



# 1. Unendliche Reimgeschichten

## Aufgaben

Mit Reimwörtern spielen  
Gestaltungselemente aus Gedichten bewusst und kreativ einsetzen

## Lernziele

1. Spielerisch sprachliche Möglichkeiten im Reimbereich kennenlernen
2. Reimarten erkennen und sprachliche Regeln herausfinden

## Kompetenzen

1. Verse und Kindergedichte rhythmisch und lautmalerisch lesen, um Gestaltungselemente und deren Bedeutung zu erfassen
2. Den Text ansprechend und passend zur Textfunktion gestalten
3. Wörtliche Rede innerhalb von Sätzen durch Anführungszeichen markieren und den Redebegleitsatz mit richtigen Satzzeichen anschließen

## Durchführung

### 1. Motivationsphase

- 1.1 Einstieg mit Gedicht „Eine lange Reise“ (AB 1)
  - Gedicht zum Kennenlernen vortragen
  - Spontane Äußerungen der Schüler
- 1.2 Ein Gedicht untersuchen  
Auffälligkeiten benennen (Reime, Wortwiederholungen)

### 2. Arbeit am Text

- 2.1 Begrifflichkeiten erläutern im PL (AB 1)
  - Das Gedicht so vortragen, dass man die Reime gut heraushört
  - Endreim: Am Ende der Verszeile reimen sich Wörter
  - Paarreim: Immer zwei aufeinanderfolgende Verszeilen reimen sich (aabbcc)
  - Reiner Reim: Die sich reimenden Vokale und Konsonanten stimmen genau überein (nass/Gass)
  - Unreiner Reim: Die sich reimenden Vokale und Konsonanten klingen ähnlich (Mann/Schwamm)
  - Ggf. auch Kettenreim: Der 3., 5., 7., 9. und 12. Vers ist mit dem vorausgehenden Vers durch das letzte Reimwort verkettet (z. B. Schwamm)
- 2.2 Die Reimpaare farbig markieren in EA  
*Mann/Schwamm, nass/Gass, Wald, grün/Berlin, klein/heim, Bett/nett, Maus/aus*

- 2.3 Rhythmisch Nachgestalten in EA  
• Die betonten Silben auf dem Arbeitsblatt unterstreichen  
Ergebnisse in der Plauderbox vorstellen

*Es war einmal ein Mädchen,  
das hatte ein Rotkehlchen.  
Das Rotkehlchen war ihm zu klein,  
da kaufte es sich ein Schwein.  
Das Schwein war ihm zu ...*

### 3.3 Selbstständiges Probieren und Spielen in PA

## 4. Halbschriftliche und schriftliche Gestaltungsphase

- 4.1 Vorbereitung für ein Tier-Abc-Buch in EA (AB 3)
  - Reimversuche mit vorgegebenen Tieren und Bildern  
*Der Stier, der Stier, der spielt so gern Klavier.  
Das Kamel, das Kamel frisst den ganzen Sack voll Mehl.  
Das Schwein, das Schwein grunzt in das Buch hinein.  
Der Tiger, der Tiger fliegt auf einem großen Flieger.*
  - Zweizeiler dichten mit vorgegebenen Tieren  
*Der Hahn, der Hahn fängt am Morgen schon zu krähen an.  
Die Maus, die Maus, die wohnt in unserm Haus.*

### 4.2 Ein Tier-Abc-Buch gestalten

- Zweizeiler für das Tier-Abc-Buch dichten in EA oder PA  
Jeder Mitspieler bekommt einen (oder mehrere) Buchstaben zugeordnet, mit dem (denen) er einen (mehrere) Zweizeiler dichten soll – für jeden Buchstaben ein Gedicht. Das Tier in der ersten Zeile muss mit dem entsprechenden Buchstaben beginnen. Eine alphabetische Aufzählung der Tiere gibt es in jedem Tierlexikon oder auch z. B. unter [www.kinder-tierlexikon.de/suchliste.htm](http://www.kinder-tierlexikon.de/suchliste.htm)
- Das Tier-Abc-Buch zusammenstellen  
Der Zweizeiler wird auf ein leeres Blockblatt geschrieben und von den Dichtern mit einem passenden Bild nach den Vorbildern auf AB 3 verschönert. Die Blätter fotokopieren, mit einem Titelblatt versehen und zu einem Tier-Abc-Buch zusammenheften. Idealerweise bekommt jeder Dichter ein Buch.

### 4.3 Eine Reimgeschichte erfinden (AB 4)

- Bild gemeinsam betrachten und Vermutungen zur Überschrift anstellen
- Die teilnehmenden Tiere aufgrund der Endsilben des letzten Wortes in der Sprechblase finden und anmalen
- Aufschreiben der Redesätze mit Redebegleitsätzen  
*„Laufen ist nie verkehrt“, wiehert das Pferd.  
„Sport ist gesund!“, spricht der Hund.  
„Wie ich gleich losrase!“, ruft der Hase.  
„Ich flitze schnell voraus!“, quiekt die Maus.  
„Uns werdet ihr nachgaffen!“, brüllen die Affen.  
„Ich schau lieber zu!“, meint das Känguru.  
„Ich sause kreuz und quer!“, sagt der Waschbär.  
„Ich trotte immer brav“, erklärt das Schaf.  
„Ich machts wenn ich stoppel“, jodelt die Gähne.*



Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

AB 1

## Eine lange Reise

1. Es war einmal ein Mann,
2. der hatte einen Schwamm.
3. Der Schwamm war ihm zu nass.
4. Da ging er auf die Gass'.
5. Die Gass' war ihm zu kalt.
6. Da ging er in den Wald.
7. Der Wald war ihm zu grün.
8. Da ging er nach Berlin.
9. Berlin war ihm zu klein.
10. Da ging er wieder heim
11. und legte sich ins Bett.
12. Im Bett war es sehr nett,  
da er sprang eine Maus.



Download zur Ansicht

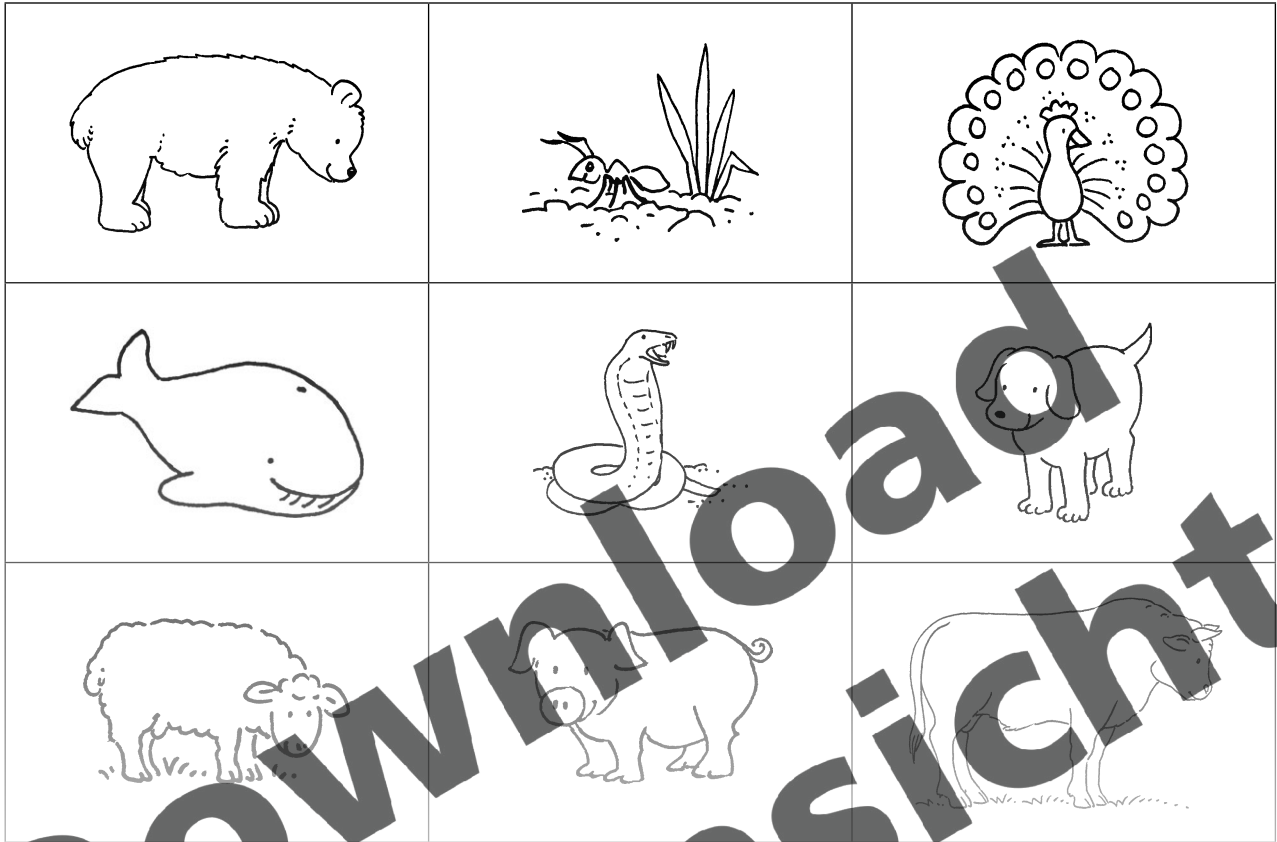


Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

**AB 2**

## Wort-Bild-Lotto



**Download zur Ansicht**

Schneide die Wörter sauber aus!

Ordne jedem Bild ein passendes Adjektiv als Reimwort zu!

Schreibe mit jeder Reimpaare ein Tiergedicht! Beginne mit:

Es war ein Mädchen, das hatte ein Rotkehlchen. Das Rotkehlchen war



Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

**AB 3**

## Das Tier-Abc-Buch

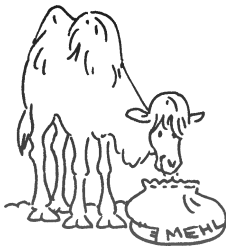


Vervollständige die Zweizeiler! Die Bilder helfen dir!

**Der Pudel, der Pudel,  
der mag so gerne Strudel.**



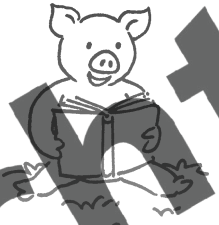
**Der Stier, der Stier,  
der spielt so gern ...**



**Das Kamel, das Kamel,**  
\_\_\_\_\_

Grunz!

**Das Schwein, das Schwein,**  
\_\_\_\_\_



**Der Tiger, der Tiger,**  
\_\_\_\_\_



Dichte einen Zweizeiler! In der zweiten Zeile muss das Tier aus der ersten Zeile etwas (lustiges) machen, das sich mit dem Tiernamen reimt.

**Der Hahn, der Hahn,**  
\_\_\_\_\_

Download zur Ansicht



Name: \_\_\_\_\_

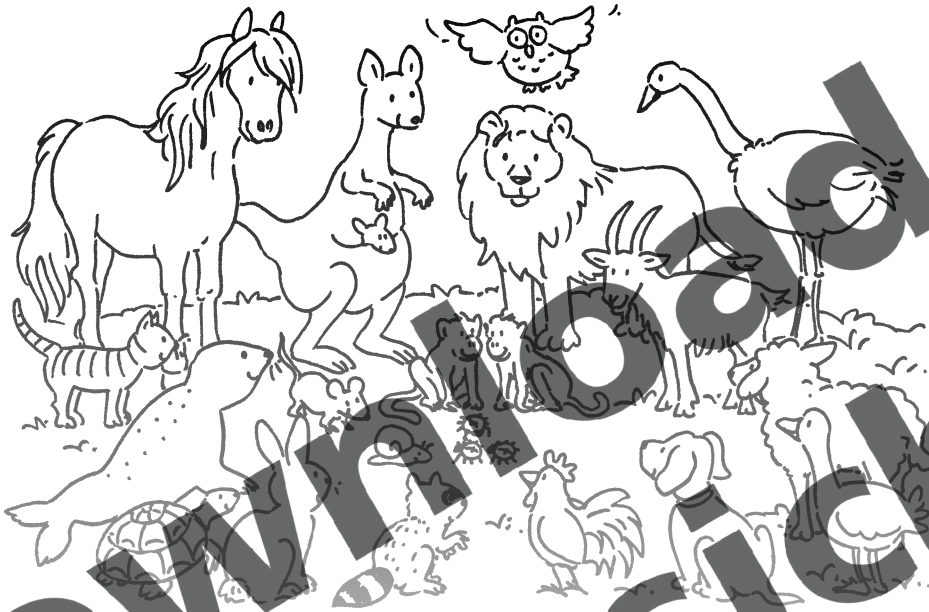
Datum: \_\_\_\_\_

AB 4

## Der Wettlauf der Tiere



Viele Tiere kommen zur Versammlung. Welche Tiere nehmen am Wettlauf teil? Suche die Teilnehmer heraus! Du kannst die Tiere, die etwas sagen, an der Endsilbe des letzten Wortes erkennen. Male sie in unterschiedlichen Farben an!



Laufen ist nie verkehrt!

Sport ist gesund!

Wie ich gleich losrase!

Ich flitze schnell voran!

Uns werdet ihr nachgaffen!

Ich schau lieber zu!

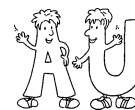
Ich x... ..

Ich tralte immer brav!

Ist's recht, wenn ich stappel

Download zur Ansicht

# 11. Buchstabenbilder und -geschichten



## Aufgaben

Mit Buchstaben spielen und Geschichten erfinden

## Lernziele

1. Mit Buchstaben kreativ umgehen
2. Bildbuchstaben und Bildwörter malen
3. Buchstabenbilder versprachlichen
4. Buchstabengeschichten ausdenken und aufschreiben

## Kompetenzen

1. Erzählende Texte lebendig, wirkungsvoll und anschaulich durch den gezielten Einsatz passender sprachlicher Mittel gestalten
2. Den Text ansprechend und passend zur Textfunktion gestalten
3. Den Einsatz sprachlicher Mittel untersuchen, um bestimmte Wirkungen zu erreichen

## Durchführung

### 1. Motivation

- 1.1 Bildwörter kennenlernen (**AB 1 oben**)
  - Bildbetrachtung: Spontane Schüleräußerungen
  - Begriffsklärung: Bildwörter stellen mit den Buchstaben des Wortes die Bedeutung als Zeichnung dar
- 1.2 Aus der vorgegebenen Wortliste auswählen und selbst Bildwörter malen
- 1.3 Bildbuchstaben kennenlernen (**AB 1 unten**)
  - Bildbuchstabenlotto: Wort und Bild zuordnen  
*Ast, Meterstab, Kette, Orange, Insel, Zapf*
  - Begriffsklärung: Bei Bildbuchstaben wird der Anfangsbuchstaben des Wortes mit einem Bild davon dargestellt
- 1.4 Selbst Wörter in Bildbuchstaben umsetzen in **PA**, z. B. *Haar, Banane, Karotte/Möhre, Drache, Seepferdchen*

### 2. Mündliche und halbschriftliche Gestaltungsphase

- 2.1 Alliterative Sätze erfinden (**AB 2 oben**)
  - Beispielsätze lesen und vervollständigen:  
*kuchen, Michschnitte, Fahrrad*
  - Alliterationen kennenlernen: Sätze, deren Wörter alle mit demselben Buchstaben beginnen
  - Abc-Spiel: Selbst alliterative Sätze bilden in PA
- 2.2 Weitere Spielmöglichkeiten
  - Die Anfangsbuchstaben aller Wörter werden gesammelt, die Wörter verteilt

- Reimwörter finden und in die Lücken eintragen in EA:  
**Bauer, Pfau/Stau/Bau, Laus; bauen, (ver)hauen, lausen, sausen**

- Sprechblasen ausfüllen in **PA**

- 3.2 Text mit verteilten Rollen und gestischer Darstellung des Gesagten vortragen

- 3.3 Weitere Möglichkeit: Eine AHA-Geschichte spielen

- Rollenspiel

Personen: Erzähler, das dicke A, das dünne A, das große H

Aufgabe: Das dicke und das dünne A streiten sich, wer etwas machen darf; Das große H kommt und schlichtet den Streit, indem es sich selbst in der Mitte positioniert

- Lösungsbeispiel:

Szene 1: Das dicke A: *Ah, das dünne A! Von der Schlankheitskur zurück?* – Das dünne A: *Ah, das dicke A! Eine solche Kur könnte dir auch nicht schaden!*  
Das dicke A: *Oh, nicht so frech! Wohin so eilig?* – Das dünne A: *Ich möchte mich auf dieser Bank ausruhen!*

Szene 2: Das dicke A: *Will ich auch! Aber ich war zuerst da!* – Das dünne A: *Weg da! Ich will mich hier hinsetzen!*

Szene 3: Das große H: *He, warum gibt's hier Streit!*  
*Setzt euch doch einfach hin!* – Das dicke A: *Aber ich war zuerst da!* – Das dünne A: *Nein, ich will hier sitzen!*

Szene 4: Das große H: *Ihr müsst euch schon einigen!*  
*Ich mache euch einen Vorschlag: Wir setzen uns alle drei nebeneinander auf die Bank. Zuerst das dicke A, dann ich und dann das dünne A. Verstanden! Ihr könnt auch die Reihe wechseln. Hauptsache, es heißt dann immer ...* – Das dicke und das dünne A: **AHA!**

### 4. Schriftliche Gestaltungsphase

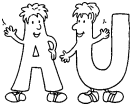
Eine Buchstabengeschichte schreiben (**AB 4**)

• Bildergeschichte betrachten und Redesätze in die Sprechblasen setzen, z. B.

Die Rast: O: *Oh, bin ich müde. Wir haben noch so viel Zeit. Komm K, lass uns hier eine Rast einlegen.*  
– K: *O.k., O. Keine schlechte Idee. Ich werde mal kurz meine Augen schließen und etwas die Sonne genießen.*

Am Abend: K: *Wie schade, jetzt haben wir den ganzen Nachmittag auf der Wiese verschlafen.* – O: *Oh, oh, wir müssen schon wieder zurück, wenn gar nicht!*

Download zur Ansicht



Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

AB 1

## Buchstabenspiele

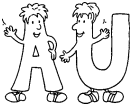


Überlege dir auch Bildwörter! Wähle aus der Wortliste aus und male:  
Maus – Haus – Igel – Wurm – Schwein – Huhn – Ei – Schwan – Strauch – Specht



Bei Bildbuchstaben kannst du die Bedeutung vom Bild ablesen. Schneide die Wortkarten unten aus und klebe sie zu den richtigen Bildern!


Download zur Ansicht



Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

**AB 2**

## Was Kinder gerne mögen



*Eränze die Sätze! Was fällt dir auf?*

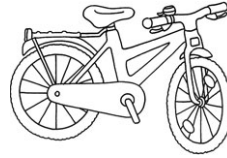
**Albina angelt aus Annas' Aquarium Aale.**

**Ben beißt beherzt Butterbirnen.**

**Konrad kaut kräftig \_\_\_\_\_**

**Marie mag meine matschige \_\_\_\_\_**

**Florian fährt flott \_\_\_\_\_**



*Ein lustiges Abc-Spiel: Ein Mitspieler spricht leise das Abc. Nach einiger Zeit ruft ein anderer laut: „Halt!“ Der Buchstabe, bei dem der erste Spieler angelangt ist, wird bekannt gegeben, z. B. M! Nun bildet jeder Teilnehmer einen Satz, in dem alle Wörter mit demselben Buchstaben beginnen!*



*Lies die Merksätze für freche Kids durch! Nomen und Verb beginnen immer mit demselben Buchstaben!*

**Angsthasen nicht anfassen!**

**Bohnensuppe nicht braten!**

**Clowns nicht cremen!**

**Dinosaurier nicht durchhauen!**

**Elefanten nicht einseifen!**

**Flaschenkinder nicht fallen lassen!**



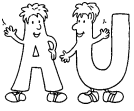
*Wähle die passenden Wörter aus und bilde selbst weitere Sätze!*

Goldhamster – Helmstöcke – Haustüren – Klingelknöpfe – Igelische –

Jägerschnitz – Meßen – leeren – kitzeln – impfen – jonglieren – herausheben

**Download zur Ansicht**






Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

**AB 3**

## Wenn das A und das U keine Freunde wären

 Lies die Geschichte genau durch! Suche passende Reimwörter mit au! Ergänze!

Einmal trafen sich das A und das U.

Da sprach das A zum U: „Hast du gehört? Die kleine Susi hat sich weh getan. Gut, dass es uns zwei gibt!“

„Richtig“, meinte das U. „Susi könnte sonst nicht einmal ‚Au‘ sagen.“

„Stell dir mal vor“, sprach das A.  
„Wenn du und ich keine Freunde wären, so gäbe es ...

keine Mauer

und keinen \_\_\_\_\_

keine Frau

und keinen \_\_\_\_\_

keine Maus

und keine \_\_\_\_\_.“

„Das ist doch sonnenklar“, sprach das U.

„Wenn wir uns trennen, so können die Kinder auf dem Strand

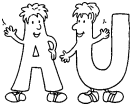
keine Sandburg \_\_\_\_\_

Sich gegenseitig

stören.“



**Download zur Ansicht**




Name: \_\_\_\_\_

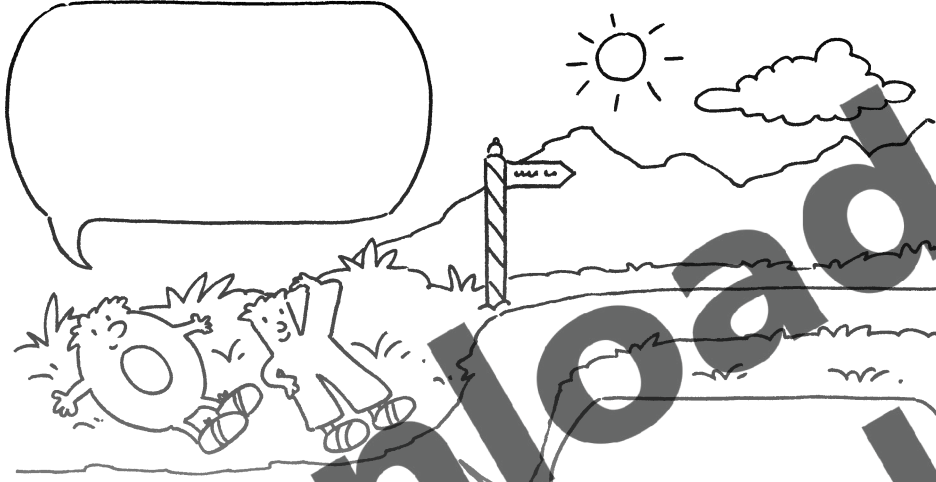
Datum: \_\_\_\_\_

**AB 4**

## Die Wanderung

 *Betrachte die Bilder genau! Was geschieht? Erfinde einige Redesätze und füge sie in die Sprechblasen ein!*

### Die Rast



Am Abend

**Download zur Ansicht**