

2.1 Satzglieder allgemein



1. Suchrätsel

Finde in diesem Suchrätsel 9 Bezeichnungen von Satzgliedern (waagrecht oder senkrecht) und notiere sie neben dem Suchrätsel.

F	G	E	N	I	T	I	V	O	B	J	E	K	T	T
L	O	K	A	L	A	D	V	E	R	B	I	A	L	E
D	V	G	E	H	J	B	C	X	U	I	O	B	T	M
A	A	J	K	E	W	X	T	H	I	P	Q	E	A	P
D	G	B	N	K	L	M	T	Z	Z	R	E	C	H	O
S	I	T	O	A	R	Q	W	N	K	H	G	P	L	R
R	R	H	S	U	B	J	E	K	T	G	H	R	T	A
E	A	U	W	S	V	Q	Y	T	U	G	F	Ä	P	L
Y	E	R	G	A	T	O	B	J	T	Q	F	D	O	A
B	Q	W	A	L	R	U	Z	Y	K	G	B	I	M	D
M	N	O	D	A	T	I	V	O	B	J	E	K	T	V
G	Z	W	P	D	W	E	I	M	N	T	F	A	G	E
A	D	Q	H	V	L	I	E	N	N	N	Q	T	L	R
E	G	J	Y	E	K	L	N	V	B	K	K	T	Z	B
Q	Q	R	C	R	C	F	H	O	L	L	V	E	R	I
G	T	H	U	B	O	O	V	X	Y	T	L	R	B	A
E	H	W	R	I	H	A	L	O	L	G	W	Q	T	L
Z	E	I	H	A	N	D	R	Q	Z	U	I	K	R	E
M	O	D	A	L	A	D	V	E	R	B	I	A	L	E
G	G	C	F	E	I	H	D	P	L	O	X	Y	T	I
A	K	K	U	S	A	T	I	V	O	B	J	E	K	T



2. Das sinkende „Satzglieder-Schiff“

Mitspieler: 2 oder 4

Spielmaterial: 2 „Satzglieder-Schiffe“ (SG-Schiffe), 2 „Kontrollschiffe“

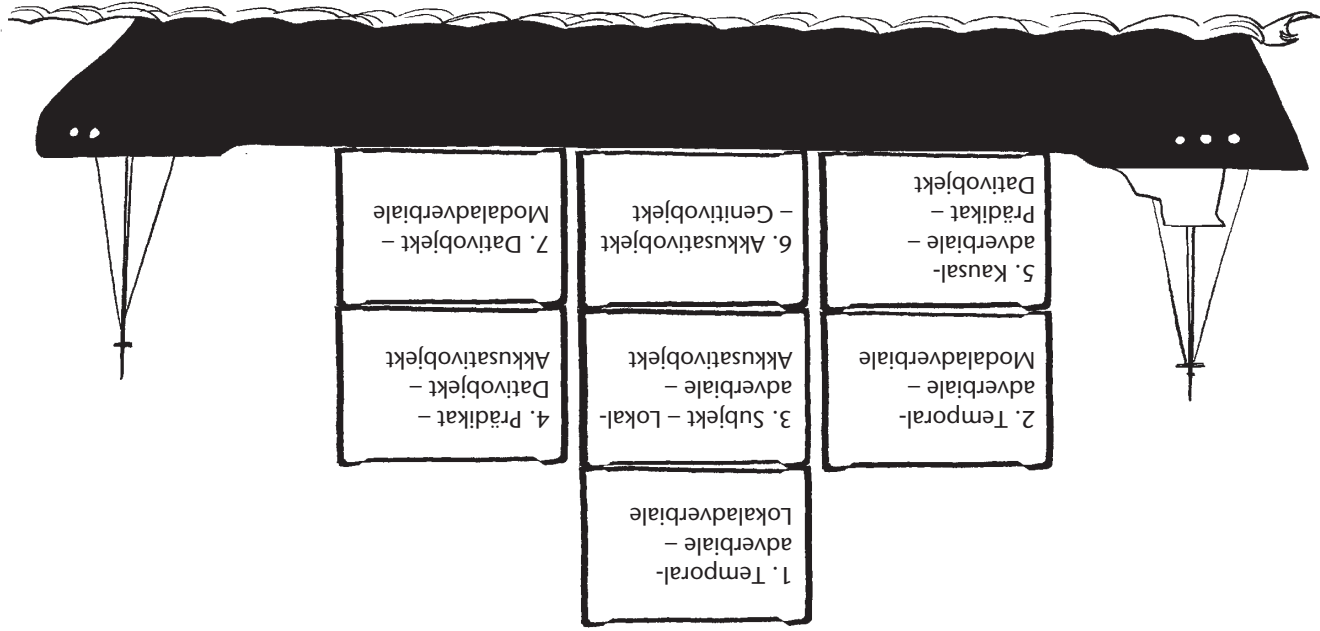
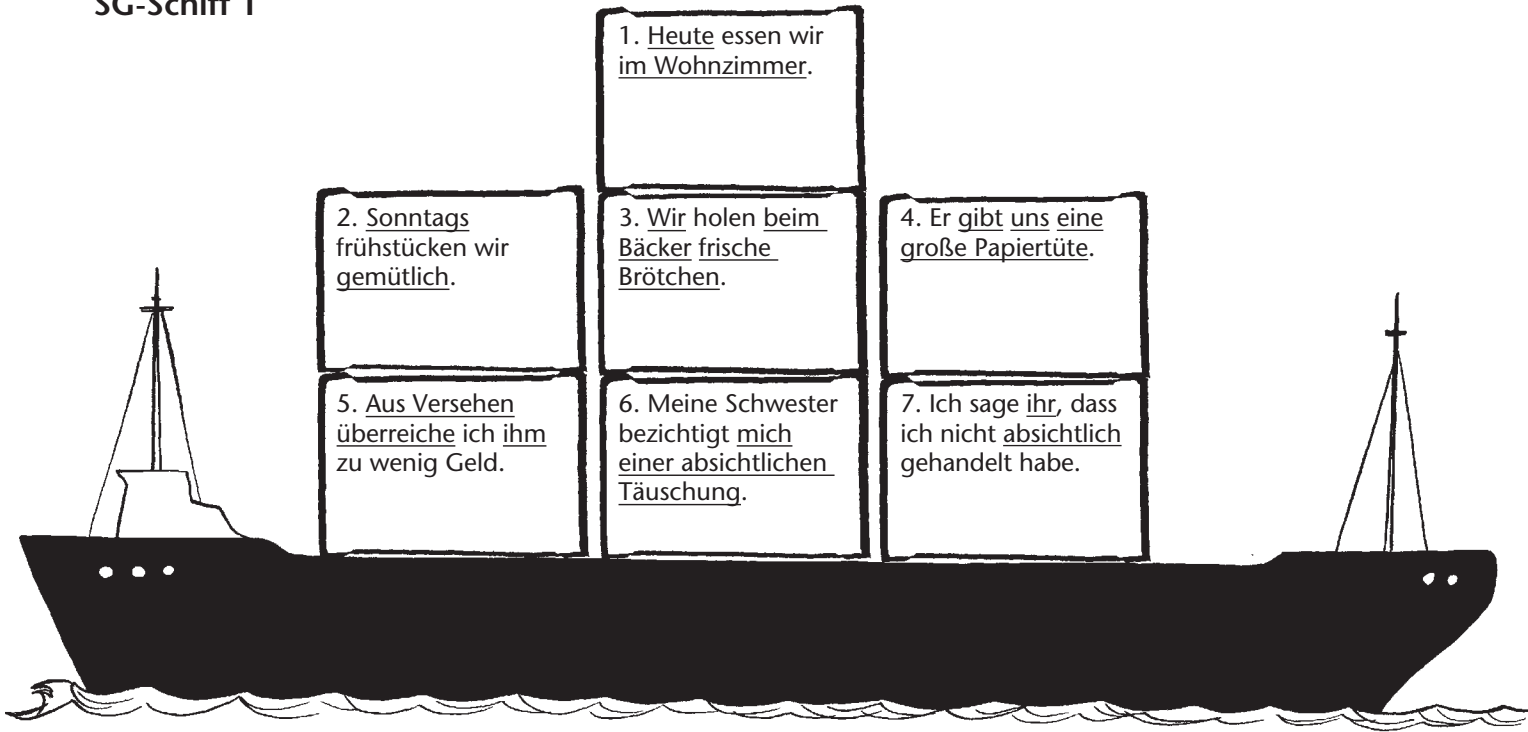
Spielanleitung:

- Jeder Mitspieler bzw. bei vier Spielern jedes Zweier-Team erhält ein Satzglieder-Schiff, in dem Sätze mit unterstrichenen Satzgliedern abgedruckt sind.
- Bestimme/Bestimme nun die eigenen unterstrichenen Satzglieder, ohne dass du/ihr dem Gegner Einblick in dein/euer Schiff gewährt – „die Ladung“ ist geheim! Überprüft eure Ladung mithilfe des Kontrollschiffs.
- Anschließend wird die Ladung versenkt: Jeder Spieler/Jedes Team nennt abwechselnd ein Satzglied (z. B. Subjekt). Der Gegner liest den entsprechenden Satz mit dem Satzglied vor, benennt es und streicht es durch. Ist dieses Satzglied nicht auf deinem/euren Schiff „geladen“, musst du/müsst ihr nichts streichen. Bei mehreren gleichen Satzgliedern, kann jeweils nur eines „versenkt“ werden.
- Wer zuerst alle Satzglieder des Gegenspielers getroffen hat, hat das gegnerische Schiff versenkt und ist der Sieger.

2.1 Satzglieder allgemein



SG-Schiff 1



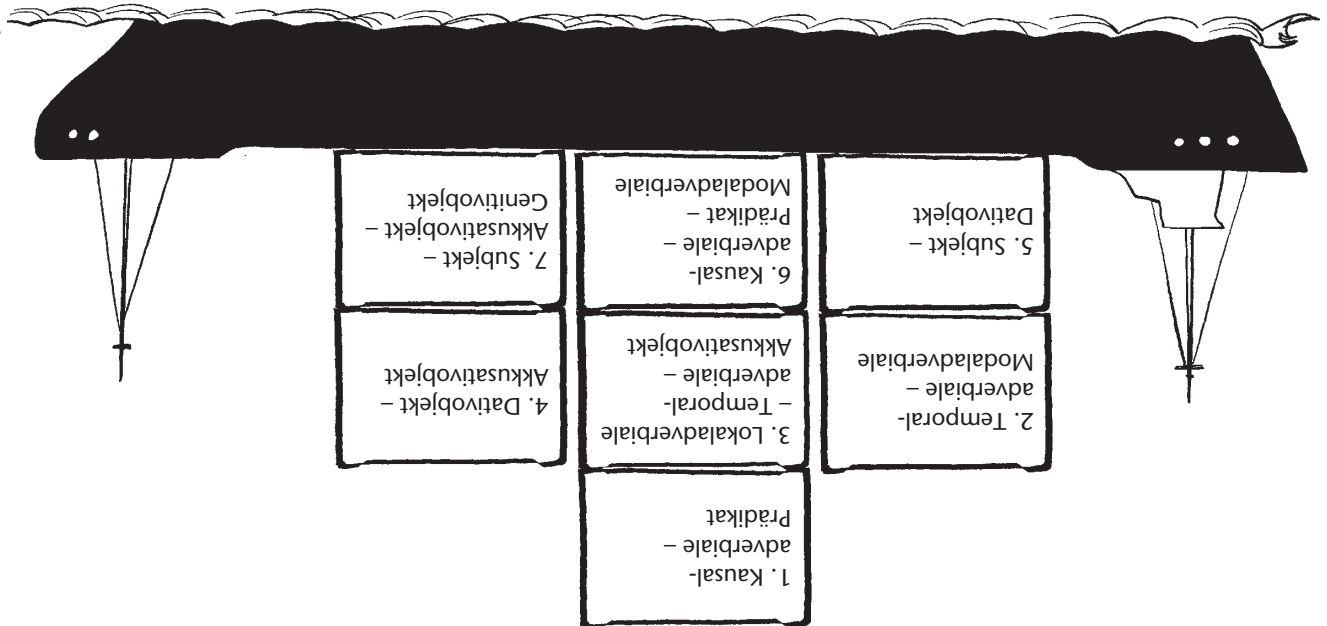
Kontrollschiff 1:

Birgit Zeeb: Grammatiktraining für jeden Tag – Klasse 7
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

2.1 Satzglieder allgemein



SG-Schiff 2



Kontrollschiff 2:

2.1 Satzglieder allgemein



König der Satzglieder

Mitspieler: 2

Spielmaterial: 2 Partnerkarten (ausgeschnitten), Papier, Stift

Spielanleitung:

- Partner A bestimmt die unterstrichenen Satzglieder auf seiner Karte. Partner B korrigiert seine Lösungen. Dann erfolgt der Wechsel: Partner B bestimmt nun die unterstrichenen Satzglieder auf seiner Karte und Partner A korrigiert.
- Für jedes richtige Satzglied gibt es einen Punkt. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, ist „König der Satzglieder“.

Partnerkarte A	Partnerkarte B
Am Morgen backen die Bäcker <u>Brot</u> .	Akkusativobjekt
Die Kinder spielen <u>im Garten</u> .	Lokaladverbiale
<u>Lachen</u> macht Spaß.	Subjekt
Er lacht <u>normalerweise</u> viel.	Modaladverbiale
Du <u>hast</u> den Ball weit <u>geworfen</u> .	Prädikat
Er gibt <u>ihm</u> den Ball.	Dativobjekt
<u>Weil er Angst hat</u> , zittert er.	Kausaladverbiale
Erinnerst du dich <u>deiner Oma</u> ?	Genitivobjekt
<u>Jeden Tag</u> gehst du in die Schule.	Temporaladverbiale
Er rechnet <u>mit deinem Kommen</u> .	Präpositionalobjekt
Wechsel: Nun korrigiere ich meinen Partner.	Wechsel: Nun bestimme ich die Satzglieder.
Dativobjekt	Er wirft <u>ih</u> r etwas vor.
Subjekt	Das hätten <u>wir</u> nicht erwartet.
Modaladverbiale	Er geht <u>gerne</u> in die Schule.
Akkusativobjekt	Der Wind deckt <u>das Dach</u> ab.
Temporaladverbiale	<u>Am Morgen</u> geht die Sonne auf.
Kausaladverbiale	<u>Wegen der Gesundheit</u> geht sie zum Arzt.
Prädikat	Ich <u>habe</u> ihm nicht <u>geglaubt</u> .
Lokaladverbiale	<u>Im Kino</u> läuft ein guter Film.
Genitivobjekt	Wir gedenken <u>der Verstorbenen</u> .
Präpositionalobjekt	Sie warten <u>auf den Bus</u> .