

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inklusive fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht.

Kreative Ideenbörse Grundschule 3+4 – Ausgabe 30

Vergangenheit – Gegenwart – Zukunft: Übungen und Spiele zu den Zeitformen

Julia Schneider



Produkthinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Printausgabe aus der „Kreativen Ideenbörse Schule“ der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage (Originalquelle siehe Fußzeile des Beitrags)
► Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie hier.



Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet.
► Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie hier.



Haben Sie noch Fragen?

Unser Kundenservice hilft Ihnen gerne weiter:
Schreiben Sie an info@edidact.de oder per Telefon 09221 / 949-204.

Ihr Team von eDidact



Vergangenheit – Gegenwart – Zukunft: Übungen und Spiele zu den Zeitformen

Jahrgangsstufen 3+4

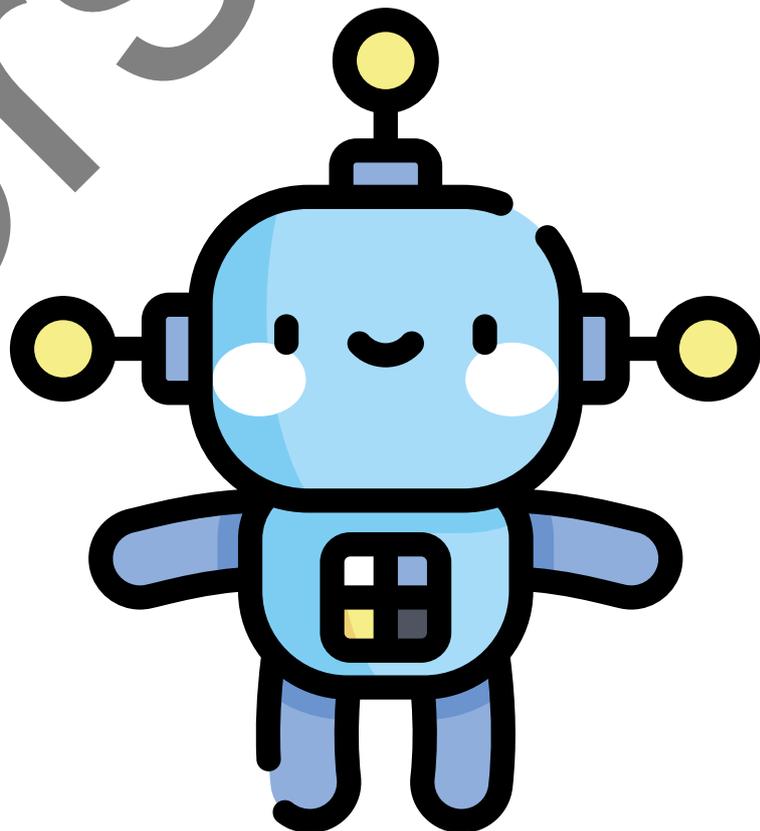
Julia Schneider

Kompetenzen und Inhalte

- | | |
|-----------------------------|---|
| Sachkompetenz: | <ul style="list-style-type: none">• Kenntnis der Zeitformen: Gegenwart (Präsens), Vergangenheit (Präteritum) und Zukunft (Futur I)• Bilden der Zeitformen• Zeitformen erkennen und umformen |
| Methodenkompetenz: | <ul style="list-style-type: none">• vorausschauend planen, um eine Aufgabe zu lösen• Verfahren zur Orientierung im Text nutzen• selegierendes Lesen |
| Sozialkompetenz: | <ul style="list-style-type: none">• Klassenregeln im Umgang mit verschiedenen Materialien beachten• angemessenes Verhalten während freien Arbeitsphasen wahren• Spielregeln umsetzen und fair spielen• als Team regelkonform agieren• in der Großgruppe gemeinsam zielorientiert arbeiten• sich in leistungsheterogenen Gruppen gegenseitig unterstützen |
| personale Kompetenz: | <ul style="list-style-type: none">• Sicherheit im Umgang mit Zeiten aufbauen• sich einbringen und sich auf die Großgruppe einstellen |

Zeitenspiele

- Gestern oder morgen? Aber flott!
- Zeit zum Würfeln!
- Zeiten-Trimino!





I Hinführung

Das korrekte Bilden von Zeitformen fällt den Kindern nicht immer leicht. Es ist zunehmend zu beobachten, dass gravierende grammatische Mängel im Sprachgebrauch entstehen. Dies kann beispielsweise an fehlenden Sprachbeispielen in der Umgebung der Kinder liegen - in der Schule wie auch zu Hause. Daher ist es umso wichtiger, den Schülerinnen und Schülern die richtige Bildung der Zeitformen beizubringen und zu trainieren, um sie so zu verinnerlichen. Spielend wird versucht, diese Mankos zu überwinden. Durch den Spielcharakter der Aufgaben, die sowohl mit wenigen Kindern, aber auch mit ganzen Klassen, mit und ohne Lehrer durchgeführt werden können, wird das Zeitformenbilden „nebenbei“ geübt! In den Spielen werden zusätzliche Kanäle und Sinne angesprochen, was zu einem Lerneffekt ganz nebenbei führt. Bewegung, räumliches Wahrnehmen und Feinmotorik können ebenfalls trainiert werden.

II. Übung

Gestern oder morgen? Aber flott!

Für dieses Spiel werden folgende Materialien benötigt: Satzkarten, Klebeband (damit wird eine Linie auf den Boden geklebt), Stoppuhr, Hinweisposter

Ablauf: Alle Kinder stehen in einer Reihe hintereinander. Die Lehrperson (oder ein Schüler) stellt sich in die Mitte der Klebebandlinien (= heute). Nun wird eine Karte gezogen und der Satz vorgelesen – der Leser entscheidet, ob der Satz „gestern“ war oder „morgen“ sein wird und stellt sich vor (=morgen) oder hinter (=gestern) die Lehrperson. Die Schilder aus Material M1.2 können dabei auf den Boden gelegt oder geklebt werden. Um sie langfristig nutzen zu können, ist es sinnvoll, sie zu laminieren. Haben alle vorgelesen und ihre Position gefunden, muss nun jedes Kind den Satz so umformulieren, dass es die Seite wechseln kann.

Ziel des Spieles ist es, dass alle in der angegebenen Zeit auf der richtigen Seite stehen (die Zeit wird durch die Lehrkraft festgelegt). Natürlich können mehrere Runden gespielt werden, um eine neue „Bestzeit“ aufzustellen.

Alternative:

Die Kinder lesen die Sätze leise durch, entscheiden sich und erst am Ende wird kontrolliert!

Die Satzkarten auf jeder Seite werden eingesammelt, gemischt und wieder auf der gleichen Seite verteilt. Nun muss jedes Kind den „neuen“ Satz umformulieren, um auf die andere Seite zu gelangen.

Denkbar wäre zudem, dass die Schüler sich ihre eigenen Spielkarten erstellen. Diese könnten zum Beispiel in einer Streichholzschachtel gelagert werden.

Zeit zum Würfeln

Für dieses Spiel werden folgende Materialien benötigt: 1 Würfel pro Gruppe, Spielkarten

Vorbereitung:

Die Kinder werden in maximal vier Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält einen Würfel. Jeder Mitspieler bekommt gleichviele Spielkarten, die er verdeckt vor sich als Stapel ablegt. Reihum wird gewürfelt, wer die höchste Zahl hat, beginnt das Spiel!

Ablauf: Kind 1 beginnt. Sein rechter Nachbar (=Vorleser) nimmt die oberste Karte seines Stapels und liest das mittlere Wort vor. Ist die gewürfelte Zahl ungerade, muss nun die Vergangenheitsform gebildet werden. Ist die Zahl gerade, muss die Zukunftsform gebildet werden. Der Vorleser kontrolliert, ob die Form korrekt ist. Als Alternative können die grauen Karten genutzt werden. Hier dreht sich alles um die Bildung des Infinitivs und des Perfekts.

Ist die Lösung richtig? Der Würfler bekommt die Karte und legt sie offen vor sich aus.

Ist sie falsch? Die Karte wird in die Mitte gelegt.

Nun gibt Kind 1 den Würfel im Uhrzeigersinn weiter und der nächste Spieler ist an der Reihe!

Sind alle Karten durchgespielt, werden die Karten aus der Mitte genommen, bis das Spiel endet.

Wer die meisten Karten hat, gewinnt! ☺

Auch bei diesem Spiel können die Kinder eigene Karten entwerfen.

→ M1.1

→ M1.2–1.4

→ M1.5, M1.6

→ M2.1

→ M2.2, M2.3, M2.4

→ M2.5, M2.6, M2.7

**Zeiten-Trimino!**

Für dieses Spiel werden folgende Materialien benötigt: Triminovorlage, Lösung

Vorbereitung: Das Spiel kann mit 1-4 SchülerInnen gespielt werden. Jede Spielgruppe erhält einen Spielbogen, die Teile werden ausgeschnitten und je nach Spieleranzahl verteilt (2 Mitspieler = 3 Teile pro Spieler | 3 Mitspieler = 4 Teile pro Spieler | 4 Mitspieler = 5 Teile pro Spieler). Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel. → **M3.1, M3.2**

Ablauf: Die oberste Karte des Nachziehstapels wird in die Mitte gelegt. Im Uhrzeigersinn überprüfen die Kinder, ob sie eine ihrer Karten anlegen können. Wer das kann, legt an und zieht eine Karte nach. Sind alle Teile angelegt, endet das Spiel und die Gruppe gewinnt gemeinsam.

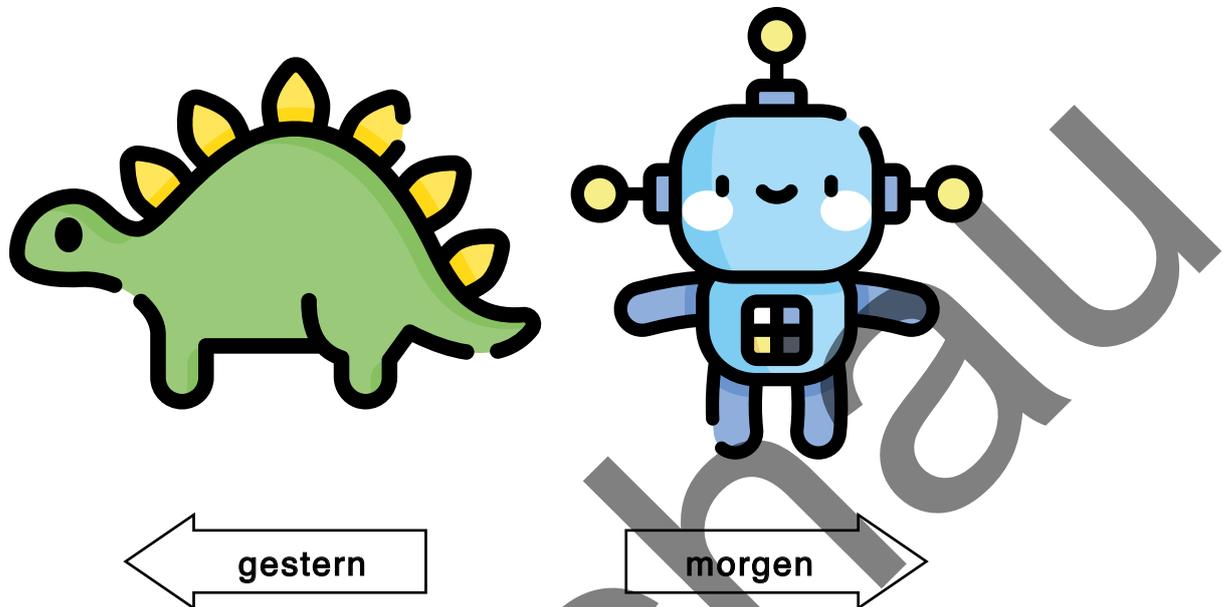
Alternative: Das Spiel kann auch im Wettbewerb gespielt werden. Dabei erhält jeder Spieler alle Teile. Auf los geht's los: der Spieler, der als erstes das Muster fehlerfrei legt, gewinnt das Spiel.

Material M 3.3 bietet die Lösung. → **M3.3**

Vorschau



Gestern oder morgen? Aber flott! | Spielanleitung



1. Nimm dir einen Satzstreifen.
2. Lies den Satz.
3. Überlege: Wohin gehört der Satz? In die Vergangenheit (gestern) oder in die Zukunft (morgen)?
4. Stell dich auf die richtige Seite.

A★ Wie würde dein Satz heißen, wenn er im Präsens (heute) stehen würde?

B★ Wie würde dein Satz heißen, wenn du auf der anderen Seite stehen würdest?