



Abb. 4: Bingo-spielplan

3 Schneckenrennen

Bevor die Schneckenrennstrecke entwickelt werden kann, überlegen sich die Kinder gemeinsam, wie eine Rennstrecke aussehen kann. Unter Verwendung mehrerer Gegenstände dürfen die Kinder nun eine Schneckenrennstrecke in ihrem Sandkasten gestalten. Der Sandkasten ist gerade bei der Förderung von Präpositionen eine geeignete Methode, da auch die Wörter unter und auf gut umgesetzt werden können (z. B. eine Schnecke kriecht unter einem Apfel durch).

In Teams sollen die Kinder entscheiden, welche Hindernisse ihre Schnecken

überwinden müssen. Die Schneckenspur wird mit einem Finger an den Objekten vorbei gezeichnet. Anschließend trainieren die Kinder für das Schneckenrennen. Dabei darf ein Kind jeweils die Schnecke spielen, das andere Kind den Reporter. Dieser schildert den Zuschauern (anderen Kindern), wo die Schnecke gerade ist. Nach dem Training dürfen die Kinder ihr Schneckenrennen vorspielen.

4 Weitere Ideen

- Die Rennstrecke von fremden Schnecken benutzen lassen. Dabei muss der Weg der fremden Schnecke noch beschrieben werden.
- Andere Gegenstände verwenden und neue Rennstrecken entwickeln.

5 Rückblick

Die Sequenz zur Präpositionenförderung mit zahlreichen Spielen und Aktivitäten hat sowohl mir als Lehrkraft als auch allen Kinder viel Spaß und Freude gemacht. Gerade in den handlungsorientierten Phasen wurden viele kreative Ideen entwickelt und verbal umgesetzt,

was einen deutlichen Fortschritt in der Rezeption und Produktion der angebotenen Präpositionen bei den Schülern bewirkte.

Literatur

Motsch, H.-J. (2010³): Kontextoptimierung. Evidenzbasierte Intervention bei grammatischen Störungen in Therapie und Unterricht. München: Ernst Reinhardt Verlag.

Zur Autorin

Patricia Abbé ist Studienrätin im Förderschuldienst (Sprachheil- und Lernbehindertenpädagogik) und derzeit als Klassenlehrerin einer Diagnose- und Förderklasse (DFK) 2 am Sonderpädagogischen Förderzentrum München Ost tätig. Sie betreut FOS-Praktikanten, Studenten und eine Studienreferendarin im Erweiterungsfach Sprachheilpädagogik.

Korrespondenzadresse

patricia.abe@gmx.de

Material

Download 1	Plakate zu Akkusativ und Dativ
Download 2	Bingospiel



Spielideen zur Übung von Kasusmarkierungen in Präpositionalphrasen mit dem Spielmaterial „Blinde Kuh“

Markus Spreer

Sprachliche Förderziele: Kasusmarkierung (Akkusativ bzw. Dativ) am bestimmten Artikel in der Präpositionalphrase
Altersstufe: Klasse 2 bis 4

Einführende Hinweise

Für die Arbeit mit Präpositionen bietet sich eine Reihe von Spielformaten an, die man unter Beachtung einiger weniger Aspekte sehr gut für das Fähigkeitsprofil eines Kindes bzw. einer Kindergruppe adaptieren kann. Im vorliegenden Beitrag werden unterschiedliche Spielformate mit dem Figurenmaterial des Spiels

„Blinde Kuh“ (Ravensburger 2008) mit der Zielstellung der Übung von Kasusmarkierungen am bestimmten Artikel in Präpositionalphrasen vorgestellt.

Für die gewählte Altersgruppe wird ausschließlich mit räumlichen/lokalen Präpositionen gearbeitet. Sämtliche verwendete Präpositionen sind Wechselpräpositionen (*an, auf, hinter, in, neben, über, unter, vor, zwischen*), wobei je nach Spielformat eine Auswahl davon zum Einsatz kommt.

Die beschriebenen Spielformen beschreiben Übungsmöglichkeiten für den Akkusativ bzw. Dativ, wobei die Artikelverwendung und die Genussicherheit

vorausgesetzt werden. Die Dativmarkierung sollte weiterhin erst bei einer sicheren Verwendung der Akkusativmarkierung eingesetzt werden (vgl. Motsch 2010). Es handelt sich in der Gänze um Übungsformen, die der spielerischen Automatisierung der Zielstrukturen dienen. Das Verstehen und der Erwerb der zugrundeliegenden grammatikalischen Regeln werden hierbei vorausgesetzt bzw. müssen dem unbedingt vorausgehen. Ausführliche Informationen dazu finden sich beispielsweise bei Motsch (2010).

Für weitere vielfältige Anregungen zu Spielformaten zu dieser Thematik sei beispielsweise auf Berg (2008, 69ff), Motsch