

# Pronomen



## Tipps für die Eltern

### Subjektform Singular

Spiel 1: Klebebild (ich/du)

Spiel 2: Kartenrallye (er/sie)

Spiel 3: Wer ist denn das? (er/sie/es)

### Subjektform Plural

Spiel 4: Zaubergeschichte

### Objektform Singular

Spiel 5: Schnell gefunden? (mir/dir)

Spiel 6: Schnell aufgeräumt! (ihr/ihm)

Spiel 7: Zaubersteine sammeln (ihm/ihr)

## Tipps für die Eltern

Liebe Eltern,

so können Sie Ihr Kind zu Hause unterstützen:

- **Fotos anschauen und fragen:**

- Siehst du DICH?
- Schau, hier bin/bist ICH/DU!
- Da sind WIR beim Schwimmen.
- usw.

- **Auf dem Weg zum Kindergarten:**

- Schau, da ist Peter, ER läuft auch zum Kindergarten.
- Da ist Maria, SIE ist schon da.
- Machst DU die Tür auf?

- **In allen alltäglichen Situationen sollten die Pronomen betont werden.**

- Sollte Ihr Kind seinen eigenen Vornamen anstelle des Pronomens „ich“ verwenden, dann korrigieren Sie es folgendermaßen: Kind: „Basti ist dran!“ Mutter/Vater: „Ja, DU bist dran, so jetzt bin ICH dran!“

- **Quartettspiele spielen**

- Hast DU den roten Regenschirm für MICH?
- ICH wünsche MIR den blauen Regenschirm.
- Ja, den grünen Regenschirm habe ich. Ich gebe ihn DIR!
- usw.

# Spiel 1: Klebebild

## Lerninhalte

- Verbesserung des Verständnisses für die Pronomen der Subjektform Singular „ICH“ und „DU“

## Beschreibung

- Das Kind bekommt beide Blätter mit den Bildern für „ICH“ und „DU“, in die das Kind sich (ICH) und die Förderkraft (DU) „hineinmalt“
- Das Kind bekommt die kopierten Blätter mit den Gegenständen.
- Die Förderkraft liest eine Anweisung vor.
- Das Kind sucht den passenden Gegenstand, schneidet ihn aus und klebt ihn auf das jeweils passende Blatt.

*Material:* Kopiervorlagen (siehe Seiten 55 bis 57), *Schere, Kleber*

## Variante

Mit Bewegung und kleinem Ball:

- Das Kind und die Förderkraft schneiden erst zusammen alle Bilder aus und verteilen sie mit etwas Abstand zueinander auf dem Boden.
- Die Förderkraft liest eine Anweisung vor.
- Das Kind wirft den Ball auf das passende Bild und ordnet es dem jeweiligen Blatt zu.

*Material:* Kopiervorlagen (siehe oben), *Schere, kleiner Ball*

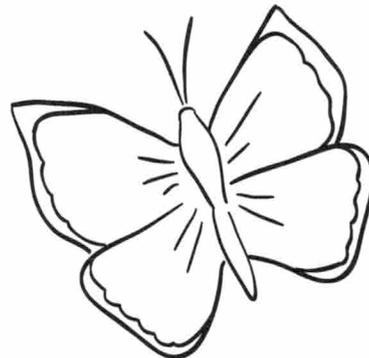
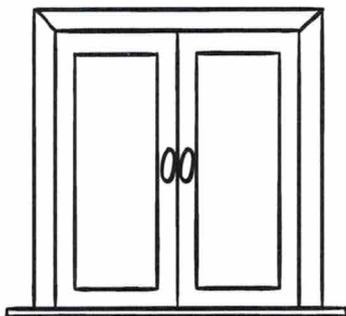
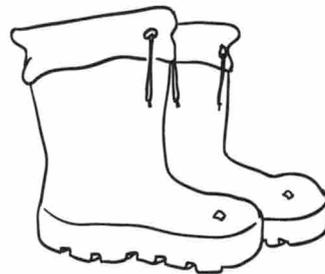
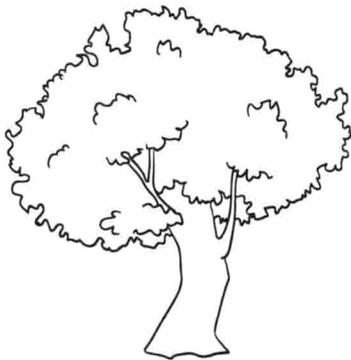
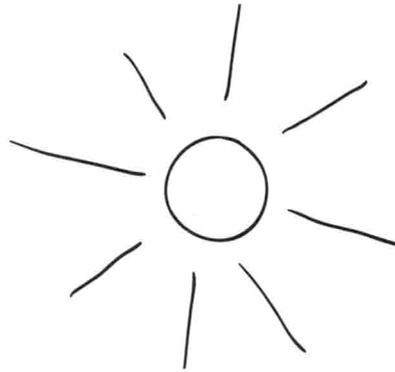
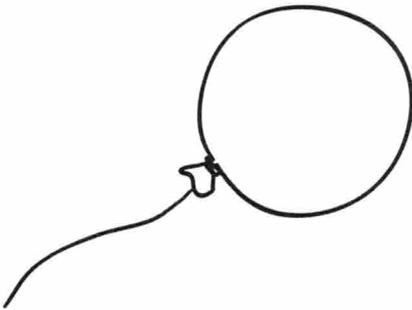
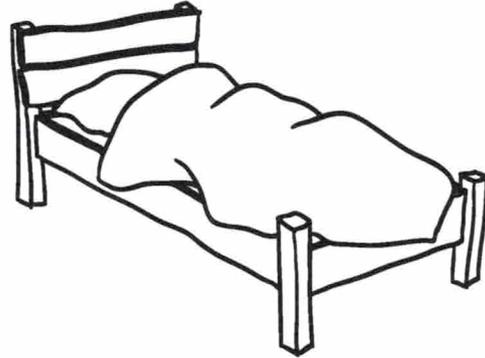
## Spiel 1: Klebebild

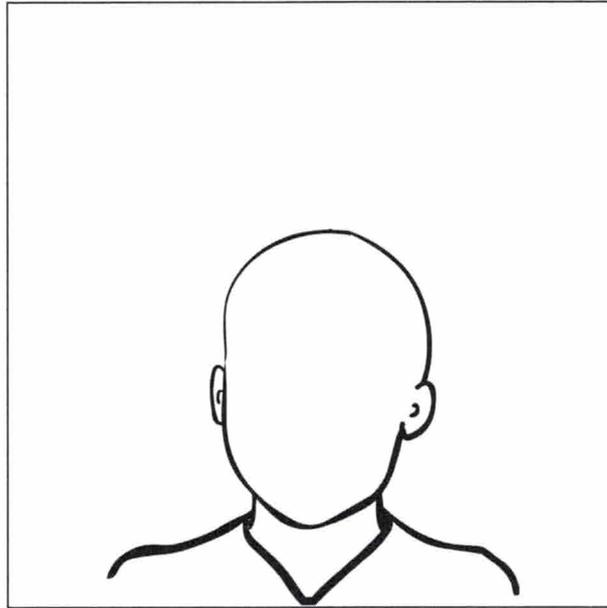


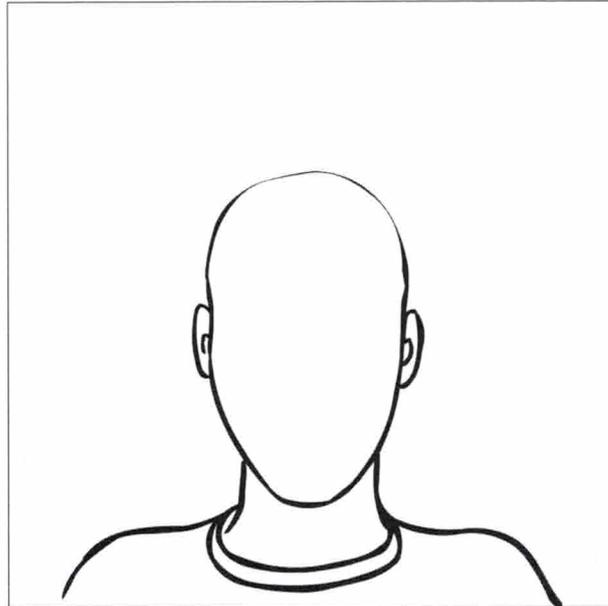
Sieh mal, diese Bilder zeigen „ICH“ und „DU“. Male in die „ICH“-Karte dein Gesicht und in die DU-Karte das Gesicht von deinem Spielpartner. Wo gehören diese Dinge hin?  
Höre gut zu!

### Anweisungen

- Du kletterst auf einen Baum.
- Ich lese ein Buch.
- Ich putze Zähne.
- Du bekommst einen Luftballon.
- Ich finde einen Schmetterling.
- Du malst eine Sonne.
- Du schaust aus dem Fenster.
- Ich liege im Bett.
- Ich bekomme Gummistiefel.
- Du siehst einen Clown.







## Spiel 2: Kartenrallye

### Lerninhalte

- Verbesserung des Verständnisses für Pronomen der Subjektform Singular „ER“ und „SIE“

### Beschreibung

- Auf jeder Karte findet man auf der einen Seite eine Anweisung, auf der anderen ein Bild. Die Abbildung passt nicht zu der Frage von derselben Karte, sondern jeweils zur Folgekarte.
- Alle Karten werden mit dem Bild nach oben im Raum verteilt.
- Die Startkarte ist: „Sie rutscht!“
- Das Kind sucht die richtige Karte und bringt diese der Förderkraft.
- Die Anweisung auf der Rückseite wird vorgelesen und das Kind sucht die nächste Karte, usw.

*Material:* Bildkarten (Kartonmaterial)

**Startkarte:** „sie rutscht“

## Spiel 3: Wer ist denn das?

### Lerninhalte

- Verbesserung des Verständnisses für Pronomen der Subjektform Singular „ER“, „SIE“, „ES“

### Beschreibung

#### Abwürfeln:

- Die Karten werden ausgeschnitten, verdeckt auf den Tisch gelegt und darauf die Würfelpunkte (sich gleichmäßig wiederholend) des Würfels gemalt.
- Es wird abwechselnd gewürfelt.
- Die abgewürfelte Karte wird umgedreht und die Förderkraft liest die Aufgabenstellung vor.
- Zeigt das Kind auf das passende Bild, darf es die Karte behalten.

*Material:* Kopiervorlagen (siehe Seiten 61 und 62), Schere, Stifte, Würfel (Farb- oder Punktwürfel)

### Varianten

#### Wettspiel (für ältere Kinder, ab 5 Jahren):

- wie oben
- Für jede nicht richtige Antwort des Kindes bekommt die Förderkraft die Karte.
- Wer die meisten Karten hat, hat gewonnen.

*Material:* siehe oben

#### Mit Bewegung:

- Alle Karten werden ausgeschnitten und versteckt.
- Hat das Kind eine Karte gefunden, liest die Förderkraft sie vor.
- Zeigt das Kind auf die passende Karte, darf es sie behalten.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Karten gefunden wurden.
- Tipp: Beim Suchen kann die Förderkraft dem Kind sprachliche Tipps zu den Verstecken geben und somit das allgemeine Sprachverständnis zusätzlich trainieren.

*Material:* Kopiervorlagen (siehe oben), Schere

### Spiel 3: Wer ist denn das?



Hurra! Ich freue mich so auf das Spiel!  
Immer, wenn du gewürfelt hast, darfst du eine passende Karte umdrehen. Auf den Karten siehst du zwei Bilder, aber nur eins ist das richtige! Zeige auf das richtige Bild und du darfst die Karte behalten.

#### **Anweisungen** (die Anweisungen stehen auch auf den Bildkarten)

- Das ist Paul. Das ist Marie. Zeige: „Er geht einkaufen.“
- Das ist Marie. Das ist Paul. Zeige: „Er duscht.“
- Das ist Paul. Das ist Marie. Zeige: „Er gießt die Pflanze.“
- Das ist Marie. Das ist Paul. Zeige: „Sie trägt eine Mütze.“
- Das ist Paul. Das ist Marie. Zeige: „Sie springt Seil.“
- Das ist Marie. Das ist Paul. Zeige: „Sie backt Plätzchen.“
- Das ist das Baby. Das ist Marie. Zeige: „Es schläft.“
- Das ist Marie. Das ist das Baby. Zeige: „Es weint.“
- Das ist das Baby. Das ist Teddy. Zeige: „Sie kuschelt mit Teddy.“

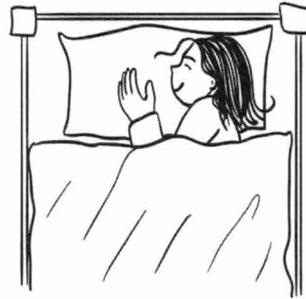
Das ist Paul. Das ist Marie. Zeige: „Er geht einkaufen.“



Das ist Paul. Das ist Marie. Zeige: „Sie springt Seil.“



Das ist das Baby. Das ist Marie. Zeige: „Es schläft.“



Das ist Marie. Das ist das Baby. Zeige: „Es weint.“



Das ist Marie. Das ist Paul. Zeige: „Sie backt Plätzchen.“



Das ist das Baby. Das ist Teddy. Zeige: „Sie kuschelt mit Teddy.“



Das ist Marie. Das ist Paul. Zeige: „Sie trägt eine Mütze.“



Das ist Marie. Das ist Paul. Zeige: „Er duscht.“



Das ist Paul. Das ist Marie. Zeige: „Er gießt die Pflanze.“



## **Spiel 4: Zaubergeschichte**

### **Lerninhalte**

- Verbesserung des Verständnisses für Pronomen der Subjektform Plural „WIR“, „IHR“ und „SIE“

### **Beschreibung**

- Der Lösungstreifen wird von der Förderkraft vorab ausgeschnitten und in den Zauberkessel geschoben, so dass nur der Zauberstab zu sehen ist.
- Beginnend sollte die Geschichte einmal vorgelesen werden, um das Kind mit dem Inhalt vertraut zu machen.
- Die Pronomen-Karten „WIR“, „IHR“ und „SIE“ werden dem Kind vorgelegt.
- Die Förderkraft liest die Geschichte erneut vor. Sobald das Kind eines der Pronomen hört, ruft es „Stopp!“ und zeigt auf die entsprechende Karte.
- Anschließend vergleicht es seine Antwort mit dem Lösungstreifen. Dazu zieht es den Lösungstreifen Abbildung für Abbildung aus dem Kessel. So kann es seine Antwort selbst kontrollieren.
- Tipp: Um es für das Kind einfacher zu gestalten, kann man auch zunächst nur auf ein Pronomen achten und dann beim zweiten und dritten Vorlesen auf die jeweils anderen. Achtung: In dem Fall kann der Lösungstreifen nicht mehr eingesetzt werden.

*Material:* Kopiervorlage (siehe Seiten 65 und 66), Zauberkessel

## Spiel 4: Zaubergeschichte



Siehst du die drei Bilder? Das erste Bild zeigt „WIR“, das zweite Bild zeigt „IHR“ und das dritte „SIE“. Wenn du bei der Geschichte das Wort „WIR“, „IHR“ oder „SIE“ hörst, dann rufe ganz schnell: „STOPP!“ und zeige auf das Bild. Schau dann im Zauberkessel nach, ob deine Antworten richtig sind.

### Ein ganz besonderer Tag

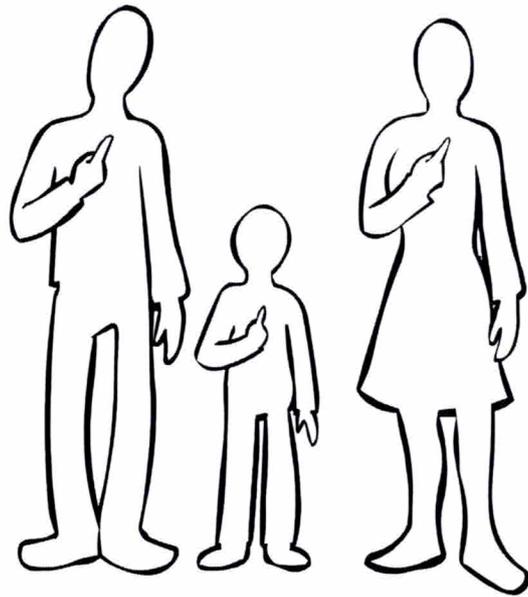
Es ist noch früh, wir liegen im Bett. Da klingelt der Wecker. Am Frühstückstisch essen wir ein Brot. Dann geht es los zum Kindergarten. Heute ist ein ganz besonderer Tag im Kindergarten. Die Erzieherin hat gesagt, heute kommt ein echter Zauberlehrling zu Besuch. Und tatsächlich, die Tür geht auf und Brandani kommt herein. Alle Kinder bekommen zuerst ein Geschenk. Rate mal, was sie bekommen?... Sie kriegen einen Zauberstab!

Dann fragt Brandani: „Möchtet ihr ein Bonbon haben?“ Alle rufen begeistert: „Ja!“ Das gibt es doch nicht! Brandani sagt nur: „Fideli ding dong, jeder hat ein Bonbon.“ Und schon haben alle Kinder ein Bonbon in der Hand. Die Kinder fragen: „Kannst du noch mehr herzaubern?“ „Wir möchten einen Apfel!“ „Rappel, Rappel, Rapfel, jeder hat einen Apfel!“ und sie bekommen alle auch noch einen Apfel. Brandani zaubert noch den ganzen Morgen. Er lässt Paul verschwinden, die Teddys fliegen und zaubert aus der Erzieherin einen Elefanten. So etwas hat noch keiner vorher gesehen!

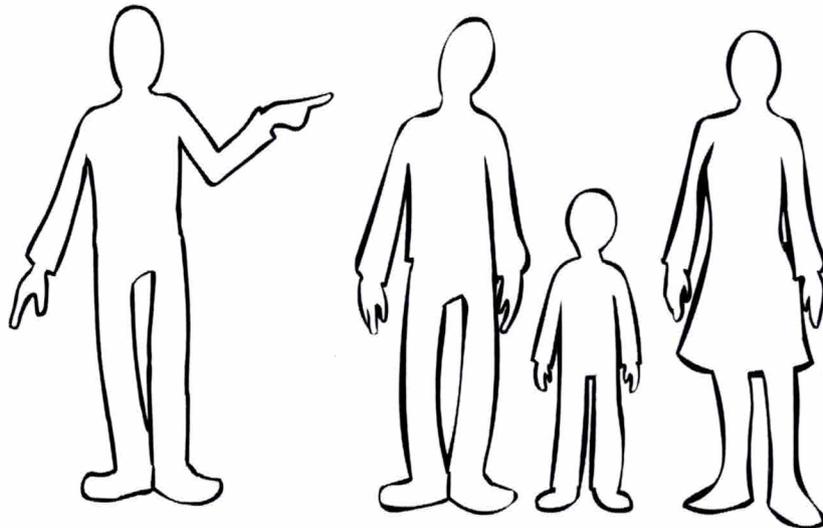
Mittags kommt Mama und holt uns ab. Jetzt geht es sofort weiter, Mama sagt: „Ihr müsst schnell ins Auto springen, es geht zu Oma!“ Auf der Fahrt fragt Mama uns, ob der Zauberlehrling da war. „Oh ja! Das war so toll!“

Bei Oma angekommen, erzählt Mama: „Sie haben heute im Kindergarten Brandani, den Zauberlehrling, zu Besuch gehabt.“ Auch Oma freut sich und möchte wissen: „Habt ihr auch Brandanis Zauberhut gesehen?“

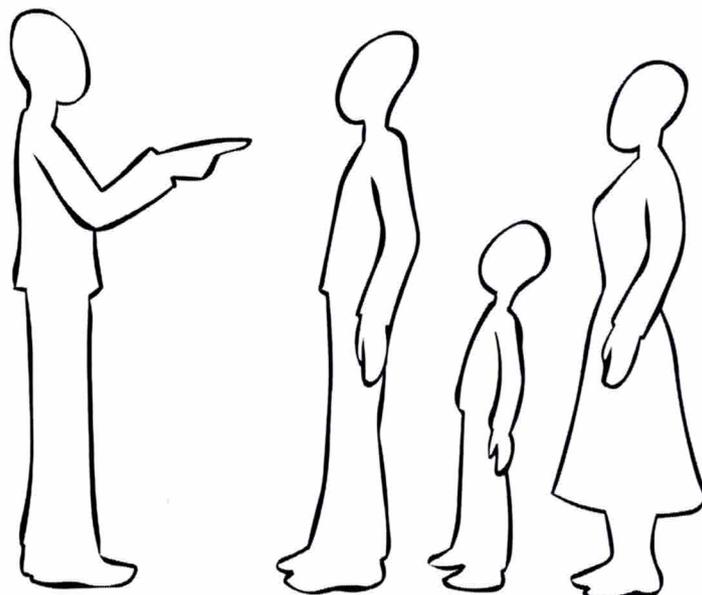
WIR



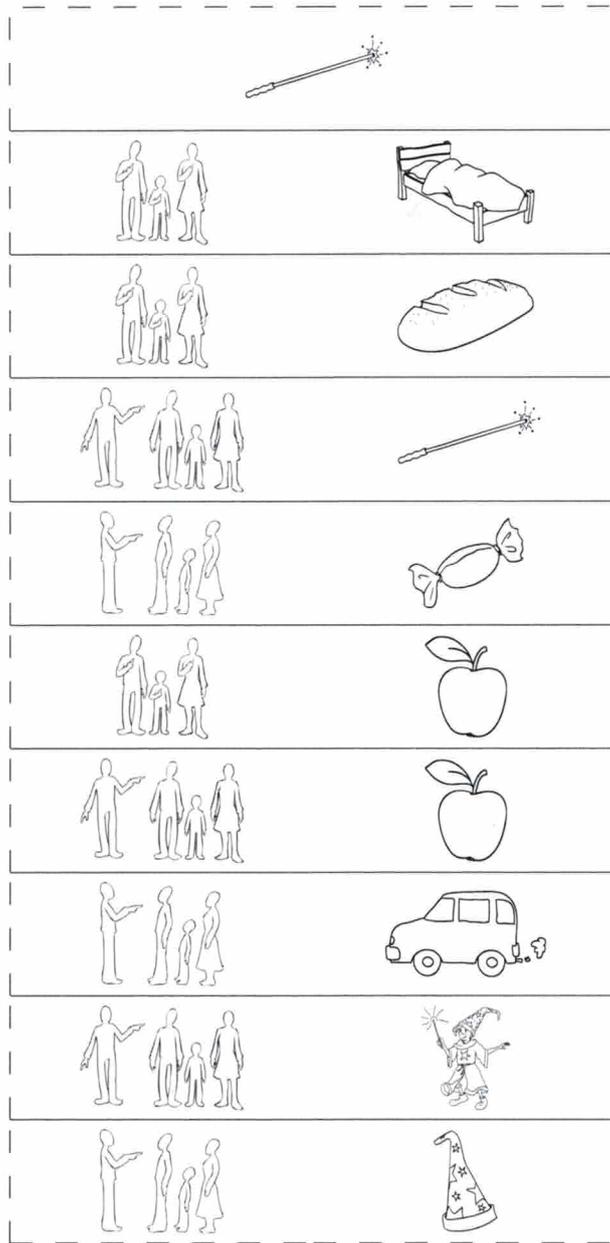
SIE



IHR



# Lösungsstreifen zum Zauberkessel



## Spiel 5: Schnell gefunden?

### Ziel des Spiels

Verbesserung des Verständnisses für die Pronomen „MIR“ und „DIR“ der Objektform Singular

### Beschreibung

- Die Kopiervorlage wird dreifach kopiert. Die Karten einer Vorlage werden ausgeschnitten und die Karten werden im Raum verteilt. Eine weitere Vorlage erhält das Kind und die dritte die Förderkraft.
- Die Förderkraft liest eine Anweisung vor.
- Entsprechend holt entweder die Förderkraft (für Brandani) oder das Kind das passende Bild und legt es dann auf der eigenen Vorlage ab.

*Material:* Kopiervorlage (siehe Seite 69), Schere

### Varianten

#### Ohne Bewegung:

- Die Gegenstände der Kopiervorlage werden nicht im Raum verteilt, sondern lediglich auf den Tisch gelegt.

*Material:* siehe oben

#### Murmeln:

- Die ausgeschnittenen Karten werden an die Wand gelehnt, so dass die Bilder zu sehen sind.
- Je nach Anweisung versuchen Förderkraft oder Kind im Wechsel, das entsprechende Bild mit der Murmel zu treffen.

*Material:* siehe oben, Murmel

## Spiel 5: Schnell gefunden?

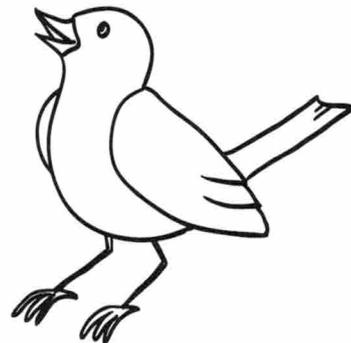
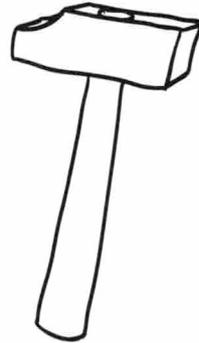
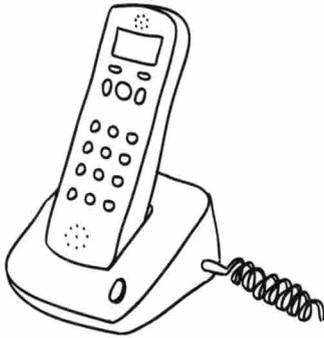
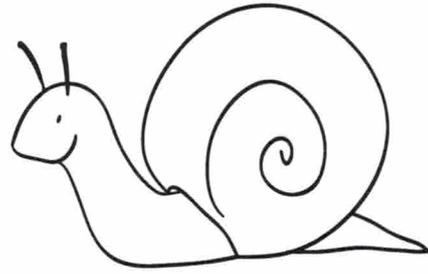
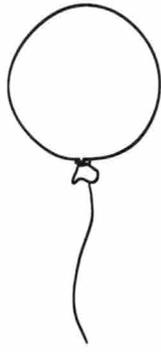


Pass gut auf! Heute suchen wir viele Sachen.  
Entweder hole ich *DIR* etwas oder du holst *MIR* etwas. Hör  
gut hin und wenn du weißt, dass du es holen sollst,  
dann flitz schnell los!

### Anweisungen

- Ich hole dir die Schnecke.
- Holst du mir den Luftballon?
- Bringe mir das Telefon!
- Holst du mir die Flasche?
- Ich bringe dir den Stern.
- Bringst du mir die Zahnbürste?
- Holst du mir die Kerze?
- Bringe mir den Hammer!
- Ich bringe dir den Ball.
- Holst du mir den Vogel?

Hinweis: Nachdem die Bilderkarten geholt wurden, kann man sie erneut verstecken und das Pronomen variieren.



## **Spiel 6: Schnell aufgeräumt!**

### **Lerninhalte**

- Verbesserung des Verständnisses für die Pronomen „IHM“ und „IHR“ der Objektform Singular

### **Beschreibung**

#### Vorübung

- Vor dem Kind werden Brandani und Brandinchen aufgestellt.
- Nun schneidet das Kind immer einen Gegenstand aus und legt ihn entweder zu Brandani oder zu Brandinchen. Dabei kann es frei entscheiden, was es wem zuordnet.
- Die Förderkraft begleitet das Handeln des Kindes sprachlich und sagt z. B. beim Ablegen vor Brandinchen: „Der Zauberstab gehört IHR!“

#### Übung

- Brandani, Brandinchen und die Gegenstände werden bereitgelegt.
- Die Förderkraft liest die Anweisungen vor.
- Das Kind verteilt die Gegenstände und im Anschluss kann besprochen werden, ob z. B. das Kleid wirklich IHM gehört.

*Material:* Kopiervorlage (siehe Seite 72), Brandani- und Brandinchen-Spielfiguren, *Schere*

### **Varianten**

#### Abwürfeln:

- Die Bilder mit den Gegenständen werden ausgeschnitten.
- Die Würfelbilder werden sich gleichmäßig wiederholend auf die Rückseite gemalt.
- Jeder bekommt sechs Karten.
- Förderkraft und Kind würfeln abwechselnd und die eine entsprechende Karte wird wahlweise Brandani oder Brandinchen zugeordnet.
- Die Förderkraft begleitet dies, wie oben beschrieben, sprachlich oder liest die entsprechende Anweisung vor.
- Wer alle Karten zuerst verteilt hat, ist der Gewinner des Spiels.

*Material:* siehe oben, *Kleber, Stift, Würfel (Farb- oder Punktwürfel)*

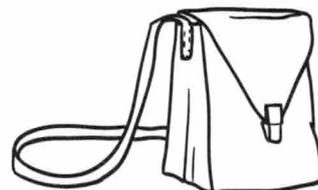
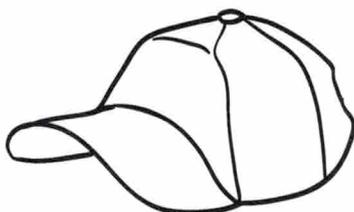
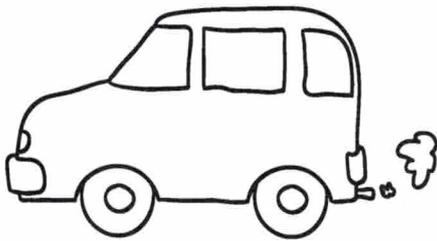
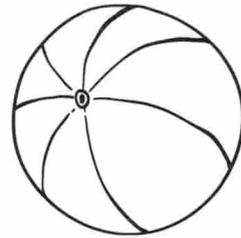
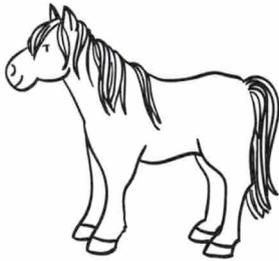
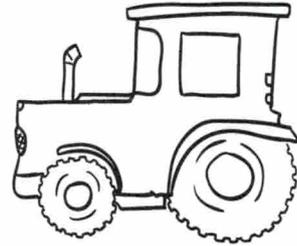
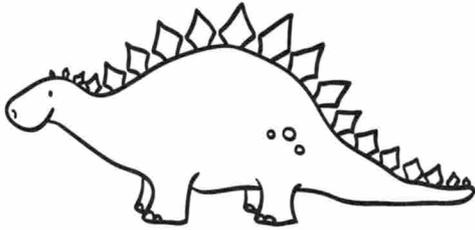
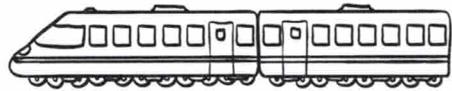
## Spiel 6: Schnell aufgeräumt!



Brandani und Brandinchen spielen gerne gemeinsam, aber sie mögen nicht gerne aufräumen. Kannst du ihnen helfen, ihre Sachen richtig aufzuteilen?

### Anweisungen

- Der Dino gehört IHM.
- Das Pferd gehört IHR.
- Der Traktor gehört IHM.
- Das Kleid gehört IHM.
- Der Ball gehört IHR.
- Der Zug gehört IHM.
- Die Puppe gehört IHR.
- Die Haarspange gehört IHR.
- Das Käppi gehört IHR.
- Die Tasche gehört IHM.
- Das Auto gehört IHM.
- Die Blume gehört IHR.



## Spiel 7: Zaubersteine sammeln

### Lerninhalte

- Verbesserung des Verständnisses für die Pronomen „IHM“ und „IHR“ der Objektform Singular

### Beschreibung

- Das Kind bekommt das kopierte Blatt mit den Bildern und das Zauberbuch vorgelegt.
- Das Kind „zaubert“ die Spielfigur auf das von der Förderkraft beschriebene Bild.
- War die Ausführung richtig, hält die Förderkraft die fröhliche Seite vom „doppelseitigen Brandani“ hoch. Andernfalls die traurige.
- Für jede richtig durchgeführte Aufgabe erhält das Kind einen Muggelstein für das Zauberbuch.

*Material:* Kopiervorlage (siehe Seite 75), Brandani- oder Brandinchen-Spielfigur, „doppelseitiger Brandani“, Zauberbuch-Platte, *Muggelsteine*

### Varianten

Wettspiel (für ältere Kinder, ab 5 Jahren):

- wie oben
- Auch die Förderkraft erhält ein Zauberbuch.
- Für jede nicht richtige Antwort des Kindes bekommt die Förderkraft einen Muggelstein.
- Wer die meisten Muggelsteine hat, hat gewonnen.

*Material:* siehe oben, beide Zauberbuch-Platten

Mit Bewegung:

- Die Bilder werden zuvor ausgeschnitten und im Raum verteilt.
- Das Kind sucht das passende Bild und „zaubert“ die Spielfigur dort hin.
- Für jede richtige Reaktion bekommt es einen Muggelstein und legt ihn auf dem Zauberbuch ab.

*Material:* siehe oben

Würfelspiel – Brandani braucht Hilfe:

- Brandani und Brandinchen werden auf das Startfeld gestellt. Brandani geht den lilafarbenen, Brandinchen den grünen Weg.
- Das Kind bekommt das kopierte Blatt mit den sechs Bildern.
- Nun wird mit einem 3er-Würfel gewürfelt. Bei einer „1“ oder „2“ wird Brandinchen entsprechend gezogen. Bei einer „3“ liest die Förderkraft eine Anweisung vor und das Kind zeigt auf das dazugehörige Bild.
- Ist die Antwort richtig, darf Brandani drei Felder vor.
- Es wird so lange gespielt, bis Brandani und Brandinchen am Ziel sind. Die Anweisungen werden entsprechend oft wiederholt.
- Wer wird wohl gewinnen?

*Material:* Kopiervorlage (siehe oben), Brandani- oder Brandinchen-Spielfigur, Spielplan „Purzels Spiel“, 3er-Würfel, Schere

## Spiel 7: Zaubersteine sammeln



Siehst du die Bilder? Sie zeigen ein Mädchen und einen Jungen. Wenn du das passende Bild gefunden hast, darfst du mich dorthin zaubern und dann einen Zauberstein auf dein Zauberbuch legen. Wie viele Zaubersteine werden wir wohl sammeln?“

### Anweisungen

- Er gibt ihr den Ball.
- Sie gibt ihm den Ball.
- Sie setzt ihm die Mütze auf.
- Er setzt ihr die Mütze auf.
- Sie kämmt ihm die Haare.
- Er kämmt ihr die Haare.

