

Einleitung

Dieses paradiesische Spielmaterial verdeutlicht und übt die wichtigsten grammatischen Formen und Strukturen.

Das **GRAMMATIKParadies**-Würfelspiel und das Einzelmodul (mit Begleitheft, Karten, Kopiervorlagen und Ausschneidebögen) werden nach den entsprechenden Erfordernissen kombiniert, um frühe grammatische Strukturen mit kleinen Kindern zu erarbeiten, komplexe Syntax mit älteren Schulkindern zu üben oder im Bereich *Mehrsprachigkeit* bzw. *DaZ* Inhalte anzubieten. Dies geschieht durch Minimalpaarkontraste und Zergliederung in morphematische bzw. syntaktische Elemente.

Das Begleitheft informiert über kindgemäßes metasprachliches Lernen (in Anlehnung an H.-J. Motsch, Kontextoptimierung) und handlungsorientiertes Erfahren, z. B. im Rollen- und Regelspiel. Dazu bietet es ein Konzept über mehrere Einheiten, für die es detaillierte Anleitungen gibt. Den Anweisungen kann man Schritt für Schritt folgen und erspart sich damit zeitaufwendige Vorbereitungen. Das Konzept kann individuell an die Bedürfnisse des Kindes angepasst werden. Es ist nicht immer notwendig, alle Einheiten durchzuführen.

Das **GRAMMATIKParadies**-Würfelspiel wird gesondert angeboten. Es enthält:

- eine große Schachtel mit Sortierfächern
- einen Spielplan
- drei Spielfiguren
- einen Kartenhalter
- drei Gewinnsteine
- einen Würfel

In jedem Einzelmodul sind enthalten:

- Kartensätze zum Würfelspiel mit Fragekarten, Lösungskarten, Gewinnkarten und Risikokarten

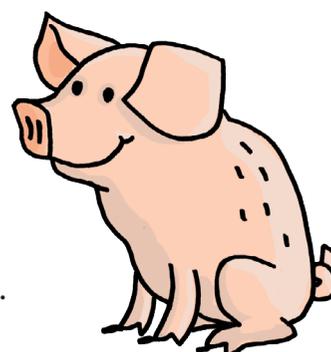
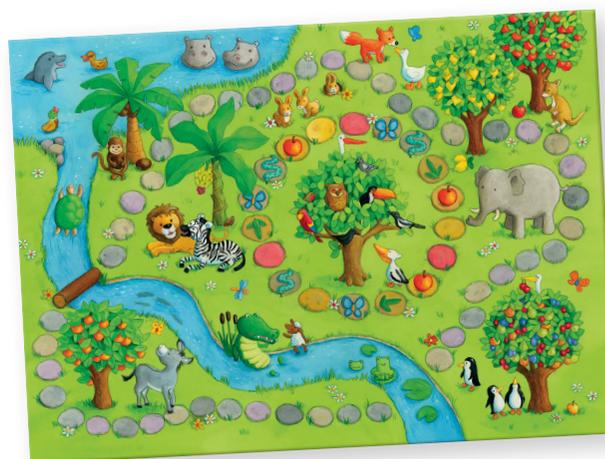
- ein Begleitheft mit

– Kartenübersicht	3
– Einführung	4
– Aufbau und Anleitung der Übungseinheiten	6
– Fragekartentexten und Lösungen	12
– Übungsmaterial, u. a. mit einer Geschichte, Wimmelbild	13
– Literatur	24

- weiteres Material

Hinweis: Das Material liegt auf zwei Arten vor:

- Im Anhang des Begleitheftes als Kopiervorlagen, die teilw. ausgeschnitten und angemalt werden (orientiert an der farbigen Version). Die Kopiervorlagen können in den Übungseinheiten verwendet, aber auch als Hausaufgabe mitgegeben werden.
- Als farbige Version auf Ausschneidebögen, zum wiederholten Gebrauch. Es wird empfohlen, sie in einer Klarsichthülle zu lagern. Kopiervorlagen und Ausschneidebögen sind nummeriert und können so den Übungseinheiten zugeordnet werden.



Alle Module und das „Grundmaterial zum Würfelspiel“ können einzeln erworben werden. Welche der Module bereits erschienen sind, erfahren Sie unter www.prolog-shop.de.

Einführung

Es gibt im Deutschen sowohl regelhaft gebildete Pluralendungen (mit vielen Besonderheiten und Ausnahmen) als auch lexikalisches Pluralwissen, das nicht über Regeln abgeleitet werden kann. Insgesamt gibt es zehn Möglichkeiten:

- Endung -∅ (Nullmorphem) – *Beispiel:* der Lehrer – die Lehrer
- Endung -e (Schwa-Laut) – *Beispiel:* der Hund – die Hunde
- Endung -en – *Beispiel:* die Zeitung – die Zeitungen
- Endung -n – *Beispiel:* die Ente – die Enten
- Endung -er – *Beispiel:* das Kind – die Kinder
- Endung -s – *Beispiel:* das Auto – die Autos
- Endung -∅ (Nullmorphem) + Umlaut – *Beispiel:* der Apfel – die Äpfel
- Endung -e (Schwa-Laut) + Umlaut – *Beispiel:* der Topf – die Töpfe
- Endung -er + Umlaut – *Beispiel:* das Huhn – die Hühner
- andere Endung, meist bei Fremdwörtern –
Beispiele: das Tempus – die Tempora, der Stimulus – die Stimuli



Die Komplexität der Regeln, die vielen Ausnahmen und Zusatzregeln oder die nur im Lexikoneintrag festgelegten Pluralendungen könnten nahelegen, den Plural nicht grammatisch, also über Regelerkennung, zu bearbeiten, sondern in die Wortschatzarbeit einfließen zu lassen.

Hier soll eine Mischform versucht werden: Kindern, die den Plural nicht markieren, werden die Endungen -ə bzw. -n als Markierungen für eine vorher festgelegte (regelhaft gebildete) Wortauswahl angeboten.

Da Wörter mit Schwa-Laut-Endung -ə häufig feminin sind, werden sie einsilbigen Wörtern im Maskulinum und Neutrum gegenübergestellt. Somit werden besonders häufige Pluralendungen als erste eingeführt, und zudem wird durch die Wortauswahl eine Regelmäßigkeit berücksichtigt. Dies wird im weiteren Verlauf durch Beispiele erläutert.

Im Vorfeld wird erarbeitet, dass die Artikel „der“, „die“ und „das“ im Plural zu „die“ werden.

Eine Wortauswahl einsilbiger und zweisilbiger Wörter wird silbisch geklatscht und den Artikeln zugeordnet.



Die Laute -ə und -n werden gestisch eingeführt. Dabei wird der Schwa-Laut -ə als Fingerschnipsen im Kontrast zur flachen Hand, die auf den Tisch schlägt, für einen Vollvokal verdeutlicht. Wie in Modul 3 (zur Kasusmarkierung „de-n“ vs. „de-m“) wird auch hier das -n durch zwei Finger an den Nasenflügeln symbolisiert, im Kontrast zu -m, das durch drei Finger auf den geschlossenen Lippen dargestellt wird. Die Gesten werden an Beispielen demonstriert:

Die Minimalpaare werden durch folgende Parameter gebildet:

- Einsilber im Maskulinum oder Neutrum mit Plural -ə
- Zweisilber mit ə-Endung im Femininum mit Plural -n

Bevor das Würfelspiel gespielt wird, sollte die grammatische Form metasprachlich erarbeitet sein (siehe „Aufbau der Übungseinheiten“). Günstig ist auch eine Inputsequenz am Anfang jeder Einheit, für die die Geschichte, aber auch Elemente der Spieleinführung, verwendet werden können. Während das Spiel erklärt wird, verwendet die Förderkraft in den Beispielen die Zielform und setzt sie im Verlauf so oft wie möglich als Input ein.

