








2.1 Personen des Zeitworts Einzahl



Jede/r von euch kennt wahrscheinlich das Prinzip des Glücksrades. Dabei kann durch das Zufallsprinzip eine Zahl, ein Geldbetrag oder auch ein Symbol, ein Wortstamm oder ein Wort ermittelt werden.

Bei diesem Spiel geht es darum, die Personen des Zeitworts zu bilden. Es wird reihum gespielt. Der/die erste Spieler/in drückt auf START und das Glücksrad ermittelt eine bestimmte Person. Der/die erste Spieler/in muss dann eine passende Personalform bilden und in den Spielplan eintragen. Nun ist der/die nächste Spieler/in an der Reihe. Reihum müssen mit den Verben die richtigen Personalformen gebildet und eingetragen werden.

Das Ziel besteht darin, Zielflaggen zu sammeln. Für jede waagrechte Reihe mit 3 Wörtern bekommt man eine Zielflagge. Wer zuerst 3 Zielflaggen gesammelt hat, hat die Spielrunde gewonnen.

	1. Person EZ	2. Person EZ	3. Person EZ	
fallen	ich falle	du fällst	er/sie fällt	
stellen				
rennen				
treffen				
stimmen				
brennen				
nennen				








2.2 Personen des Zeitworts Mehrzahl



Jede/r von euch kennt wahrscheinlich das Prinzip des Glücksrades. Dabei kann durch das Zufallsprinzip eine Zahl, ein Geldbetrag oder auch ein Symbol, ein Wortstamm oder ein Wort ermittelt werden.

Bei diesem Spiel geht es darum, die Personen des Zeitworts zu bilden. Es wird reihum gespielt. Der/die erste Spieler/in drückt auf START und das Glücksrad ermittelt eine bestimmte Person. Der/die erste Spieler/in muss dann eine passende Personalform bilden und in den Spielplan eintragen. Nun ist der/die nächste Spieler/in an der Reihe. Reihum müssen mit den Verben die richtigen Personalformen gebildet und eingetragen werden.

Das Ziel besteht darin, Zielflaggen zu sammeln. Für jede waagrechte Reihe mit 3 Wörtern bekommt man eine Zielflagge. Wer zuerst 3 Zielflaggen gesammelt hat, hat die Spielrunde gewonnen.

	1. Person MZ	2. Person MZ	3. Person MZ	
fallen	wir fallen	ihr fällt	sie fallen	
stellen				
rennen				
treffen				
stimmen				
brennen				
nennen				

2.3 Zeiten









Jede/r von euch kennt wahrscheinlich das Prinzip des Glücksrades. Dabei kann durch das Zufallsprinzip eine Zahl, ein Geldbetrag oder auch ein Symbol, ein Wortstamm oder ein Wort ermittelt werden.



Bei diesem Spiel geht es darum, die Reihen mit Wörtern aufzufüllen, die von den vorgegebenen Verben abgeleitet sind. Es wird reihum gespielt. Der/die erste Spieler/in drückt auf START und das Glücksrad ermittelt eine Zeit. Der/die erste Spieler/in muss dann mit dieser Zeit die passende Zeitform bilden und in den Spielplan eintragen. Nun ist der/die nächste Spieler/in an der Reihe. Reihum müssen die passenden Zeiten gebildet und eingetragen werden.

Das Ziel besteht darin, Zielflaggen zu sammeln. Für jede waagrechte Reihe mit 4 Wörtern bekommt man eine Zielflagge. Wer zuerst 3 Zielflaggen gesammelt hat, hat die Spielrunde gewonnen.

Zeiten, 3. Person, Einzahl (er/sie)

Präsens	Präteritum	Perfekt	Futur	
spielen er spielt	er spielte	er hat gespielt	er wird spielen	
hören				
bringen				
holen				
stecken				
passen				
laufen				
fehlen				

2.4 Fälle des Nomens Einzahl männliche Nomen










Jede/r von euch kennt wahrscheinlich das Prinzip des Glücksrades. Dabei kann durch das Zufallsprinzip eine Zahl, ein Geldbetrag oder auch ein Symbol, ein Wortstamm oder ein Wort ermittelt werden.

Bei diesem Spiel geht es darum, die Reihen mit Wörtern aufzufüllen und den richtigen Fall zu bilden. Es wird reihum gespielt. Der/die erste Spieler/in drückt auf START und das Glücksrad ermittelt einen Fall. Der/die erste Spieler/in muss dann ein Wort der Wortliste auswählen und im richtigen Fall in den Spielplan eintragen. Nun ist der/die nächste Spieler/in an der Reihe. Reihum müssen mit den Fällen, die das Glücksrad anzeigt, die korrekten Schreibungen gebildet werden.

Das Ziel besteht darin, Zielflaggen zu sammeln. Für jede waagrechte Reihe mit allen 4 Fällen bekommt man eine Zielflagge. Wer zuerst 3 Zielflaggen gesammelt hat, hat die Spielrunde gewonnen.

Wortliste: Fuchs, Lehrer, Schüler, Polizist, Stein, Mann

1. Fall EZ	2. Fall EZ	3. Fall EZ	4. Fall EZ	
der Freund	des Freundes	dem Freund	den Freund	
				
				
				
				
				
				

2.4 Fälle des Nomens Einzahl weibliche Nomen




Jede/r von euch kennt wahrscheinlich das Prinzip des Glücksrades. Dabei kann durch das Zufallsprinzip eine Zahl, ein Geldbetrag oder auch ein Symbol, ein Wortstamm oder ein Wort ermittelt werden.



Bei diesem Spiel geht es darum, die Reihen mit Wörtern aufzufüllen und den richtigen Fall zu bilden.

Es wird reihum gespielt. Der/die erste Spieler/in drückt auf START und das Glücksrad ermittelt einen Fall. Der/die erste Spieler/in muss dann ein Wort der Wortliste auswählen und im richtigen Fall in den Spielplan eintragen. Nun ist der/die nächste Spieler/in an der Reihe. Reihum müssen mit den Fällen, die das Glücksrad anzeigt, die korrekten Schreibungen gebildet werden. Das Ziel besteht darin, Zielflaggen zu sammeln. Für jede waagrechte Reihe mit allen 4 Fällen bekommt man eine Zielflagge. Wer zuerst 3 Zielflaggen gesammelt hat, hat die Spielrunde gewonnen.

Wortliste: Frau, Katze, Lehrerin, Stelle, Gefahr, Ampel

1. Fall EZ	2. Fall EZ	3. Fall EZ	4. Fall EZ	
die Frau	der Frau	der Frau	die Frau	
				
				
				
				
				
				

2.4 Fälle des Nomens Einzahl sächliche Nomen








Jede/r von euch kennt wahrscheinlich das Prinzip des Glücksrades. Dabei kann durch das Zufallsprinzip eine Zahl, ein Geldbetrag oder auch ein Symbol, ein Wortstamm oder ein Wort ermittelt werden.



Bei diesem Spiel geht es darum, die Reihen mit Wörtern aufzufüllen und den richtigen Fall zu bilden.

Es wird reihum gespielt. Der/die erste Spieler/in drückt auf START und das Glücksrad ermittelt einen Fall. Der/die erste Spieler/in muss dann ein Wort der Wortliste auswählen und im richtigen Fall in den Spielplan eintragen. Nun ist der/die nächste Spieler/in an der Reihe. Reihum müssen mit den Fällen, die das Glücksrad anzeigt, die korrekten Schreibungen gebildet werden. Das Ziel besteht darin, Zielflaggen zu sammeln. Für jede waagrechte Reihe mit allen 4 Fällen bekommt man eine Zielflagge. Wer zuerst 3 Zielflaggen gesammelt hat, hat die Spielrunde gewonnen.

Wortliste: Kind, Tier, Mädchen, Spiel, Ergebnis, Buch

1. Fall EZ	2. Fall EZ	3. Fall EZ	4. Fall EZ	
das Haus	des Hauses	dem Haus	das Haus	
				
				
				
				
				
				

2.5 Fälle des Nomens männlich-weiblich-sächlich

Mehrzahl

Jede/r von euch kennt wahrscheinlich das Prinzip des Glücksrades. Dabei kann durch das Zufallsprinzip eine Zahl, ein Geldbetrag oder auch ein Symbol, ein Wortstamm oder ein Wort ermittelt werden. Bei diesem Spiel geht es darum, die Reihen mit Wörtern aufzufüllen und den richtigen Fall zu bilden.



Es wird reihum gespielt. Der/die erste Spieler/in drückt auf START und das Glücksrad ermittelt einen Fall. Der/die erste Spieler/in muss dann ein Wort der Wortliste auswählen und im richtigen Fall in den Spielplan eintragen. Nun ist der/die nächste Spieler/in an der Reihe. Reihum müssen mit den Fällen, die das Glücksrad anzeigt, die korrekten Schreibungen gebildet werden. Das Ziel besteht darin, Zielflaggen zu sammeln. Für jede waagrechte Reihe mit allen 4 Fällen bekommt man eine Zielflagge. Wer zuerst 3 Zielflaggen gesammelt hat, hat die Spielrunde gewonnen.

Wortliste: Kinder, Tiere, Mädchen, Spiele, Ergebnisse, Bücher

1. Fall MZ	2. Fall MZ	3. Fall MZ	4. Fall MZ	
die Häuser	der Häuser	den Häusern	die Häuser	