Werkstatt zur Übung und Festigung der vier Fälle des Nomens

ab Klasse 3

Die Werkstatt beinhaltet verschiedene Übungen zum Umgang mit den vier Fällen des Nomens. 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. Zusätzlich enthalten sind noch eine Leistungskontrolle mit Musterlösung zum Thema vier Fälle und Plakate fürs Klassenzimmer bzw. Kinderzimmer zur Visualisierung der Fälle anhand eines Satzes.

Da sich die Stationen 1 bis 16 auf jeweils vier Karten mit einem isolierten Fall beschäftigen (Nominativ 1–4, Genitiv 5–8, Dativ 9–12, Akkusativ 13–16), während die Karten 17 bis 32 alle Fälle insgesamt behandeln, kann die Werkstatt auch in zwei Stationenläufe getrennt werden.
Es bietet sich dadurch auch an, nach Leistung zu differenzieren. Hier bearbeiten die ersten 16 Arbeitsaufträge eher schwächeren Kindern bearbeiten, die sich dann ausschließlich auf das Herausfinden jeweils eines Falles konzentrieren können. Die leistungsstarken Kinder beschäftigen sich dann mit den Angeboten, bei denen das Wissen um alle Fälle gleichzeitig präsent sein sollte.

Die Werkstatt umfasst folgende Stationen:

1. Übe den 1. Fall (Nominativ)!
Bilde zu jedem Satz die passende Wer/Was-Frage. Schreibe die Antwort dazu!

2. Märchenkrimi
Wer oder was ist schuld? Setze die passenden Wörter im Nominativ ein!
Schreibe einen Satz und unterstreiche das Nomen im Nominativ blau!

3. Das kluge Bäuerlein
Steht das unterstrichene Nomen im **1. Fall (Nominativ)?** Kreuze an!

4. Schüttelmärchen
Unterstreiche alle Nomen im **1. Fall (Nominativ)!**

5. Übe den 2. Fall (Genitiv)!
Bilde zu jedem Satz die passende Wessen-Frage. Schreibe die Antwort dazu!

6. Die sieben Geißlein
Setze die Wörter in die Lücken ein! Achte dabei auf die richtige Form des Nomens und des Artikels!

7. So ein Unsinn!
Schreibe die Sätze richtig in dein Heft! Unterstreiche die Nomen im 2. Fall!

8. Noch ein Schüttelmärchen
Unterstreiche alle Nomen im 2. Fall (Genitiv)!

9. Übe den 3. Fall (Dativ)!
Bilde zu jedem Satz die passende Wem-Frage. Schreibe die Antwort dazu!

10. Fülle die Lücken!
Achtung: Das Nomen und der Artikel verändern sich im 3. Fall (Dativ)!

11. Wem gelingt es, das Kreuzworträtsel zu lösen?
Achte auf die richtige Form des Nomens!

12. König Drosselbart
Unterstreiche alle Nomen im 3. Fall!

13. Übe den 4. Fall (Akkusativ)!
Bilde zu jedem Satz die passende Wen/Was-Frage. Schreibe die Antwort dazu!

14. Kreuze richtig an! Welches Wort steht im 4. Fall (Akkusativ)?

15. Die Reise durch den Märchenwald
Du brauchst Würfel und Spielfiguren. Lege die Ereignis- und Aufgabenkarten dazu!
Lies die Beschreibung auf dem Spielplan! Sieger ist, wer als erstes im Schloss ankommt.

16. Des Kaisers neue Kleider

Unterstreiche alle Nomen, die im 4. Fall (Akkusativ) stehen!

17. Lege richtig!

Ordne einem Satz immer die richtige Frage und Antwort zu! Wenn du fertig bist, darfst du die Karten umdrehen und auf der Rückseite kontrollieren, ob du alles richtig gemacht hast. Kennst du die Märchen?

18. Sätze würfeln

Würfle lustige Sätze und schreibe sie in dein Heft! Unterstreiche die Nomen in den Farben der Fälle!

19. Findest du den Lösungssatz?

In welchem Fall steht das unterstrichene Wort? Umkreise den Buchstaben!
Wenn du alle Buchstaben von oben nach unten liest, dann findest du den Lösungssatz!

20. Dornröschen: Domino

Bestimme den Fall des unterstrichenen Nomens! Lege dann die passende Karte an.
Die Bilder zeigen dir, ob es richtig ist.

21. Die Zwerge und der Schneider

Setze die Wörter in der richtigen Form ein und bestimme den Fall!

22. 2 x Puzzle

Lies einen Satz durch! Entscheide dich, in welchem Fall das unterstrichene Nomen steht!
Suche die Karte mit der passenden Zahl und lege sie in das Kästchen! Wenn du alle Karten richtig zugeordnet hast, entsteht ein Bild.

23. 2 x Klammerkarte

Überlege, in welchem Fall das unterstrichene Nomen steht! 1. Fall, 2. Fall, 3. Fall oder 4. Fall?
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.

24. Das Märchen vom Schlaraffenland

Setze das Nomen richtig ein! Bestimme den Fall, in dem das Nomen steht!

25. Ein Satz für alle Fälle

Du brauchst einen oder zwei Mitspieler. Jeder Mitspieler bekommt eine Tabelle. Staple die Wortkärtchen so auf den Tisch, dass die Rückseiten nach oben zeigen.

Nun ziehst du eine Karte. Überlege dir, in welche Spalte der Tabelle die Karte gehört: Nominativ, Genitiv, Dativ, Akkusativ und natürlich das Verb in dem Satz. Lege die Karte dann in die richtige Spalte. Wer als Erstes die Tabelle mit sechs vollständigen Sätzen ausgefüllt hat, hat gewonnen. Lest euch am Schluss die Sätze noch einmal vor!

26. Findest du alle Fälle heraus?

Unterstreiche die Nomen im 1. Fall (Nominativ) blau, 2. Fall (Genitiv) gelb, 3. Fall (Dativ) orange, 4. Fall (Akkusativ) grün!

27. Quartett

Jeder der drei bis vier Mitspieler bekommt fünf Karten.

Alle Mitspieler prüfen nun die erhaltenen Karten und legen vorhandene Quartette ab. Ein Quartett hast du, wenn du alle vier Fälle eines Nomens gesammelt hast. Wenn du nicht ablegen kannst, musst du eine Karte vom Stapel ziehen. Wenn der Stapel zu Ende ist, darfst du einen Mitspieler nach einer Karte fragen, die du noch brauchst. Der Mitspieler muss dir die Karte geben. Nun kannst du so lange Mitspieler fragen, bis einer die gewünschte Karte nicht hat. Dann kommt dieser Mitspieler mit Fragen an die Reihe.

28. Für Profis

Schreibe zu jedem Wort vier Sätze in dein Heft!

Im ersten Satz soll das Wort im 1. Fall stehen. Im zweiten Satz soll das Wort im 2. Fall stehen.

Im dritten Satz soll das Wort im 3. Fall stehen. Im vierten Satz soll das Wort im 4. Fall stehen.

29. Zeichnen nach Zahlen

Nimm dir die zwei Arbeitsblätter zu dieser Station! Überlege nun, wie das Nomen „das Haus“ im 2. Fall Einzahl heißt! Unterstreiche dann das passende Wort und die dazugehörenden Zahlen. Diese Zahlen darfst du dann auf dem Bild verbinden. Gehe genauso bei den übrigen Wörtern vor! Ob du alles richtig hast, siehst du, wenn das Bild stimmt.

30. Die Nomen und ihre Artikel ändern sich

Fülle die Tabellen auf den Karten.

Setze dazu die Nomen in die verschiedenen Fälle! Achte dabei besonders auf die Artikel!

31. 4-Fälle-Bingo

Dieses Spiel ist für zwei Kinder. Du brauchst einen Würfel, zwei Spielfiguren und 24 Plättchen oder Glassteinchen. Spieler A und B stellen sich auf ihr Startfeld. Nun könnt ihr würfeln. Zieht jeweils so viele Felder vor, wie ihr gewürfelt habt. Du stehst nun auf einem Feld mit einem Satz. Bestimme den Fall des unterstrichenen Nomens! Wenn der 1. Fall unterstrichen ist, darfst du auf dein Spielfeld in der Mitte ein Steinchen auf den 1. Fall legen. Dann darf der Nächste würfeln. Wer zuerst alle Felder auf seinem Spielfeld mit Steinchen gefüllt hat, hat gewonnen.

32. Die Fehlerhexe war unterwegs

Streiche alle Nomen durch, die nicht in der richtigen Form in der Tabelle stehen!

Wir wünschen Ihnen und den Kindern viel Freude beim Einsatz der Werkstatt

Ihr Niekao Lernwelten Team

ÜBEN MIT SPASS – LERNEN MIT ERFOLG!