

Grammatik mit Spaß – Adverbiale Bestimmungen

Werkstatt zur Übung und Festigung der Adverbialen Bestimmung des Ortes und der Zeit (Orts- und Zeitangabe als Satzglieder)

Die Werkstatt beinhaltet verschiedene Übungen zum Umgang mit den Adverbialen des Ortes und der Zeit.

Die Kartei kann ergänzend zum Lehrwerk eingesetzt werden. Die Angebote eignen sich sehr gut für die Differenzierung, da sie selbsterklärend sind und eine Selbstkontrolle beinhalten. Schnell lernende Schüler beschäftigen sich mit den Stationen, bis der Rest der Klasse so weit ist. Langsamer lernenden Schülern kann die Kartei auch im Förderunterricht angeboten werden.

Im Angebot enthalten ist wie immer ein Laufzettel, auf dem jedes Kind festhält, welche Stationen es schon bearbeitet hat.

Da sich die Stationen 1 bis 8 (türkisfarbener Rahmen) ausschließlich mit der Adverbiale des Ortes beschäftigen, während die Stationen 9 bis 16 (lilafarbener Rahmen) die Adverbiale der Zeit zum Thema haben, besteht auch die Möglichkeit, die Werkstatt zu trennen und die Adverbialen in zwei getrennten Stationenläufen zu üben. Die Stationen 17 bis 22 (türkis-lilafarbener Rahmen) beinhalten die Bestimmung beider Adverbialen.

Die Werkstatt umfasst folgende Stationen:

1. Kreise alle Wörter ein, die eine Adverbiale des Ortes sein können!

Die Kinder sollen hier die Adverbialen des Ortes von anderen Angaben unterscheiden.

2. Die Hexe sucht ständig ihre Sachen! Unterstreiche die Adverbialen des Ortes!

Anschließend schreiben die Kinder Sätze, wo die Sachen wirklich hingehören.

3. Im Zoo

Der Affe hat die **Adverbialen des Ortes** geklaut. Ordne die Wortkarten richtig in den Text ein!



4. Suchsel

Im Buchstabengitter haben sich zehn **Adverbialen des Ortes** versteckt.

5. Würfle Sätze!

Würfle und schreibe dann das Subjekt aus dem ersten Kasten auf!

Würfle ein zweites Mal für das Prädikat aus dem zweiten Kasten. Nun würfelst du ein drittes Mal und stellst den Satz fertig! Markiere **die Adverbialen des Ortes** in deinem Heft!

6. Puzzle: Welche Frage ist richtig?

Wie fragst du nach der **Adverbialen des Ortes**? Wo? Wohin? Oder Woher?

Lege das Puzzleteilchen mit der richtigen Zahl auf das Feld!

7. Kreuze an!

Ist das unterstrichene Satzglied ein Adverbiale **des Ortes**?

8. Landung auf dem Mond

Adverbialen des Ortes sind Satzglieder:

Kreise die einzelnen Satzglieder ein und unterstreiche die **Adverbialen des Ortes**!

9. Kreuze alle Wörter an, die eine Adverbiale der Zeit sein können!

Die Kinder sollen hier die **Adverbialen der Zeit** von anderen Angaben unterscheiden.



10. Antworte richtig!

Suche zu jeder Frage die passende **Adverbiale der Zeit**.

Schreibe dann Frage und Antwort in dein Heft und markiere die **Adverbiale der Zeit**.

11. Wer viel fragt ...

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu spielen. Sucht euch eine aus!

1. Möglichkeit: **Memory:**

Legt die Karten verdeckt auf den Tisch! Klingen eine Frage und eine **Adverbiale der Zeit** als Antwort sinnvoll, hast du ein Paar, das du neben dir ablegen darfst. Wer am meisten Paare sammeln kann, gewinnt!

2. Möglichkeit: **Lustiges Frage-und-Antwort-Spiel:**

Die Fragekarten und die Antwortkarten mit den **Adverbialen der Zeit** liegen auf zwei verschiedenen Stapeln. Abwechselnd werden die Karten gezogen. Wer hat die lustigste Antwort?

12. Maus und Elefant

Enthält der Satz ein Adverbiale **der Zeit**? Ja oder nein? Kreise richtig ein! Was wollte die Maus denn nun? Sammle die Lösungsbuchstaben ein und schreibe sie hier auf:

13. Wenn ich groß bin, mache ich Folgendes:

Adverbialen der Zeit sind **Satzglieder**.

Schreibe die Sätze ins Heft und stelle die **Adverbialen der Zeit** an den Anfang des Satzes.

Markiere sie farbig und umkreise die einzelnen Satzglieder.



14. Puzzle

Finde heraus, welches die **Adverbiale der Zeit** ist. Lege das Puzzleteilchen mit der passenden Zahl auf das Feld! Wenn du alles richtig hast, stimmen die Bilder!

15. Stelle die richtige Frage!

Welche Frage nach der **Adverbialen der Zeit** passt?

Lege die Kärtchen in die richtige Spalte der Tabelle!

16. Der Hase und der Igel

Suche bei jeder Nummer die **Adverbiale der Zeit**! Trage sie dann entsprechend der Nummern in die Karte mit dem Kreuzworträtsel ein! In der senkrechten Spalte erfährst du, was der Igel gewonnen hat.

17. Stelle richtige Frage!

Stelle die Frage nach dem unterstrichenen Satzglied! **Wo? Woher? Wohin? Wann? Wie lange? Wie oft?**

18. Im alten Ägypten

Fülle die Tabelle aus! Wie heißt die **Adverbiale der Zeit**? Wie heißt die **Adverbiale des Ortes**?

19. Klammerkarte

Überlege, welche Antwort passt! Stecke die Klammern neben die richtige Antwort! Wenn du mit allen Fragen fertig bist, drehst du die Karte um und kontrollierst auf der Rückseite, ob du alles richtig hast.



20. Gesucht: Billy the Kid

Was stand auf dem Fahndungsplakat von Billy the Kid? Finde es heraus, indem du die richtigen Buchstaben einsammelst! Die Kinder müssen herausfinden, ob in den Sätzen jeweils eine **Adverbiale der Zeit**, eine **Adverbiale des Ortes**, beide oder keine Adverbiale enthalten ist.

21. Fische angeln

Ange mit deinem Partner abwechselnd je einen Fisch. Lies die Angabe auf dem Fisch und finde heraus, ob darauf eine **Adverbiale der Zeit**, eine **Adverbiale des Ortes** oder keines von beiden steht!

Klappe den Fisch auf und kontrolliere, ob du richtig liegst! Wenn du die Angabe richtig bestimmt hast, darfst du den Fisch zu dir legen. Wenn du dich geirrt hast, muss der Fisch zurück!

Dabei ist eine Vorlage für den Bau eines Aquariums, aus dem die Kinder die Fische dann angeln können.

Falls Sie keine Magnetangeln haben bzw. einfache Karten bevorzugen, ist als Alternative folgende Möglichkeit angeboten:

21. Station: 2. Möglichkeit: Angle die Fische!

Ziehe mit deinem Partner abwechselnd je eine Fischkarte. Lies die Angabe auf dem Fisch und finde heraus, ob darauf eine **Adverbiale der Zeit**, eine **Adverbiale des Ortes** oder keines von beiden steht!

Lege den Fisch richtig in dein Aquarium. Wer als erstes sein Aquarium gefüllt hat, hat gewonnen. Vergiss nicht, anhand der Lösungskarte zu kontrollieren, ob du die Fische auch an den richtigen Platz gelegt hast!

22. Station: Würfelspiel

Du brauchst einen Würfel und für jeden Mitspieler eine Spielfigur. Der Jüngste darf mit dem Würfeln beginnen.

Die Spielfelder und Spielkarten beinhalten verschiedene Aufträge zu den **Adverbialen des Ortes** und **der Zeit**.

