

**„Sprachliche Fitness im Sportunterricht:  
Fächerverbindendes Lernen mit Schwerpunkt  
Deutschförderung - eine Spielesammlung“**

Schwerpunkte der Idee: Fächerverbindender Sportunterricht mit Schwerpunkt  
Deutschförderung (Klassenstufe 1-4)

Art des Materials: Spielesammlung inklusive Material (Buchstaben-/Wort- und  
Bildkarten)

Lehramt Grundschule  
Kernfach: Deutsch

Eingereicht am: 01.04.2024

## Inhaltsverzeichnis

Einleitung .....	3
1 Buchstabenmemory (Klassenstufe 1) .....	4
1.1 Material im Überblick .....	4
1.2 Vorbereitung .....	4
1.3 Spielidee .....	4
1.4 Schwerpunkte .....	4
1.5 Differenzierungsmöglichkeiten.....	4
1.6 Material zur Umsetzung .....	5
2 Buchstabenjagd: Auf der Spur des geheimen Wortes (Klassenstufe 2) .....	19
2.1 Material im Überblick.....	19
2.2 Vorbereitung.....	19
2.3 Spielidee .....	19
2.4 Schwerpunkte .....	19
2.5 Differenzierungsmöglichkeiten .....	19
2.6 Material zur Umsetzung .....	20
3 Alphabetische Wörterstaffel (Klassenstufe 3).....	38
3.1 Material im Überblick.....	38
3.2 Vorbereitung.....	38
3.3 Spielidee .....	38
3.4 Schwerpunkte .....	38
3.5 Differenzierungsmöglichkeiten .....	38
3.6 Material zur Umsetzung .....	39
4 Wörterjagd und die Suche nach dem Satz (Klassenstufe 4).....	40
4.1 Material im Überblick.....	40
4.2 Vorbereitung.....	40
4.3 Spielidee .....	40
4.4 Schwerpunkte .....	40
4.5 Differenzierungsmöglichkeiten .....	40
4.6 Material zur Umsetzung .....	41

## Einleitung

Sprachliche Fitness im Sportunterricht ist ein innovatives pädagogisches Konzept, das fächerverbindendes Lernen mit einem besonderen Fokus auf die Förderung der Deutschkenntnisse in den Klassenstufen 1 bis 4 ermöglicht. In dieser Sammlung von (Staffel-)Spielen wird die Verbindung zwischen körperlicher Aktivität und sprachlicher Entwicklung auf kreative und spielerische Weise hergestellt. Die Idee hinter diesem Ansatz entspringt meiner tiefen Überzeugung von der Bedeutung bewegten Lernens für die ganzheitliche Entwicklung von Kindern. Bewegtes Lernen in der schulischen Bildung gewinnt zunehmend an Bedeutung. Die Integration von körperlicher Aktivität in den Unterricht trägt nicht nur dazu bei, die Gesundheit und das Wohlbefinden der Schüler\*innen zu verbessern, sondern unterstützt auch deren kognitive und sprachliche Entwicklung (Arzberger & Erhorn, 2013, S. 16). Die Verbindung von Sportunterricht und Deutschförderung bietet eine einzigartige Möglichkeit, diese beiden Aspekte des Lernens zu vereinen und einen ganzheitlichen Bildungsansatz zu fördern.

Das vorliegende Material ist eng mit den sächsischen Lehrplänen für das Fach Deutsch und Sport in der Grundschule (2019) verknüpft, um sicherzustellen, dass die Spiele und Übungen den curricularen Anforderungen entsprechen und einen Mehrwert für den Unterricht bieten. Die Spiele sind so konzipiert, dass sie die sprachliche Entwicklung der Schüler\*innen gemäß den Lehrplanziele unterstützen und gleichzeitig die körperliche Aktivität und Teamarbeit fördern. Dies ist insbesondere mit den Fachbereichen Sport und Deutsch möglich. Durch die Integration von bewegtem Lernen in den Sportunterricht und die gezielte Förderung der Deutschkenntnisse werden mehrere curriculare Ziele erreicht:

Die Spiele tragen zur Entwicklung verschiedener motorischer Fähigkeiten wie Laufen, Springen und Koordination bei, wie sie im Lehrplan Sport für die Klassenstufen 1 bis 4 vorgesehen sind. Durch die kooperative Natur der Spiele werden Teamarbeit, Kommunikation und soziale Interaktion gefördert, welches den Schüler\*innen ermöglicht, die im Sportunterricht geforderten Kompetenzen im Bereich „Spiele und Spielformen“ zu entwickeln. Die Spiele fördern die Freude an der Bewegung und tragen zur Entwicklung einer positiven Einstellung zur körperlichen Aktivität bei, was im Lehrplan als ein zentrales Anliegen der Bewegungskultur verankert ist.

Diese sind darauf ausgerichtet, die sprachlichen Fähigkeiten der Schüler\*innen zu verbessern, insbesondere ihre Buchstabenkenntnis, Lesefähigkeiten, Wortbildung und Wortschatzerweiterung. Diese Ziele entsprechen den Lernbereichen „Sprechen und Zuhören“, „Lesen“, „Richtig schreiben“ und „Sprache untersuchen“ im sächsischen Lehrplan für das Fach Deutsch in der Grundschule.

Durch die Integration von Deutschförderung in den Sportunterricht wird fächerverbindendes Lernen ermöglicht, welches im Lehrplan als ein wichtiges Prinzip der Unterrichtsgestaltung betont wird (Sächsisches Staatsministerium für Kultus, 2019, S. VIII). Die entwickelten Spiele bieten eine Gelegenheit, sprachliche Fähigkeiten in einem anderen Kontext als dem traditionellen Deutschunterricht zu fördern und zu vertiefen.

Die folgenden Ideen können flexibel im Sport- oder im Deutschunterricht eingesetzt werden, wobei sie sich ideal für fächerverbindendes Lernen eignen. Das entwickelte Material ist auch für eine Kleingruppenförderung im Deutschunterricht geeignet, um gezielt die sprachlichen Fähigkeiten einzelner Schüler\*innen zu fördern. Die Lehrkräfte können die Spiele je nach den Bedürfnissen und Fähigkeiten ihrer Schüler\*innen anpassen und differenzieren, um ein optimales Lernerlebnis zu ermöglichen.

Für eine erfolgreiche Umsetzung der Spiele ist es wichtig, dass die Lehrkräfte die Spielanleitungen und Schwerpunkte der einzelnen Spiele genau verstehen und entsprechend anleiten. Darüber hinaus sollten sie die Spiele in einem pädagogischen Kontext einbetten und Möglichkeiten zur Reflexion und Weiterentwicklung bieten, um das Lernen der Schüler\*innen zu unterstützen. Ebenso wird empfohlen, das zur Nutzung bereitgestellte Material aus Gründen der Nachhaltigkeit zu laminieren, um eine nachhaltige und langfristige Nutzung zu gewährleisten. Durch das Laminieren können die Spielkarten und Materialien länger haltbar gemacht werden, was nicht nur die Umweltbelastung reduziert, sondern auch die Wiederverwendbarkeit des Materials für zukünftige Unterrichtseinheiten gewährleistet.

### Quellen:

Arzberger, C., & Erhorn, J. (2013). *Sprachförderung in Bewegung: sprachbewusster Sportunterricht und bewegter Deutschunterricht*. Hamburg: Univ. Hamburg.

Sächsisches Staatsministerium für Kultus (2019). Lehrplan Grundschule. Deutsch. <https://www.schulportal.sachsen.de/lplandb/index.php?lplandid=88&lplansc=rF0EiJPg9JfFr8Rdb9QP&token=47034eae135b125d6a76baad59adf244> [zuletzt abgerufen am 27.03.2024, 14:00 Uhr].

Sächsisches Staatsministerium für Kultus (2019). Lehrplan Grundschule. Sport. <https://www.schulportal.sachsen.de/lplandb/index.php?lplandid=89&lplansc=LecMa-oPDOmxDCeViyH6V&token=b5938108a66f408e69a828d780375687> [zuletzt abgerufen am 27.03.2024, 15:00 Uhr].

Anmerkung: alle verwendeten Bildquellen, die nicht aus eigener Hand stammen, sind von der Seite <https://pixabay.com> [zuletzt abgerufen am 13.03.2024, 11:00 Uhr] bezogen worden.

# 1 Buchstabenmemory (Klassenstufe 1)

## 1.1 Material im Überblick



- Memory-Karten-Paare bestehend aus Buchstaben-/Wortkarten und Bildkarten

## 1.2 Vorbereitung



- Memory-Karten im Raum in einem begrenzten Bereich sichtbar hinlegen (regelmäßige Anordnung?)

## 1.3 Spielidee



Die Klasse wird in kleine Teams (vier bis sechs Kinder) aufgeteilt. Jedes Team bildet eine Reihe, wobei sich alle Teams nebeneinander aufstellen. Das erste Kind aus jedem Team rennt los, sucht nach einer Buchstabenkarte und der dazugehörigen Bildkarte. Wenn es ein passendes Paar gefunden hat, nimmt es die Karten mit zurück zum Team und legt sie ab. Das nächste Kind kann starten und sucht ebenfalls ein Buchstaben-Bild-Paar. Das Spiel setzt sich fort, bis alle Paare gefunden wurden. Im Anschluss können die Teams gemeinsam die gesammelten Buchstaben-Bild-Paare vorstellen und weitere Wörter mit dem jeweiligen Anfangsbuchstaben bilden.

## 1.4 Schwerpunkte



**Buchstabenkenntnis:** Die Kinder werden spielerisch dazu motiviert, Buchstaben zu erkennen und mit den entsprechenden Bildern zu verbinden.

**Körperliche Aktivität:** Durch das Laufen und Suchen im Rahmen der Staffel wird die körperliche Aktivität gefördert, was zu einer ganzheitlichen Lernerfahrung beiträgt.

**Teamarbeit:** Die Staffelstruktur des Spiels fördert die Zusammenarbeit in Teams. Die Kinder müssen sich koordinieren, um gemeinsam die Buchstaben-Bild-Paare zu sammeln.

**Visuelle Verbindung:** Das Spiel unterstützt die Entwicklung der visuellen Verbindung zwischen Buchstaben und den entsprechenden Bildern, wodurch die Kinder ihre sprachlichen Fähigkeiten stärken.

**Wortschatzerweiterung:** Durch das Sammeln und Vorstellen der Buchstaben-Bild-Paare am Ende des Spiels werden die Kinder ermutigt, Wörter zu bilden und ihren Wortschatz zu erweitern.

## 1.5 Differenzierungsmöglichkeiten



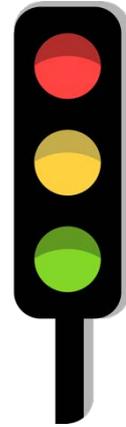
- Variation der Teamgrößen
- Buchstaben- oder Wortkarten



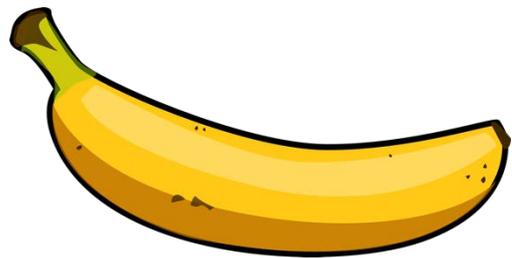
Quelle: eigene Fotos

1.6 Material zur Umsetzung

A



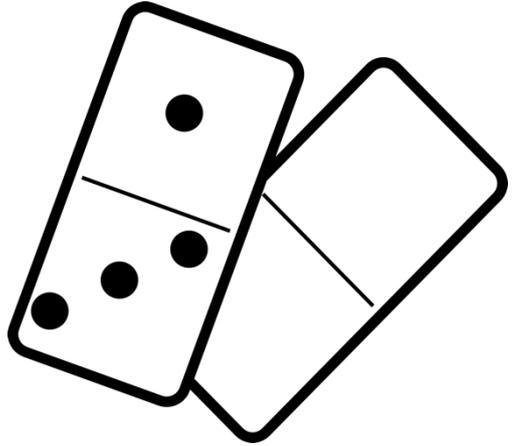
B



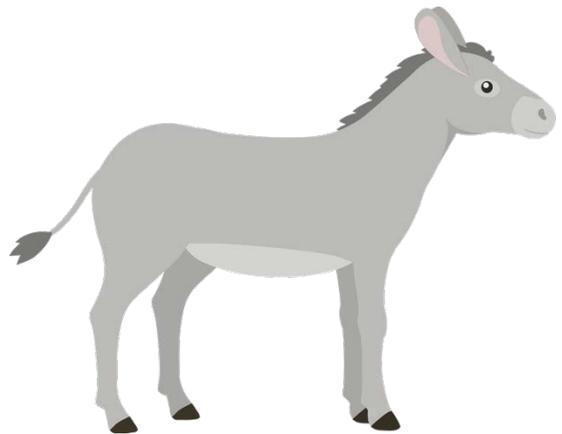
C



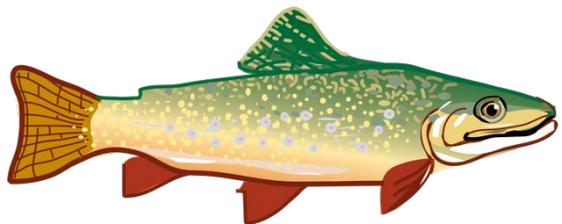
D



F



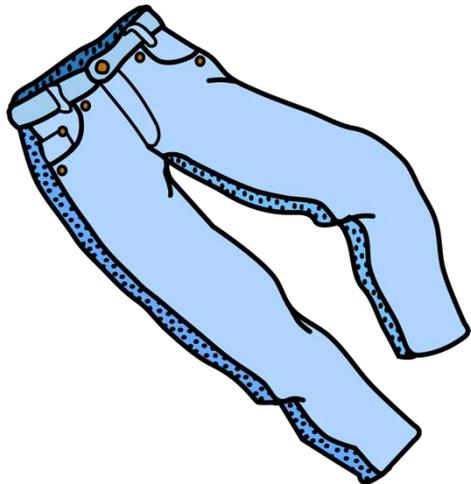
F



G



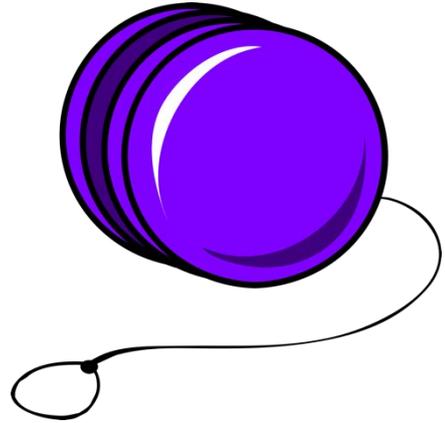
H



I



J



K



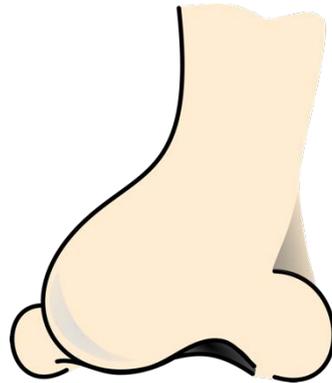
L



M



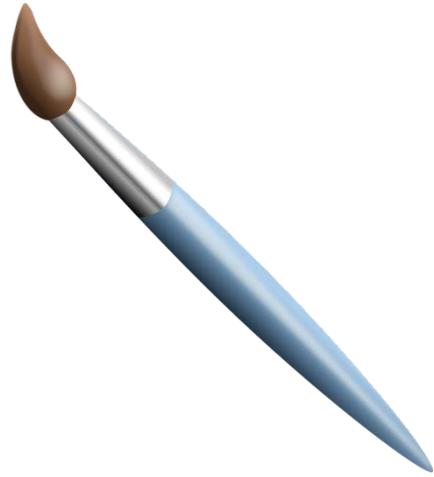
N



O



P



Q



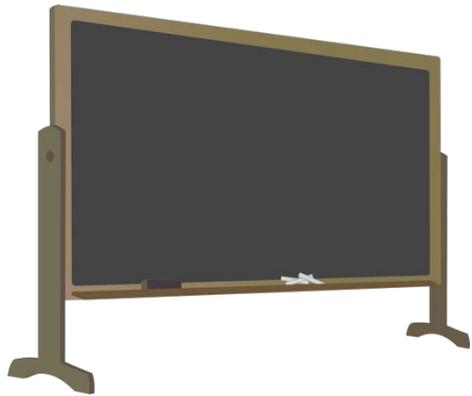
R



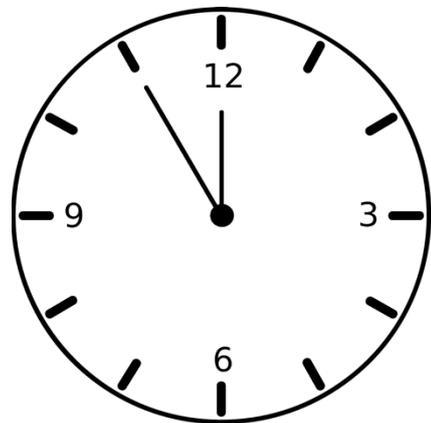
S



T



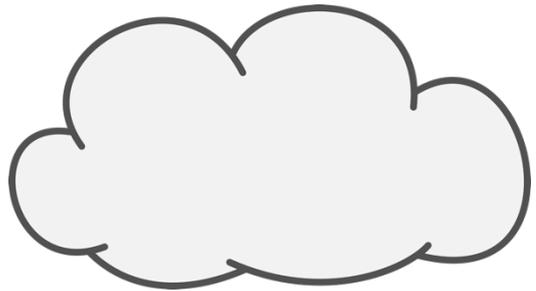
U



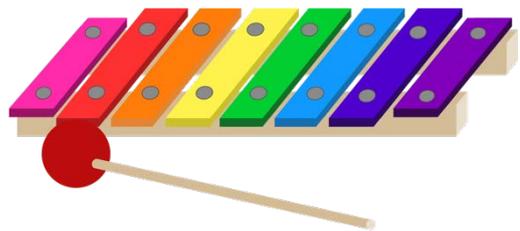
v



w



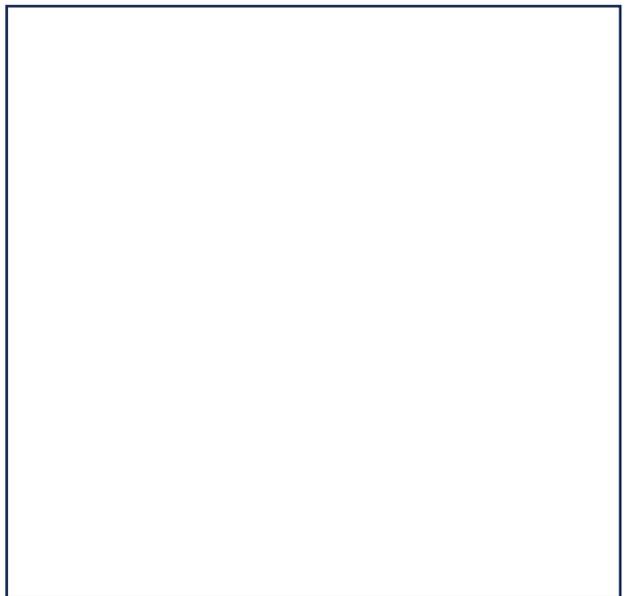
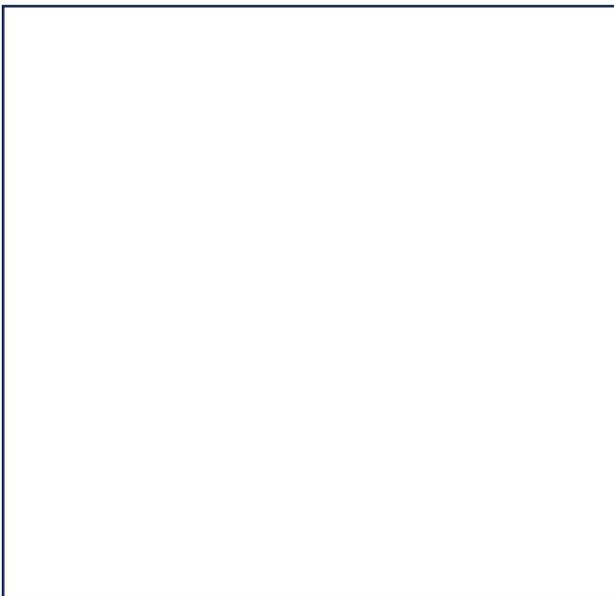
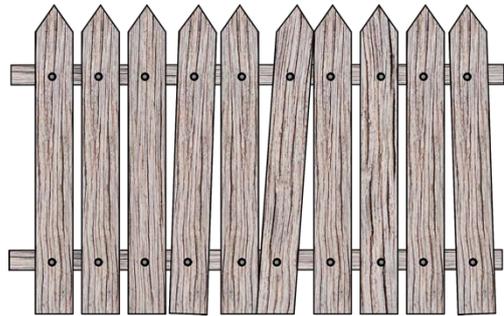
x



y



z



Ampel

Banane

Computer

Domino

Esel

Fisch

Gabel

Hose

Igel

Jo-Jo

Kerze

Lampe

Maus

Nase

Oma

Pinself

Qualle

Raupe

Sonne

Tafel

Uhr

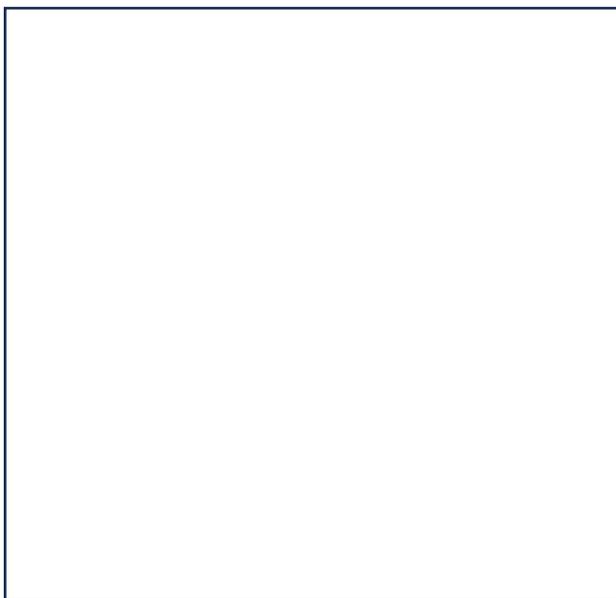
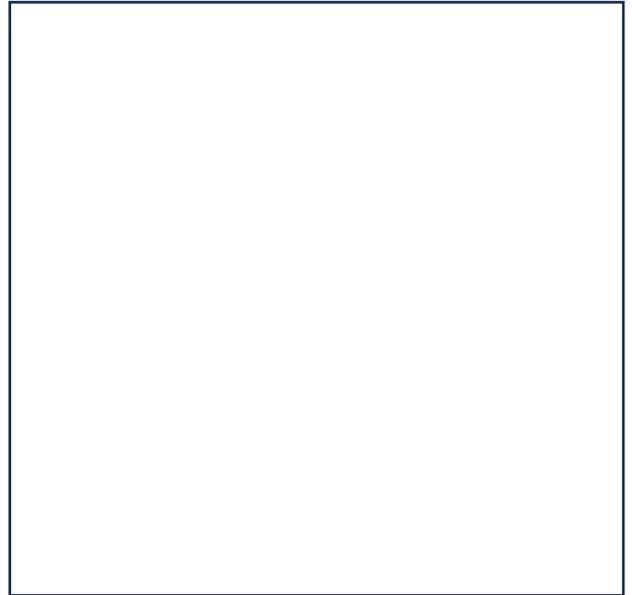
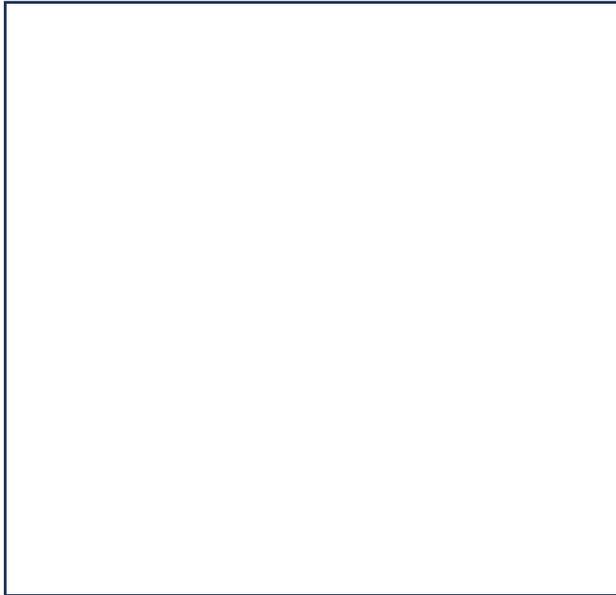
Vogel

Wolke

Xylophon

Yoga

Zaun



## 2 Buchstabenjagd: Auf der Spur des geheimen Wortes (Klassenstufe 2)

### 2.1 Material im Überblick

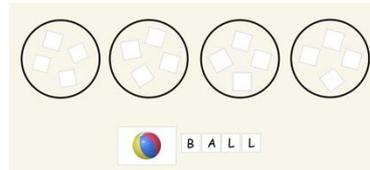


- Reifen/Seile (pro Gruppe ein Reifen)
- Buchstabenkarten
- Bildkarten mit geheimen Wörtern + ggf. Wortkarten

### 2.2 Vorbereitung



- Reifen und Buchstabenkarten (umgedreht) platzieren



Quelle: eigene Darstellung

### 2.3 Spielidee



Die Klasse wird in kleinen Gruppen (vier bis sechs Kinder) aufgeteilt. Jede Gruppe stellt sich in einer Reihe auf, sodass alle Gruppen nebeneinanderstehen. Pro Gruppe gibt es einen Reifen, der sich in 5-10m Entfernung befindet und mit umgedrehten Buchstabenkarten ausgestattet ist. Die Lehrkraft zeigt eine Bildkarte mit dem geheimen Wort, sodass jede Gruppe das geheime, gesuchte Wort entziffern und mit den im Reifen vorhandenen

Buchstabenkarten legen muss.

Ein Kind pro Gruppe läuft los und deckt einen Buchstaben aus dem Reifen auf. Wenn der aufgedeckte Buchstabe mit dem nächsten Buchstaben des geheimen Wortes übereinstimmt, darf das Kind die Buchstabenkarte mitnehmen und zurück zur Gruppe bringen. Andernfalls muss es sich umdrehen und zurücklaufen, ohne die Karte mitzunehmen. Das nächste Kind der Gruppe ist dann an der Reihe und setzt die Buchstabenjagd fort. Die Buchstabenjagd wird so lange fortgeführt, bis die Gruppe das geheime Wort mit den gesammelten Buchstabenkarten in der richtigen Reihenfolge vollständig legen kann. Es ist wichtig, dass die Kinder während des Spiels nicht das mögliche Lösungswort nennen dürfen.

### 2.4 Schwerpunkte



**Buchstabenerkennung:** Die Kinder müssen Buchstaben in ihrem Reifen aufdecken und erkennen, ob der Buchstabe im geheimen Wort vorkommt. Dies fördert die Buchstabenkenntnisse.

**Lesefähigkeiten:** Durch die Interaktion mit Buchstabenkarten und dem Zusammenfügen zu einem geheimen Wort werden grundlegende Lesefähigkeiten entwickelt und gestärkt.

**Wortbildung:** Das Spiel fordert die Kinder heraus, Buchstaben in der richtigen Reihenfolge zu einem Wort zu kombinieren. Dies unterstützt die Entwicklung ihrer Fähigkeiten zur Wortbildung.

**Koordination und Motorik:** Die Bewegung der Kinder, wenn sie zu ihrem Reifen laufen und die Buchstaben aufdecken, fördert die koordinativen Fähigkeiten und die motorische Entwicklung.

**Teamarbeit:** Das Spiel ist als Staffelspiel angelegt, wodurch die Teamarbeit gestärkt wird. Die Kinder müssen zusammenarbeiten, um das geheime Wort zu legen.

**Spielerisches Lernen:** Durch die spielerische Umsetzung werden die Kinder motiviert, aktiv am Lernprozess teilzunehmen und Buchstabenkenntnisse auf eine unterhaltsame Weise zu vertiefen.

### 2.5 Differenzierungsmöglichkeiten



- Bei Schwierigkeiten zur Wortidentifikation neben Bildkarte auch Wortkarte mit dem gesuchten Wort zeigen
- Variation in der Wortlänge (z.B. 6-Buchstaben-Wörter)

## 2.6 Material zur Umsetzung

### 4-Buchstaben-Wörter

H

A

U

S

A

U

T

O

B

A

U

M

B

A

L

L

H

U

N

D

H

O

S

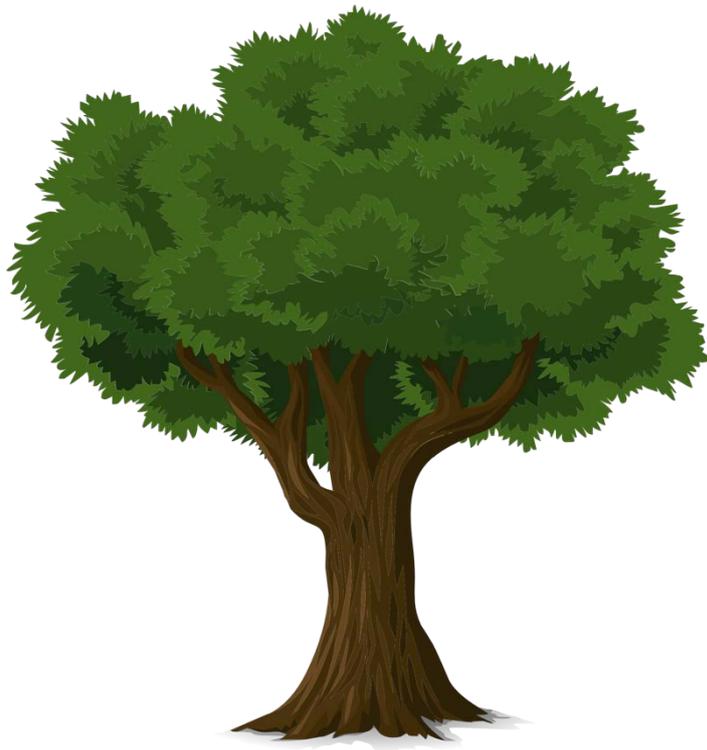
E



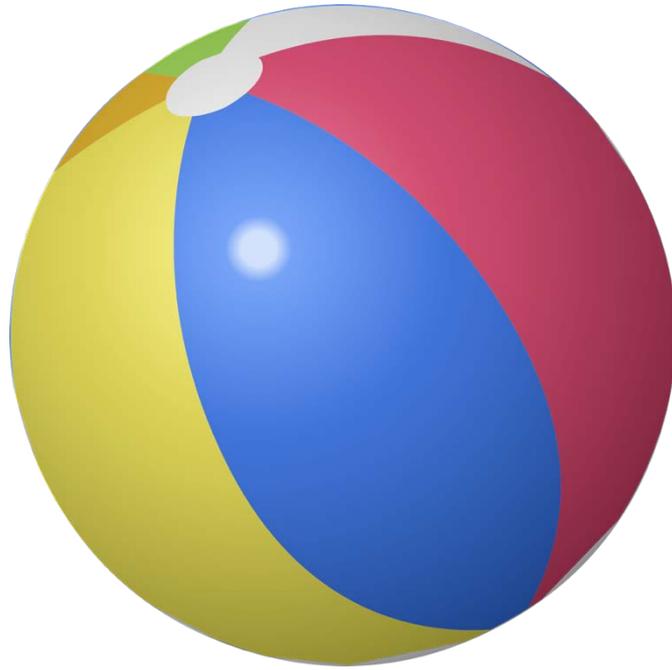
HAUS



AUTO



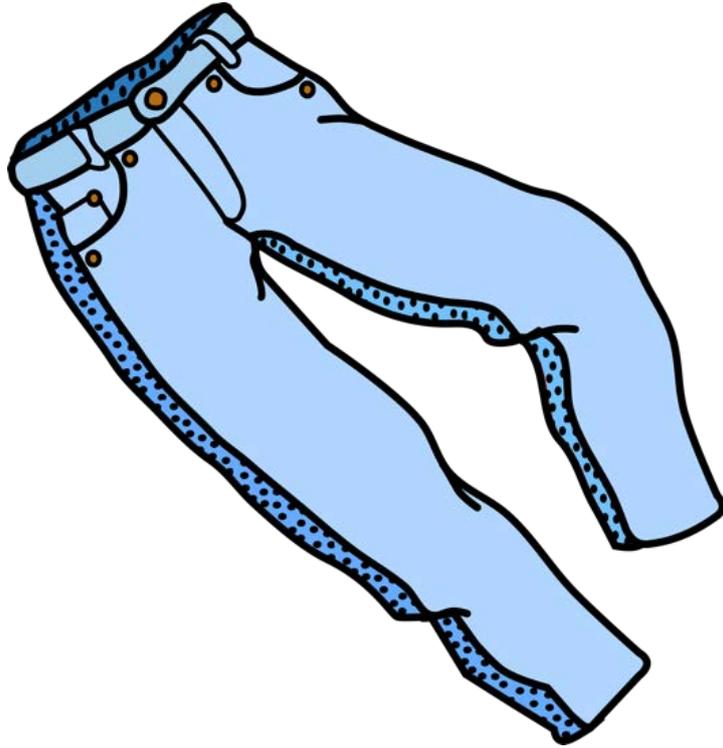
BAUM



BALL



HUND



HOSE

5-Buchstaben-Wörter

L

A

M

P

E

T

I

S

C

H

A

P

F

E

L

S

O

N

Z

E

W

O

L

K

E

V

O

G

E

L

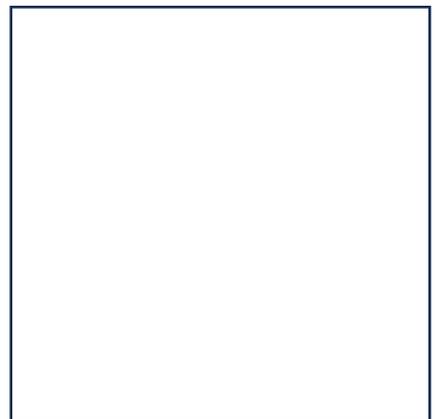
K

E

R

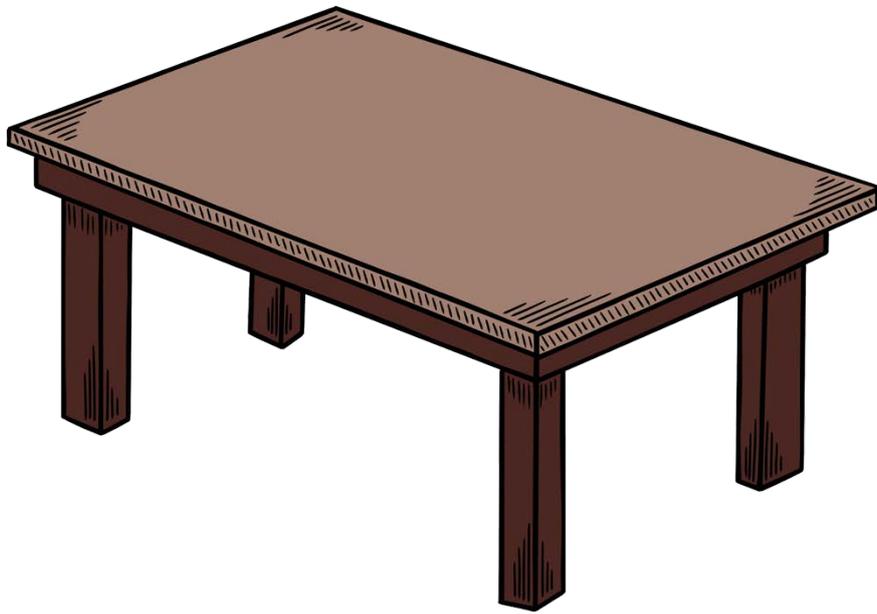
Z

E





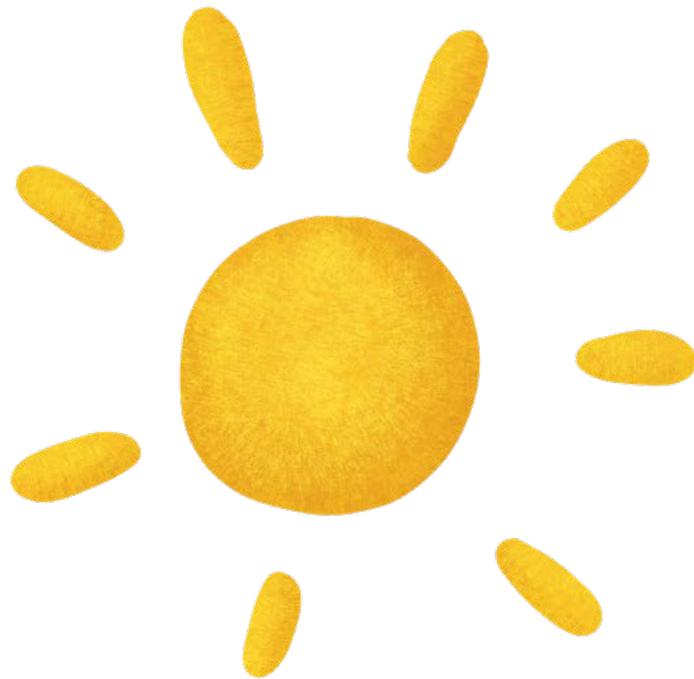
LAMPE



TISCH



APFEL



SONNE



WOLKE



VOGEL



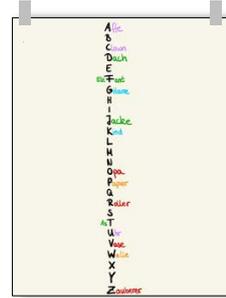
KERZE

## 3 Alphabetische Wörterstaffel (Klassenstufe 3)

### 3.1 Material im Überblick



- große Plakate
- 1 Stift pro Plakat
- Krepp- oder Klebeband (zum Befestigen der Plakate)
- ggf. Liste mit Wörtern für jeden Buchstaben



Quelle: eigene Darstellung

### 3.2 Vorbereitung



- für jedes Team ein Plakat mit dem Alphabet in Großbuchstaben vorbereiten (von oben nach unten angeordnet)
- Plakate nebeneinander an Wand befestigen + für jedes Plakat Stift bereitlegen
- ggf. Liste mit Wörtern für jeden Buchstaben bereithalten

### 3.3 Spielidee



Die Klasse wird in mehrere Teams aufgeteilt, wobei jedes Team aus maximal sechs Personen besteht. Die Teams stellen sich in einer Reihe mit einem Abstand von 5 bis 10m zu den Plakaten auf.

Das Ziel jedes Teams ist es, für jeden Buchstaben des Alphabets ein Wort auf das Plakat zu schreiben. Die Auswahl des Buchstabens, der vervollständigt wird, ist frei. Nur eine Person pro Team darf zum Plakat laufen, sich dort einen Stift nehmen, ein Wort ergänzen und es auf das Plakat schreiben. Dabei muss der gewählte Buchstabe nicht zwangsläufig der erste Buchstabe des Wortes sein.

Nach dem Schreiben des Wortes kehrt die Person zum Team zurück und übergibt den Stift an die nächste Person. Die Buchstaben können in beliebiger Reihenfolge zu einem Begriff ergänzt werden. Das Team, das als erstes für alle Buchstaben ein Wort aufgeschrieben hat, ruft laut „fertig“. Falls eine Person nicht in der Lage ist, ein Wort zu ergänzen, muss sie eine Extrabewegung ausführen (z. B. 3x Hampelmann) und darf erst dann zurücklaufen.

### 3.4 Schwerpunkte



**Alphabetisches Denken:** Die Schüler\*innen werden herausgefordert, Wörter für jeden Buchstaben des Alphabets zu finden. Dies fördert ihr alphabetisches Denken und ihre Fähigkeit, Wörter zu generieren.

**Teamarbeit:** Durch die Aufteilung in Teams und die gemeinsame Anstrengung, alle Buchstaben mit Wörtern zu vervollständigen, wird die Teamarbeit und Zusammenarbeit gestärkt.

**Bewegung:** Die Integration von Bewegung in das Spiel macht es nicht nur unterhaltsam, sondern fördert auch die körperliche Aktivität der Schüler\*innen während des Lernprozesses.

**Kreativität:** Die Schüler\*innen haben die Freiheit, Wörter in beliebiger Reihenfolge zu den Buchstaben hinzuzufügen, was ihre kreative Denkfähigkeit fördert.

**Schnelligkeit und Geschicklichkeit:** Die Teams werden dazu ermutigt, schnell zu handeln, um als erstes alle Buchstaben mit Wörtern zu füllen. Dies fördert Schnelligkeit und Geschicklichkeit.

### 3.5 Differenzierungsmöglichkeiten



- Wortlängenbeschränkung (z.B. Wörter mit max. 5 Buchstaben)
- Liste mit Wörtern für jeden Buchstaben als Hilfestellung (ABC - Wortsammlung)
- Variation der Extrabewegung (z.B. 3x hüpfen)
- Keine Zeitbeschränkung (jedes Team im eigenen Tempo)

### 3.6 Material zur Umsetzung

## ABC - Wortsammlung

A	Apfel, Affe, Auto, Ananas, Arm
B	Baum, Ball, Buch, Bär, Banane
C	Computer, Clown, Cupcake, Chamäleon, Couch
D	Drache, Dose, Delfin, Diamant, Decke
E	Elefant, Eis, Ei, Ente, Erde
F	Fisch, Feder, Fahrrad, Flugzeug, Frosch
G	Giraffe, Garten, Gitarre, Goldfisch, Glas
H	Haus, Hund, Hase, Handy, Herz
I	Insel, Iglo, Igel, Instrument
J	Jacke, Junge, Jeans, Joghurt, Jaguar
K	Katze, Kuchen, Känguru, Koffer, Keks
L	Lampe, Löwe, Luftballon, Leiter, Laterne
M	Mond, Maus, Milch, Musik, Meer
N	Nase, Nuss, Nilpferd, Netz, Notizbuch
O	Orange, Ohr, Orchester, Oma, Oase
P	Pferd, Pizza, Pilz, Pinguin, Park
Q	Quadrat, Quark, Quelle, Quiz, Qualität
R	Rose, Regenbogen, Rad, Rakete, Radio
S	Sonne, Schiff, Schuh, Schlange, Sand
T	Tisch, Tiger, Tasche, Telefon, Trommel
U	Uhr, Universum, Uhu, U-Boot, Umhang
V	Vogel, Vulkan, Vanille, Violine, Vase
W	Wal, Wolke, Wasser, Wind, Würfel
X	Xylophon, Hexe, Taxi, Box
Y	Yak, Yoga, Yacht, Ypsilon
Z	Zebra, Zirkus, Zahn, Zitrone, Zelt

## 4 Wörterjagd und die Suche nach dem Satz (Klassenstufe 4)

### 4.1 Material im Überblick



- verschiedene Wortkarten (abhängig von der Anzahl der Teams)
- Papier und Stifte zum Aufschreiben der gebildeten Sätze

### 4.2 Vorbereitung



- Wörterkarten im Raum verteilen, so dass sie gut sichtbar sind.
- Papier und Stifte bereitstellen

### 4.3 Spielidee



Die Klasse wird in Teams von jeweils vier bis sechs Schüler\*innen aufgeteilt. Die Teams stellen sich in einer Reihe nebeneinander auf. Das erste Kind aus jedem Team startet.

Auf ein Signal hin rennt das erste Kind aus jedem Team los, um eine Wörterkarte zu finden, die im Raum verteilt ist. Sobald es eine Wortkarte gefunden hat, kehrt es zum Team zurück.

Das nächste Kind im Team wiederholt den Vorgang und sucht nach einer weiteren Wörterkarte. Das Spiel setzt sich fort, bis keine Wörterkarten mehr auf dem Boden liegen.

Sobald keine Wörterkarten zu holen sind, setzen sich die Teams zusammen und versuchen, Sätze aus den gesammelten Wörtern zu bilden. Die Schüler\*innen schreiben die gebildeten Sätze auf das Papier.

### 4.4 Schwerpunkte



**Sprachliche Fähigkeiten:** Die Schüler\*innen werden dazu motiviert, Wörter zu finden und zu einem sinnvollen Satz zusammenzufügen, was ihre sprachlichen Fähigkeiten fördert.

**Kreativität:** Die Schüler\*innen können kreativ sein, indem sie verschiedene Wörter zu unterschiedlichen Sätzen kombinieren.

**Grammatik:** Das Spiel bietet die Möglichkeit, grammatisch korrekte Sätze zu bilden und zu überprüfen.

**Teamarbeit:** Die Schüler\*innen arbeiten zusammen, um die Wörterkarten zu sammeln und die Sätze zu bilden, was ihre Teamarbeit fördert.

### 4.5 Differenzierungsmöglichkeiten



- Variation in der Anzahl der Wortkarten
- einfache und komplexere Wörter
- Wortkarten mit Bildern

Katze	spielen	Ball
-------	---------	------

1. Die Katze spielt mit dem Ball.

klein	Maus	sein	auf	Tisch
-------	------	------	-----	-------

2. Die kleine Maus ist auf dem Tisch.

haben	neben	Schule	Brücke	planen
weil	Fluss	sein		

3. Sie haben neben der Schule eine Brücke geplant, weil dort ein Fluss ist.

Quelle: eigene Darstellung

## 4.6 Material zur Umsetzung

## Substantive

Haus

Katze

Baum

Sonne

Schule

Apfel

Buch

Auto

Ball

Blume

Fenster

Kuchen

Fahrrad

Stuhl

Haus



Katze



Baum



Sonne



Schule



Apfel



Buch



Auto



Ball



Blume



Fenster

Fahrrad



Kuchen



Stuhl



Schlüssel

Tisch

Hund

Tür

Wald

Brücke

Vogel

Uhr

Lampe

Regen

Kamera

Tafel

Maus

Rakete

Fluss

Tasche

Schlüssel



Tisch



Hund



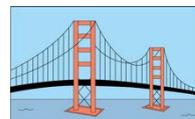
Tür



Wald



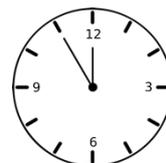
Brücke



Vogel



Uhr



Lampe



Regen



Kamera



Tafel



Maus



Rakete



Fluss



Tasche



Verben

laufen

gehen

rennen

spielen

lachen

malen

klettern

singen

essen

schlafen

lesen

erinnern

trinken

sitzen

laufen 

gehen 

rennen 

spielen 

lachen 

malen 

klettern 

singen 

essen 

schlafen 

lesen 

erinnern 

trinken 

sitzen 

hüpfen

tanzen

stehen

werfen

fangen

bauen

reden

hören

schauen

suchen

helfen

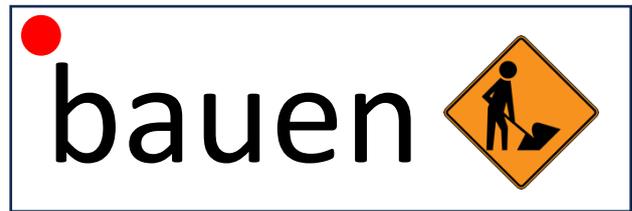
holen

zeigen

sagen

wandern

schwimmen



können

dürfen

müssen

sollen

wollen

mögen

sein

werden

bleiben

haben

Blank box for writing.

• können

• dürfen

• müssen

• sollen

• wollen

• mögen

• sein +sein

• werden

• bleiben

• haben

•

•

•

•

•

•

denken

fühlen

glauben

wissen

verstehen

hoffen

brauchen

lieben

scheinen

gehören

kosten

wählen

genießen

vergessen

besitzen

benötigen

denken 

fühlen 

glauben 

wissen 

verstehen 

hoffen 

brauchen 

lieben 

scheinen 

gehören 

kosten 

wählen 

genießen 

vergessen 

besitzen 

benötigen 

informieren

vorbereiten

organisieren

unterstützen

planen

bewerten

diskutieren

vergleichen

untersuchen

präsentieren

erfinden

entscheiden

informieren 

vorbereiten 

organisieren 

unterstützen 

planen 

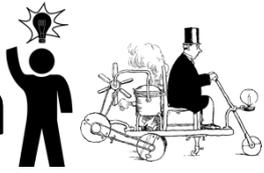
bewerten 

diskutieren 

vergleichen  $1 < 2$

untersuchen 

präsentieren 

erfinden 

entscheiden 









## Adjektive

groß

klein

schnell

langsam

laut

leise

hell

dunkel

kalt

warm

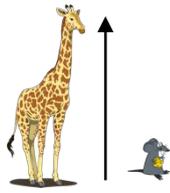
hart

weich

stark

schwach

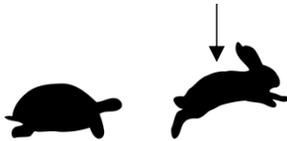
groß



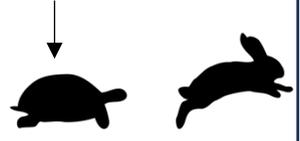
klein



schnell



langsam



laut



leise



hell



dunkel



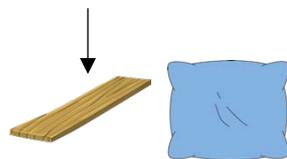
kalt



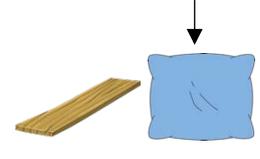
warm



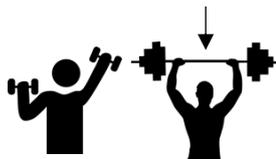
hart



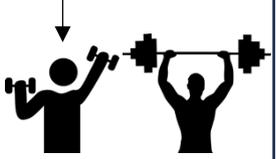
weich



stark



schwach



glücklich

traurig

müde

wach

hungrig

satt

sauber

schmutzig

böse

nett

alt

jung

lustig

ernst

faul

fleißig

glücklich



traurig



müde



wach



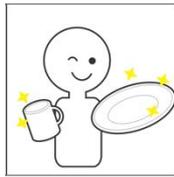
hungrig



satt



sauber



schmutzig



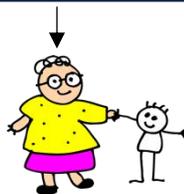
böse



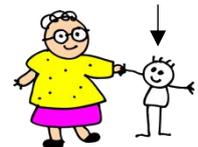
nett



alt



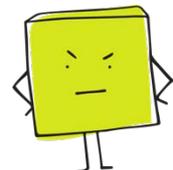
jung



lustig



ernst



faul



fleißig



Präpositionen

auf

unter

neben

hinter

vor

zwischen

in

über

durch

an

Blank box for writing a preposition.

• auf 

• unter 

• neben 

• hinter 

• vor 

• zwischen 

• in 

• über 

• durch 

• an 

•

•

•

•

Konjunktionen

und

oder

aber

denn

wenn

weil

obwohl

während

damit

als

nachdem

trotzdem

Empty box for additional conjunctions.

Empty box for additional conjunctions.

und +

oder 

aber 

denn !

wenn 

weil ? → !

obwohl 

während 

damit 

als 

nachdem 

trotzdem 