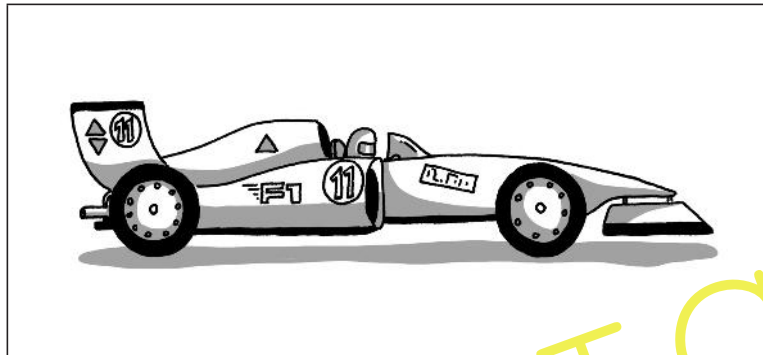


## **Curriculum grammaticum** – mit Vollgas ins Grammatik-Training (ab 1. Lernjahr)

Nach einer Idee von Sandra Schartner, Stammham  
Mit Illustrationen von Oliver Wetterauer, Stuttgart

---



*Und jetzt mit Vollgas ans Grammatik-Üben!*

Grammatik gezielt zu trainieren ist nicht immer spannend, vor allem wenn es um die Prüfungsvorbereitung geht. Wenn Sie die Übung aber als spannendes Formel-1-Rennen gestalten, sind die Schüler mit Spaß bei der Sache. Trainieren Sie mit Ihrer Lerngruppe Kasus, Tempora und mehr!

**Klassenstufe:** ab 5. Klasse, ab 1. Lernjahr,  
Latein als 1./2. FS

**Dauer:** 1 Unterrichtsstunde

**Bereich:** Grammatik:  
Konjugationen, Tempora,  
Deklinationen, Adjektive,  
Pronomina, Partizipien,  
Acl und PC

## Didaktisch-methodisches Konzept

### Zur Lerngruppe und thematischen Einbettung

Das Konzept des vorliegenden Spiels orientiert sich an Bildungsstandards und an diversen Lehrbüchern. Das Spiel zur Grammatik kann in der **Lehrbuchphase** zur Wiederholung mit den Karten zu vielen Grammatikbereichen eingesetzt werden. Parallel zu den jeweiligen Lehrbuchlektionen können einzelne Grammatikbereiche oder Karten herausgenommen werden, sodass das Spiel in Korrelation zum Lernjahr und Leistungsstand der Lernenden modifizierbar ist. Demnach ist ein Einsatz bereits im **ersten Lernjahr** möglich und auch gut für Vertretungsstunden geeignet.

### Zu den Kompetenzzielen und zur Differenzierung

Die Schüler **reaktivieren** ihr **Wissen** über die lateinische Grammatik in den Bereichen Konjugationen, Tempora, Deklinationen, Adjektive, Pronomina, Partizipien sowie Acl und PC und wenden dieses an. Durch die **spielerische Übung** werden die grammatikalischen Regeln wiederholt und damit auch eingeprägt.

Leistungsschwächere Klassen oder Gruppen spielen nur mit zwei bis drei Kartensätzen pro Spiel. So können sie sich auf einzelne Grammatikbereiche konzentrieren.

### Zur Vorgehensweise

In der **Vorbereitung** werden die **Spielregeln (M 1)** und der **Spielplan (M 2)** für jede Gruppe einmal kopiert und ggf. laminiert. Die **Karten (M 3–M 9)** werden kopiert, laminiert und ausgeschnitten. Für jeden Spieler wird eine **Spielfigur** bereitgestellt.

**Tipp:** Werden die Karten der unterschiedlichen Grammatikbereiche auf verschiedenfarbiges Papier kopiert, kann ein Bereich leichter aussortiert werden, wenn nicht mit allen Karten gespielt werden soll. Auf den **Blankokarten (M 10)** können eigene Aufgaben notiert werden.

Die **Spielregeln (M 1)** werden im Plenum besprochen. Jeder Schüler setzt seine Spielfigur auf das Feld „INITIUM“. Die **Karten (M 3–M 9)** werden gemischt und mit dem Text nach unten auf einen Stapel gelegt. Der jüngste Schüler beginnt. Dessen rechter Nachbar zieht eine Karte und stellt ihm die Aufgabe. Bei richtiger Antwort darf der Spieler so viele Felder vorziehen, wie Punkte auf der Karte stehen; bei einer falschen Antwort bleibt er stehen. Wer als Erster die Ziellinie (FINIS) durchläuft, gewinnt und das Spiel ist beendet.

### Materialübersicht

M 1 (Ab)	Spielregeln	M 6 (Sp)	Karten: Adjektive
M 2 (Sp)	Spielplan	M 7 (Sp)	Karten: Pronomina
M 3 (Sp)	Karten: Konjugationen	M 8 (Sp)	Karten: Partizipien
M 4 (Sp)	Karten: Tempora	M 9 (Sp)	Karten: Acl und PC
M 5 (Sp)	Karten: Deklinationen	M 10 (Sp)	Blankokarten

Auf **CD 15** finden Sie alle Materialien im **Word-Format**



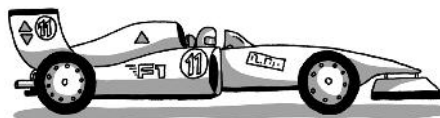
CD 15

**M 1****Curriculum grammaticum – Spielregeln**

Kasus, Tempora und Co. – mach' mit beim Formel-1-Rennen und werde Grammatik-Profi!

**PRÆCEPTA LVDI****praeparatio**

1. Wähle eine Spielfigur und stelle sie auf dem Spielplan auf das Feld „INITIUM“.
2. Mische die Karten und lege sie auf einen Stapel mit dem Text nach unten.
3. Lege dir ein Blatt und einen Stift zurecht, falls du dir etwas notieren möchtest. Bei kniffligeren Antworten kann dies hilfreich sein.

**cursus ludi**

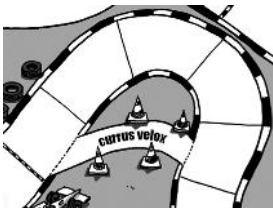
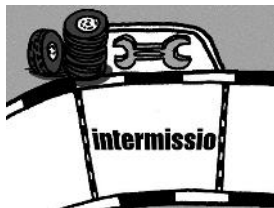


1. Wenn du der jüngste Spieler in der Runde bist, darfst du anfangen. Der Mitspieler zu deiner Rechten zieht eine Karte vom Stapel und liest sie vor. Er kann sie dir zeigen (die Antwort wird mit der Hand verdeckt), sodass du die Aufgabe sehen kannst. Beantworte die Frage. Die Punkte werden dir erst bekannt gegeben, wenn du die richtige Antwort genannt hast.

Richtige Antwort? Wenn du einen Punkt erzielt hast, ziehe ein Feld vor. Wenn du zwei Punkte hast, gehe zwei Felder vor. Maximal können drei Punkte erreicht werden.

Falsche Antwort? Warte auf die nächste Runde und versuch es mit einer neuen Aufgabe.

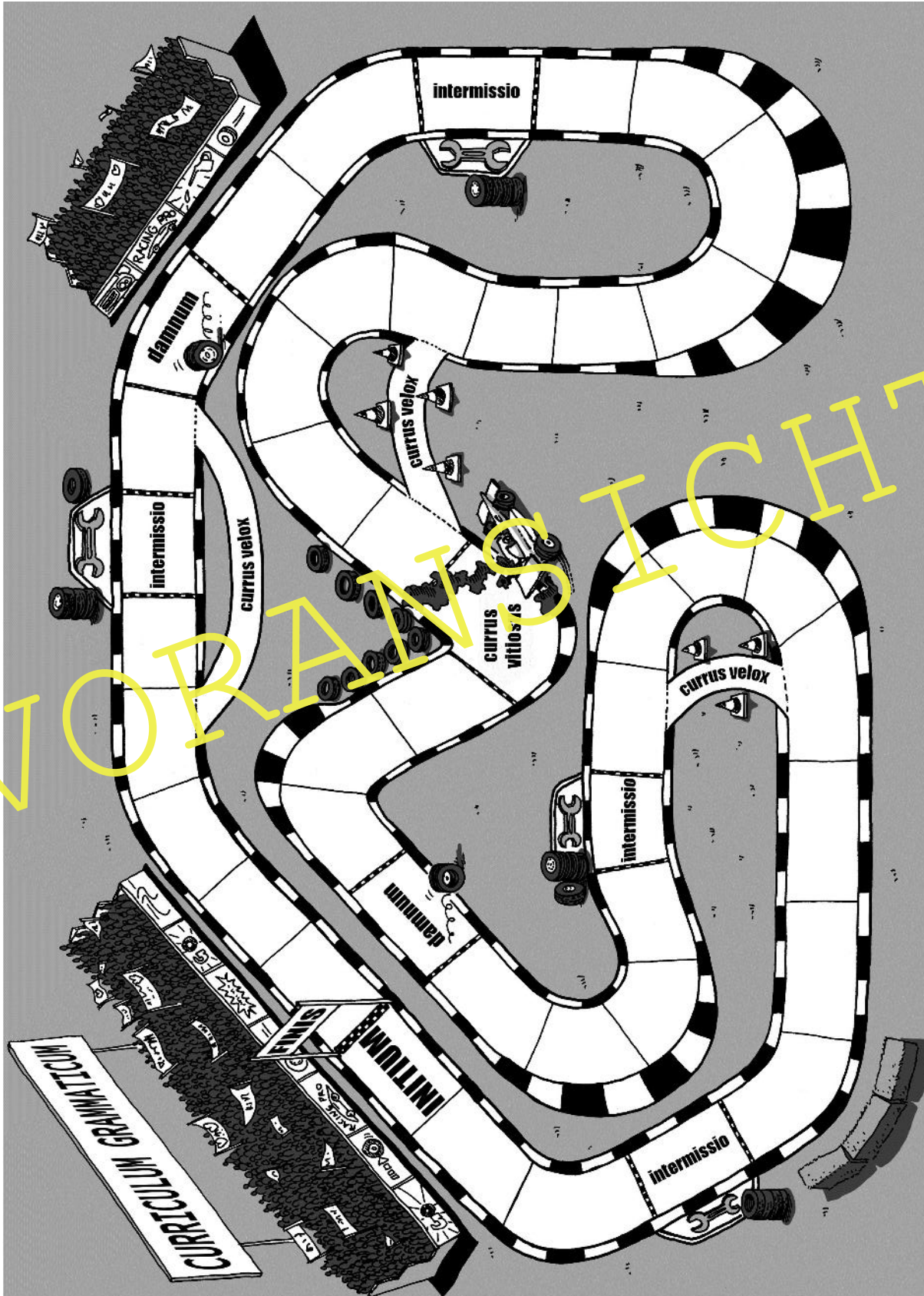
2. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.
3. Du bist der Erste, der die Ziellinie (FINIS) überquert? Herzlichen Glückwunsch! Du hast das Rennen gewonnen. Du bist ein richtiger Grammatik-Profi! ☺

**eventus**

<b>currus velox</b>	<b>intermissio</b>	<b>currus vitiosus</b>	<b>damnum</b>
Du bist auf der <b>Überholspur?</b> Du Glückspilz! Du darfst die Abkürzung nehmen.	Du musst einen <b>Boxenstopp</b> einlegen? Setze eine Runde aus!	Du hast einen <b>Motorschaden?</b> Gehe zurück zum Start ( <i>initium</i> ).	Du hast einen <b>Reifen verloren?</b> Gehe zurück zum letzten Boxenstopp ( <i>intermissio</i> ) und warte auf deine nächste Runde.
			

# M 2

## Curriculum grammaticum – Spielplan



## M 3

**Curriculum grammaticum – Karten: Konjugationen**

**Zu welcher Konjugation gehört *iuvāre, -ō*?**



a-Konjugation  
(1 Punkt)

**Zu welcher Konjugation gehört *lavāre, -ō*?**



a-Konjugation  
(1 Punkt)

**Zu welcher Konjugation gehört *cōspicere, -iō*?**



gemischte Konjugation  
(1 Punkt)



**Zu welcher Konjugation gehört *habēre, -eō*?**



e-Konjugation  
(1 Punkt)

**Zu welcher Konjugation gehört *delēre, -eō*?**



e-Konjugation  
(1 Punkt)

**Zu welcher Konjugation gehört *capere, -iō*?**



gemischte Konjugation  
(1 Punkt)



**Zu welcher Konjugation gehört *venīre, -iō*?**



i-Konjugation  
(1 Punkt)

**Zu welcher Konjugation gehört *aperīre, -iō*?**



i-Konjugation  
(1 Punkt)

**Zu welcher Konjugation gehört *audīre, -iō*?**



i-Konjugation  
(1 Punkt)



VORANSICHT