

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 „Kontrollschieße“

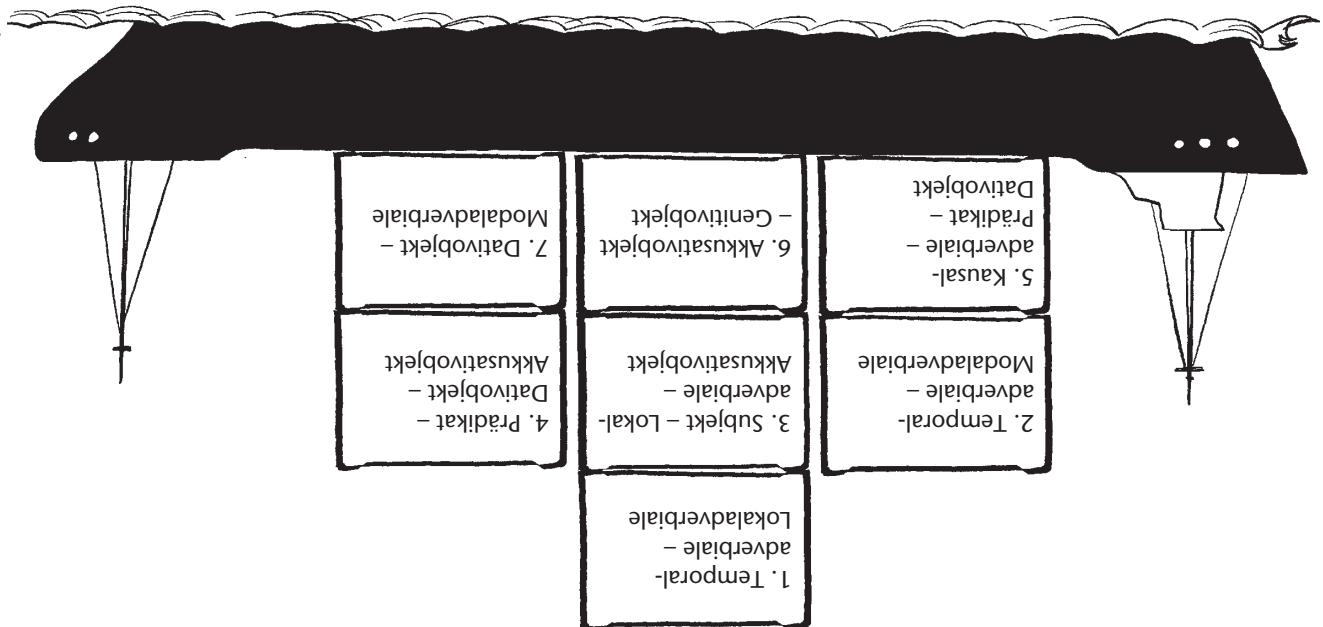
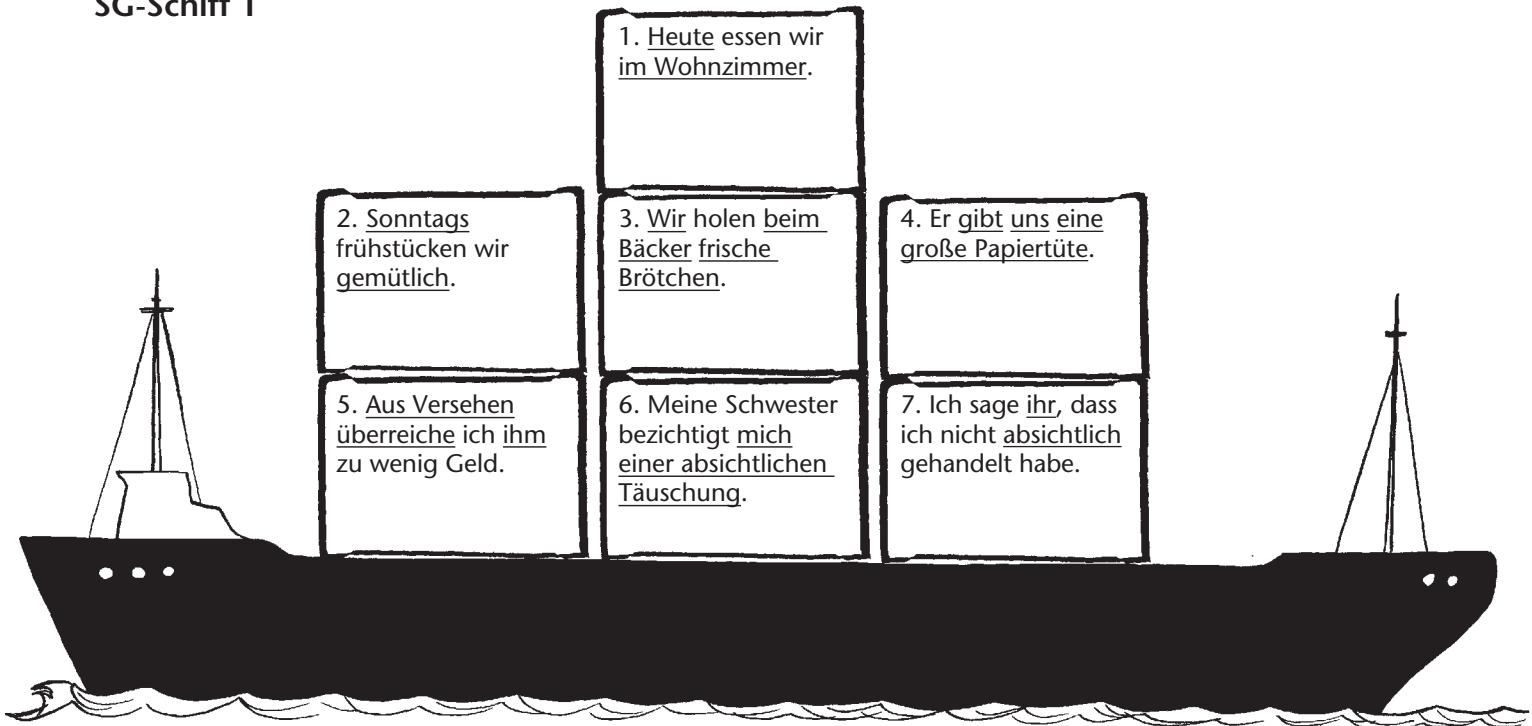
Spielanleitung:

- Jeder Mitspieler bzw. bei vier Spielern jedes Zweier-Team erhält ein Satzglieder-Schiff, in dem Sätze mit unterstrichenen Satzgliedern abgedruckt sind.
- Bestimme/Bestimmt 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 Kontrollschiiffs.
- 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/müsset 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

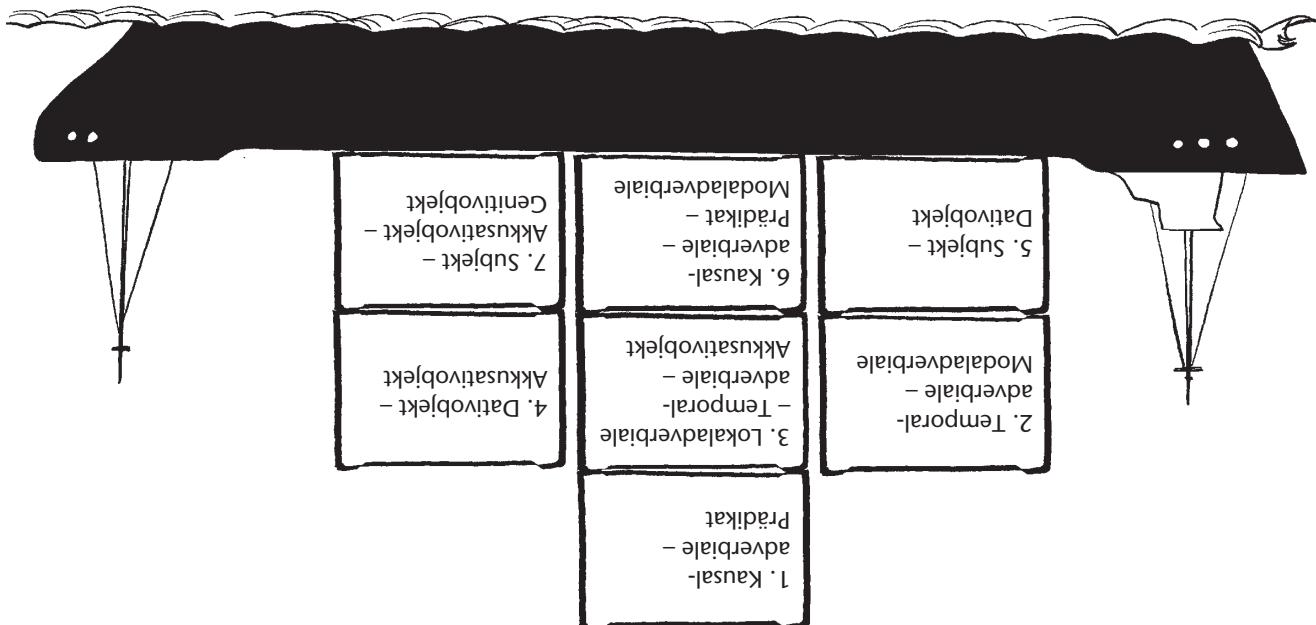


Kontrollschiff 1:

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 geworfen.	Prädikat
Er gibt <u>ihm</u> den Ball.	Dativobjekt
Weil er Angst hat, zittert er.	Kausaladverbiale
Erinnerst du dich <u>deiner Oma</u> ?	Genitivobjekt
Jeden Tag gehst du in die Schule.	Temporaladverbiale
Er rechnet <u>mit</u> deinem Kommen.	Präpositionalobjekt
Wechsel: Nun korrigiere ich meinen Partner.	Wechsel: Nun bestimme ich die Satzglieder.
Dativobjekt	Er wirft <u>ihr</u> 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	Am Morgen geht die Sonne auf.
Kausaladverbiale	Wegen <u>der Gesundheit</u> geht sie zum Arzt.
Prädikat	Ich <u>habe ihm nicht geglaubt</u> .
Lokaladverbiale	Im Kino läuft <u>ein</u> guter Film.
Genitivobjekt	Wir gedenken <u>der Verstorbenen</u> .
Präpositionalobjekt	Sie warten <u>auf</u> den Bus.