.1.2d*
- können mithilfe von Kriterien positive Aspekte erkennen sowie Unstimmigkeiten in Bezug auf ihr Schreibziel feststellen und Alternativen finden (z. B. Wörter, Wendungen, Aufbau, Reihenfolge). *D.4.E.1.2d*
- können mithilfe von Kriterien über Textqualitäten sprechen, um damit ein Gefühl für gelungene Textstellen zu entwickeln (z. B. einzelne Wörter oder Sätze, die ihnen besonders gut oder nicht gefallen). *D.4.G.1.2c*
- können problematische Textstellen finden und alternative Formulierungen vorschlagen. *D.4.G.1.2c*



**Editionsform** ..... Das Lehrmittel zu den Satzproben besteht aus zwei Ordnern:

*Ordner «Satzproben: Lernspiele – 3.–4. Klasse», 70 Seiten, 47 Kopiervorlagen, Format A4.*

Bestell-Nr. **1821**

*Ordner «Satzproben: Übungen – 3.–4. Klasse», 84 Seiten, 52 Kopiervorlagen, Format A4.*

Bestell-Nr. **1824**

Die beiden Ordner erhalten Sie als Set unter der Bestell-Nr. **1827**.

**Zweifache Differenzierung** ..... Das Thema «Satzproben» wird in der 3. Klasse vorwiegend implizit, in der 4. Klasse auch explizit behandelt. Deswegen sind beide Ordner zu den Satzproben zweifach differenziert und ermöglichen den Kindern niveaugerechtes Arbeiten. Die Kopiervorlagen mit einem Stern \* entsprechen dem einfacheren Schwierigkeitsgrad, diejenigen mit zwei Sternen \*\* dem anspruchsvolleren Niveau.

Die Namen der vier Satzproben sind bei beiden Niveaus genannt bzw. betitelt, da sie die Basis der Spiele und Übungen darstellen.

**Aufbau Ordner Lernspiele** ..... Der Ordner «Satzproben: Lernspiele» enthält einige einleitende Arbeitsblätter mit einem theoretischen Input zu den Satzproben. Für das einfachere Niveau (eher die 3. Klasse) verwenden Sie die drei Kopiervorlagen A \*, B \* und C \* (S. 9–11). Hier wird das Thema sorgfältig in kleinen Teilschritten eingeführt. Für das etwas anspruchsvollere Niveau (eher die 4. Klasse) verwenden Sie die zwei Kopiervorlagen A \*\* und B \*\* (S. 12–13) mit der knapperen theoretischen Einführung, die etwas thematisches Vorwissen erfordert.



Schwerpunkt des Ordners ist ein Spiel zu den Satzproben, das Sie ganz einfach herstellen: Sie kopieren, laminieren und schneiden die Satzstreifen, Karten und Spielpläne und lassen die Kinder spielen. Das Spiel basiert auf 24 Sätzen, anhand derer sich die Kinder die vier Satzproben intuitiv erspielen. Spiel (Spielplan, Spielkarten, Satzstreifen usw.) und Spielanleitung (S. 14–15) sind zweifach differenziert.

Zur mehrmaligen Verwendung der Satzstreifen und Spielkarten lesen Sie die weiteren Spielvorschläge auf der S. 7.

**Aufbau Ordner Übungen** ..... Der Ordner «Satzproben: Übungen» enthält weiterführende Arbeitsblätter zum Lernspiele-Ordner. Für jeden Satz aus dem Ordner (total 24 Sätze) finden Sie jeweils zwei Kopiervorlagen, welche die Satzproben vertiefen. Zudem finden Sie weitere Kopiervorlagen, welche die Satzproben theoretisch einführen und einen Arbeitsplan.



# Spielerklärung



**Spielvorbereitung Lehrperson** ..... Spielvorbereitung pro Gruppe:

- Spielplan/-pläne kopieren, evtl. laminieren (S. 16–17).
- Satzstreifen kopieren, ausschneiden, evtl. laminieren (S. 18–20). Hinweis: Die Satzstreifen enthalten am rechten Rand ein thematisches Symbol zur Zuordnung.
- Spielkarten (Level \* und/oder \*\*) und Spezialkarten kopieren, ausschneiden, evtl. laminieren (S. 21–45). Die Karten enthalten rechts oben die Niveauekennzeichnung und rechts unten ein thematisches Symbol zur Zuordnung.

**Spielablauf** ..... Am besten spielen die Kinder in Vierergruppen. Vor der ersten Spielrunde studieren sie gemeinsam die Spielanleitung (S. 14–15). Fragen zum Spielablauf klären die Kinder vor Spielbeginn mit der Lehrperson.

## Spielvorbereitung:

- Den Spielplan in die Mitte legen.
- Die Satzstreifen mischen und umgekehrt auf einen Stapel legen.
- Die Spiel- und Spezialkarten mischen und austeilen: Pro Kind 6 Karten verteilen, die übrigen Karten umgekehrt auf einen Stapel legen.

**Spielablauf:** Gespielt wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn.

Wildschweinbauten heißen „Kessel“ und sind weich gepolstert.

Das erste Handy konnte man im Jahr 1983 in den USA kaufen.

Satzstreifen: Faultere schlafen bis zu 20 Stunden pro Tag.

**Verschiebeprobe:** Verschieben Sie die Karte. Schlafen Faultere pro Tag bis zu 20 Stunden?

**Weglassprobe:** Entfernen Sie die Karte. Karte

**Erweiterungprobe:** Ergänzen Sie die Karte. Karte

**Ersatzprobe:** Ersetzen Sie die Karte. Faultere müssen bis zu 20 Stunden pro Tag auf Bäumen schlafen (-)

Faultere schlafen bis zu 20 Stunden (-)

Faultere schlafen bis zu 20 Stunden pro Tag auf Bäumen.

- 1 Kind zieht einen Satzstreifen und legt ihn auf die Spielvorlage. Es liest den Satz laut und deutlich vor. Damit beginnt Runde 1: Sie dauert so lange, bis die vier zum Satz passenden Karten auf der Vorlage abgelegt sind.
- Das nächste Kind schaut, ob es eine der vier passenden Karten hat. **Wenn ja:** Die Karte auf das richtige Feld legen (zur richtigen Probe) und den Satz laut vorlesen. Gemeinsam besprechen, ob der Satz richtig abgelegt ist und was am Satz verändert wurde. (Bei Bedarf die Lösungen auf den Seiten 61–66 des Ordners beziehen.)  
> Achtung: Man darf immer nur 1 Karte pro Runde ablegen.  
> Achtung: Es besteht Legezwang. Hat man eine passende Karte, darf man sie nicht zurückbehalten, sondern muss sie legen. **Wenn nein:** eine Karte vom Stapel ziehen. Falls die Karte passt, darf sie sofort abgelegt werden.
- Ende der Runde 1: Das Kind, das die letzte der vier Karten ablegt, erhält den Satzstreifen und alle vier Karten. Runde 2 beginnt.
- Spezialkarten: Die grauen Spezialkarten darf man jederzeit einsetzen, wenn man an der Reihe ist. Die Karte neben dem Spielplan ablegen und die Aktion ausführen.
- Spielende: Wer nach den 24 Spielrunden die meisten Satzstreifen und Karten hat, gewinnt!

# Spielerweiterungen und -varianten



---

**Mehrere Spieldurchgänge** ..... Lassen Sie die Kinder das Spiel mehrmals spielen. Variieren Sie dabei mit unterschiedlichen Leistungsgruppen.

**Erweiterungen und -varianten** ..... Verändern Sie die Spielregeln. Teilweise benötigen Sie dazu Spielchips.

- Wer ist am Schnellsten?  
Nur die 24 Satzstreifen verwenden (Karten weglassen). Der Reihe nach einen Streifen ziehen und vorlesen. Möglichst schnell einen entsprechend einer Probe umgeformten Satz dazu erfinden und den Chip auf das passende Satzproben-Feld legen (Spielplan \*/\*\*). Wer am schnellsten einen richtigen Satz sagt, erhält einen Punkt. (Evtl. die Sätze auf die leere Vorlage S. 55 schreiben.)
- Welche Probe?  
Einen Satzstreifen vorlesen und auf den Spielplan legen. Wer einen dazu passenden Satz auf einer Spielkarte hat, liest ihn vor. Die anderen Kinder rufen möglichst schnell, welche Probe gemeint ist. Das schnellste Kind erhält einen Punkt oder die Karte. Alternativen zum Rufen: Entsprechende Probe aufschreiben, gemeinsam korrigieren. Oder einen Chip auf die richtige Probe legen, gemeinsam auflösen.
- Nenne den Satz!  
Einen Satzstreifen vorlesen, auf den Spielplan legen und eine bestimmte Probe verlangen. Wer den zur Probe passenden Satz (Karte) hat, liest den Satz vor und legt die Karte auf das Feld.
- Schwarze Schafe  
Die Karten «Schwarze Schafe» (Niveau \*\*, S. 47–49) mit Sätzen mit falsch angewendeten Proben einbauen. Wer bei den eigenen Karten ein «Schwarzes Schaf» findet, liest es beim Spielzug vor und nennt die falsch angewendete Probe (Lösungen S. 67) → Zusatzpunkt.
- Selbst formulieren  
Leere Vorlagen verwenden: Spielkarten (S. 55), Satzprobenkarten (S. 50), Satzstreifen (S. 54). Die Kinder formulieren mündlich und/oder schriftlich und spielen mit den eigenen Streifen und Karten.
- Quartett  
Mehrere Vierersets aus passenden Karten heraussuchen, mischen und verteilen. Damit Quartett spielen und die Vierersets sammeln und ablegen. Beim Ablegen bestimmen, welche Karte welche Probe ist. Als Zusatz pro Spiel eine Karte «Alter Käse» einschmuggeln (S. 46). Wer sie am Schluss hat, ist ein «alter Käse» und verliert.
- Bingo  
Mit den sechs Spieltafeln (S. 51–53) Bingo spielen. Der Reihe nach die Satzstreifen vorlesen: Die Kinder mit den vier passenden Sätzen geben ein Zeichen, lesen die Sätze vor und nennen die Proben. Bei richtigen Sätzen/Proben das Feld mit einem Chip abdecken (Lösungen S. 68–70). Wer zuerst alle Felder abdeckt, gewinnt.

# Übersicht



Seite	Arbeitsblätter	Thematik	Seite Lösungen
9-11:	Satzproben – A *, B *, C *	Theorie Satzproben	57-59
12-13:	Satzproben – A **, B **	Theorie Satzproben	59-60
14-15:	Spielanleitung */**	Material Grundspiel	-
16-17:	Spielplan */**		-
18-20:	Satzstreifen Serie 1-24		-
21-44:	Spielkarten */** Serie 1-24		61-66
45:	Spielkarten */** Spezialkarten		-
46:	Spielkarten */** Alter Käse	Material Zusatzspiel «Quartett»	-
47-49:	Spielkarten ** Schwarze Schafe	Material Zusatzspiel «Schwarze Schafe»	67
50:	Spielkarten */** Satzproben	Material diverse Zusatzspiele	-
51-53:	Bingo: Spieltafeln 1-6	Material Zusatzspiel «Bingo»	68-70
54:	Satzstreifen: Leere Vorlage	Leere Vorlagen	-
55:	Spielkarten: Leere Vorlage		-

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Satzproben: Lernspiele, 3./4. Klasse*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

