

RAP

WORTARTEN

Schu-, Schu-, Schule



CD Nr. 1
Rap-Teil 1

Nomen, Verb und Adjektiv!
Wenn wir üben, geht nichts schief!
Üben ist ja nicht verboten.
Dafür gibt es gute Noten.

In der Schu-, Schu-, Schu-, Schu-, Schule ...

Nomen, Nomen – jetzt geht los.
Nomen schreibt man immer groß.
Schüler, Hefte, Pflanzenkunde
Freude, Stress und Mathestunde.

So viel könnt ihr jetzt erkennen:
Nomen und die Namen nennen.

So viel könnt ihr jetzt erkennen:
Nomen und die Namen nennen.

In der Schu-, Schu-, Schu-, Schu-, Schule.



CD Nr. 2
Rap-Teil 2

Nomen, Verb und Adjektiv!
Wenn wir üben, geht nichts schief!
Üben ist ja nicht verboten.
Dafür gibt es gute Noten.

Verben, Verben – jetzt sagt an!
Verben geben die Handlung an!
Verben, Verben – jetzt sagt an!
Verben geben die Handlung an!
Lesen, schreiben, stehen, sitzen,
Daumen drehen, Ohren spitzen!

Liebe Leute – wenn ich sage NUN –
sollt ihr, was ich sage, auch wirklich TUN!

NUN:

lesen – schreiben

stehen – sitzen

Daumen drehen und Ohren spitzen!



Nomen, Verb und Adjektiv!
Wenn wir üben, geht nichts schief!
 Üben ist ja nicht verboten.
Dafür gibt es gute Noten.
 In der Schu-, Schu-, Schu-, Schu-, Schul-

Dick, dünn, grob und fein,
Adjektive schreibt man klein!
 Adjektive – wie ihr wisst –
sagen WIE etwas ist!
 Adjektive – wie ihr wisst –
sagen WIE etwas ist!
 Sie bestimmen, ob kalt oder warm.
Ohne sie bleibt ein Nomen arm.

Die Note
O. K.
 Die schlechte Note.
Oje!
 Wie gute Note!

Nomen, Verb und Adjektiv!
Wenn wir üben, geht nichts schief!

Mustersseiten



Wortarten-Rap: Schu-, Schu-, Schule

- Thema:** Lateinische Bezeichnung der Hauptwortarten
- Querverbindungen:** Satzglieder, Beifügung, Verfassen von Texten
- Methoden:** Bewegung, Sprechen in Gruppen, Merktext memorieren, rhythmische Begleitung, Wortschatzspiele, Lückentext, Pantomimenraten, Schreiben eigener Reime
- Material:** Kopiervorlage für 12 Verbkarten
CD Nr. 1 – 3 (Vollaufnahme)
CD Nr. 4 – 6 (Playback)

Vorkenntnisse

Die S (er)kennen Nomen, Verb und Adjektiv.

Ziele

- die lateinischen Bezeichnungen von Hauptwort, Zeitwort und Eigenschaftswort memorieren
- Beispiele für diese Wortarten nennen können

Vorübung Nomen

- **Nomen sammeln:**
Die S sammeln in Gruppenarbeit innerhalb eines bestimmten Zeitraumes möglichst viele Namen von Tieren, Menschen (Berufe, Verwandtschaftsbezeichnungen ...), Pflanzen, Dingen oder Gefühlen.

Vorübung Verb

- **Eines Pantomimenraten:**
Der L stellt ein Verb pantomimisch dar [z. B. (Banane) schälen, (Haar) waschen, (Zähne) putzen, hüpfen, tanzen, ...]. Die Zuschauer nennen das passende Verb. Verschiedene Lösungen sind dabei möglich, solange sie erwünscht.
- **Was geschieht?**
Ein S bekommt ein rotes Tuch, das er nach Belieben an sich befestigt (als Stirnband, um die Schultern, ...). Nun zieht er eine auf rotes Papier kopierte Verbkarte oder bekommt eine vom L (siehe Begleitmaterial, S. 12). Der S soll das Wort darstellen.
Der L fragt die anderen S: „Was geschieht?“
Der S, der die richtige Antwort sagen kann, erhält das rote Tuch und eine neue Aufgabe.

Das rote Tuch und die Frage „Was geschieht?“ sind Vorbereitungen für die Kennzeichnung des Prädikats mit roter Farbe und seine Erfragung.



- **„Schlumpfen“:**

Der Spielleiter denkt an eine Tätigkeit, die mit seiner Person in Beziehung steht. Die Mitspieler sollen herausfinden, worum es sich handelt. Sie stellen dazu JA-NEIN-Fragen und verwenden dabei als Platzhalter für das gesuchte Verb das Wort „schlumpfen“ (z. B.: „Schlumpfst du gerne?“, „Hast du heute schon geschlumpft?“, „Brauchst du zum Schlumpfen ein Gerät?“). Wenn ein Mitspieler zu wissen glaubt, welche Tätigkeit gemeint ist, sagt er das Wort und darf sich – wenn es richtig war – ein neues ausdenken.

Vorübung Adjektiv

- **Eigenschaftswörter zur genaueren Bezeichnung von Dingen verwenden:**

Auf dem Tisch liegen mehrere Bleistifte, Hefte, Bleistiftspitzer, ... Diese Dinge unterscheiden sich durch Farbe, Größe, Länge, ... Ein S wird aufgefordert: „Gib mir bitte den Bleistift!“ Der S nimmt einen Bleistift oder fragt „Welchen?“ Wenn der S nicht fragt, weist der L den Gegenstand ein. Mehrere Male zurück. Ziel der Übung ist, dass die S die Notwendigkeit eines Eigenschaftswortes zur näheren Bestimmung von Dingen erfahren.

Erarbeitung des RAPS



CD Nr.
1, 2, 3

Der Rap sollte abschnittsweise, nach Wortarten getrennt, erarbeitet werden (z. B. nur CD Nr. 1). Die Reihenfolge liegt im Ermessen des L. Ziel der Einheit ist es, den Rap nach der Einzelerarbeitung zur Wiederholung in einem Durchgang zu spielen, wobei die S den gesamten Lückentext beherrschen.

- **Hören des Raps:**

Nach dem ersten Hören wird der Text memoriert.



- **Hören und Bewegen:**

Der Verben-Rap wird mit passenden Bewegungen laut Text begleitet. Der L zeigt die Bewegungen an ab dem ersten Vorspielen des Raps mit.

- Lesen: Ein imaginäres Buch wird in den Händen gehalten.
Schreiben: Eine Person hält ein imaginäres Heft, die andere schreibt darin mit einem imaginären Stift.
Stehen: Alle stehen auf. Dazu macht der L eine zum Aufstehen auffordernde Bewegung.
Sitzend: Alle setzen sich nieder. Der L macht dazu wieder eine auffordernde Bewegung.
Daumen drehen: Mit den Daumen werden kreisende Bewegungen ausgeführt.
Ohrenspitzen: a) Edukinästhetische Übung „Denkmütze“ = mit Zeigefinger und Daumen wird der Rand der eigenen Ohren nach außen gezogen, so als wolle man sie ausfalten. Man beginnt am oberen Rand des Ohres und geht nach unten bis zum Ohrläppchen.
b) Mit den Händen die eigenen Ohren nach oben oder unten ziehen.
c) Die Hände werden so hinter die Ohren gelegt, dass der Eindruck besonderer Aufmerksamkeit entsteht.



WORTARTEN

- **Sprechen in zwei Gruppen:**

Jeder Abschnitt kann im Dialog Einzelstimme – Gruppe oder in zwei Gruppen gesprochen werden.



CD Nr.
4, 5, 6

- **Akustischer Lückentext auf der CD:**

Der Text, der auf der CD in der Vollaufnahme mehrstimmig gesprochen wird, ist im Playback durch einen Lückentext ersetzt. Die S sprechen dazu den vorgesehenen Text auswendig.



- **Variante, um die Motivation für weitere Wiederholungen aufrecht zu erhalten:**

Pro Wortart wird der Text mit einem Rhythmus- bzw. Körperinstrument begleitet, z. B.: Klatschen zum Abschnitt „Nomen“, Stampfen zum Abschnitt „Verb“, Schnipsen zum Abschnitt „Adjektiv“.

Weiterführende Übungen

NOMEN

- **Stadt-Land-Spiel:**

Die S zeichnen auf ein Blatt Papier einen Raster nach folgendem Schema:

Ort	Ding	Pflanze	Tier	Person	Abstrakta	Zahl

Die Mitspieler schreiben in jeder Spalte ein Nomen mit einem vorher vereinbarten Anfangsbuchstaben in jede Zelle des Rasters (außer „Zahl“). Wer alle Spalten ausgefüllt hat, sagt „Stopp“, und die Mitspieler dürfen nur noch das begonnene Wort fertig schreiben. Der Sieger liest nun seinen „Ort“ vor. Alle, die den Namen aufgeschrieben haben, notieren in diese Spalte 5 Punkte. Der Trainer macht anderen Lösungen in der Klasse. Jede Lösung, die mehrmals vorkommt, erhält ebenfalls 5 Punkte. Jede einmalige Lösung bekommt 10 Punkte. Sollte ein S in einer Spalte als Einziger eine richtige Lösung gefunden haben, erhält er dafür 20 Punkte. Mit jeder anderen Spalte wird ebenso verfahren. Die Quersumme wird unter „Zahl“ eingetragen. Am Ende des Spiels können alle Quersummen addiert werden. Der Anfangsbuchstabe für jede Runde wird ermittelt, indem ein Spieler das Alphabet leise aufsagt und ein anderer „Stopp“ sagt.



Verb



• **Pantomimenraten:**

- Ein S zieht eine Verbkarte (siehe Begleitmaterial, S. 12) und stellt das Verb pantomimisch dar. Die anderen sollen die dargestellten Tätigkeiten benennen. Wer das richtige Verb zuerst nennt, darf als nächster eine Karte ziehen.
- Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt. Ein S der Gruppe 1 zieht eine Verbkarte und stellt das Wort dar. Kann Gruppe 2 das Wort erraten, erhält sie einen Gutpunkt. Errät Gruppe 2 das Wort innerhalb einer festgelegten Zeit (Sanduhr) nicht, darf Gruppe 1 einmal raten und hat so die Chance, einen Punkt zu gewinnen. Anschließend zieht ein S der Gruppe 2 eine Verbkarte und stellt das Wort dar. Nun soll Gruppe 1 das Wort erraten. Gelingt es ihr, erhält sie einen Gutpunkt, gelingt es ihr nicht, erhält Gruppe 2 die Chance. Welche Gruppe kann mehr Gutpunkte sammeln?
Die Verbkarten für das Pantomimenraten sind im Begleitmaterial zum Wortarten-Rap (S. 12) und zum Satzglieder-Rap (S. 63) zu finden.

Adjektiv

Die S texten eigene Beispiele analog zum Adjektivteil des Raps, z. B.:

Der Test. O. K.!

Der **schwierige** Test! – Oje!

Der **einfache** Test! – Hey!



CD Nr.
4, 5, 6

Für alle Wortarten

Neue Zeilen mit Wortbeispielen schreiben und zum akustischen Lückentext sprechen.

• **„Faule Eier“:**

Mündliche Variante:

Der L nennt etliche Beispiele einer Wortart und führt die S zwischendurch mit Vertretern anderer Wortarten in die Irre. S, die das „faule Ei“ erkennen, rufen STONN.

Schriftliche Variante:

Die Personen werden auf einem OT angeboten, die S schreiben die Wörter „faule Eier“ auf.

Die Variante kann als Lernzielkontrolle dienen und ist auch im Rahmen von offenen Lernformen einsetzbar.

• **„Wortarten-Pingpong“:**

Die Klasse arbeitet in zwei Gruppen. Ein Mitglied der ersten Gruppe nennt ein Wort, ein S der zweiten Gruppe antwortet mit der lateinischen Bezeichnung des Wortes. Alle S kommen innerhalb ihrer Gruppe einmal an die Reihe – dann wechselt die Aufgabenstellung. Oder: Wechsel der Aufgabenstellung, sobald eine Gruppe einen Fehler macht.



waschen

pfeifen

schälen

schleichen

fahren

tanzen

hüpfen

putzen

klettern

tauchen

Eis

laufen

fliegen



Mustersseiten