



Male die Dächer so an: der = blau die = rot das = grün

Schneide die Tiere aus! Klebe sie in das richtige Haus!

der

die

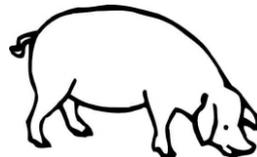
das



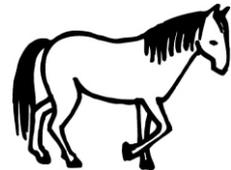
der Hahn



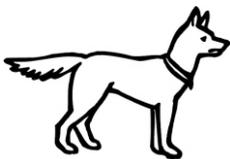
die Kuh



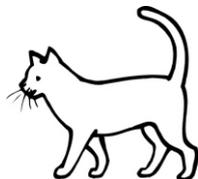
das Schwein



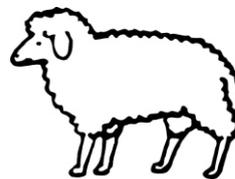
das Pferd



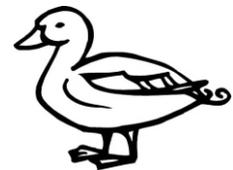
der Hund



die Katze



das Schaf



die Ente

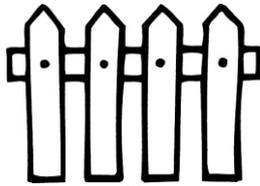
Male die Dächer so an: der = blau die = rot das = grün

Schneide die Tiere aus! Klebe sie in das richtige Haus!

der

die

das



der Zaun



das Haus



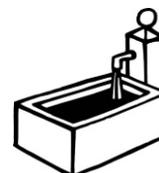
der Traktor



der See



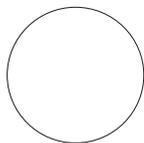
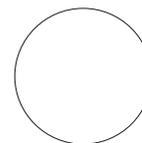
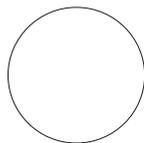
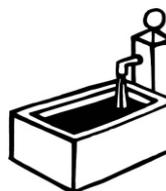
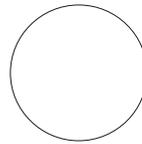
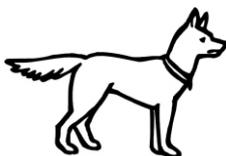
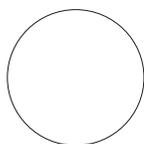
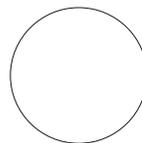
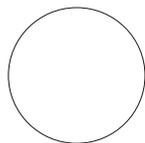
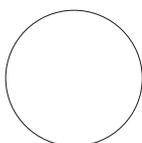
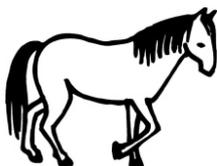
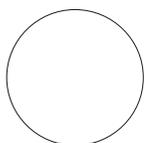
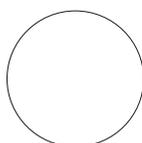
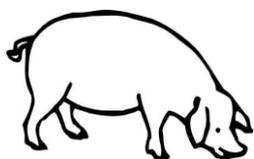
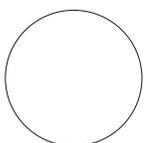
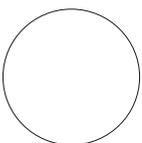
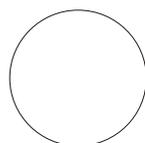
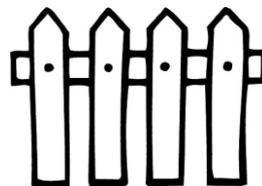
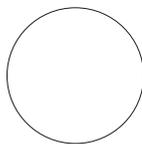
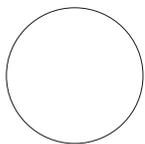
das Holz



der Brunnen

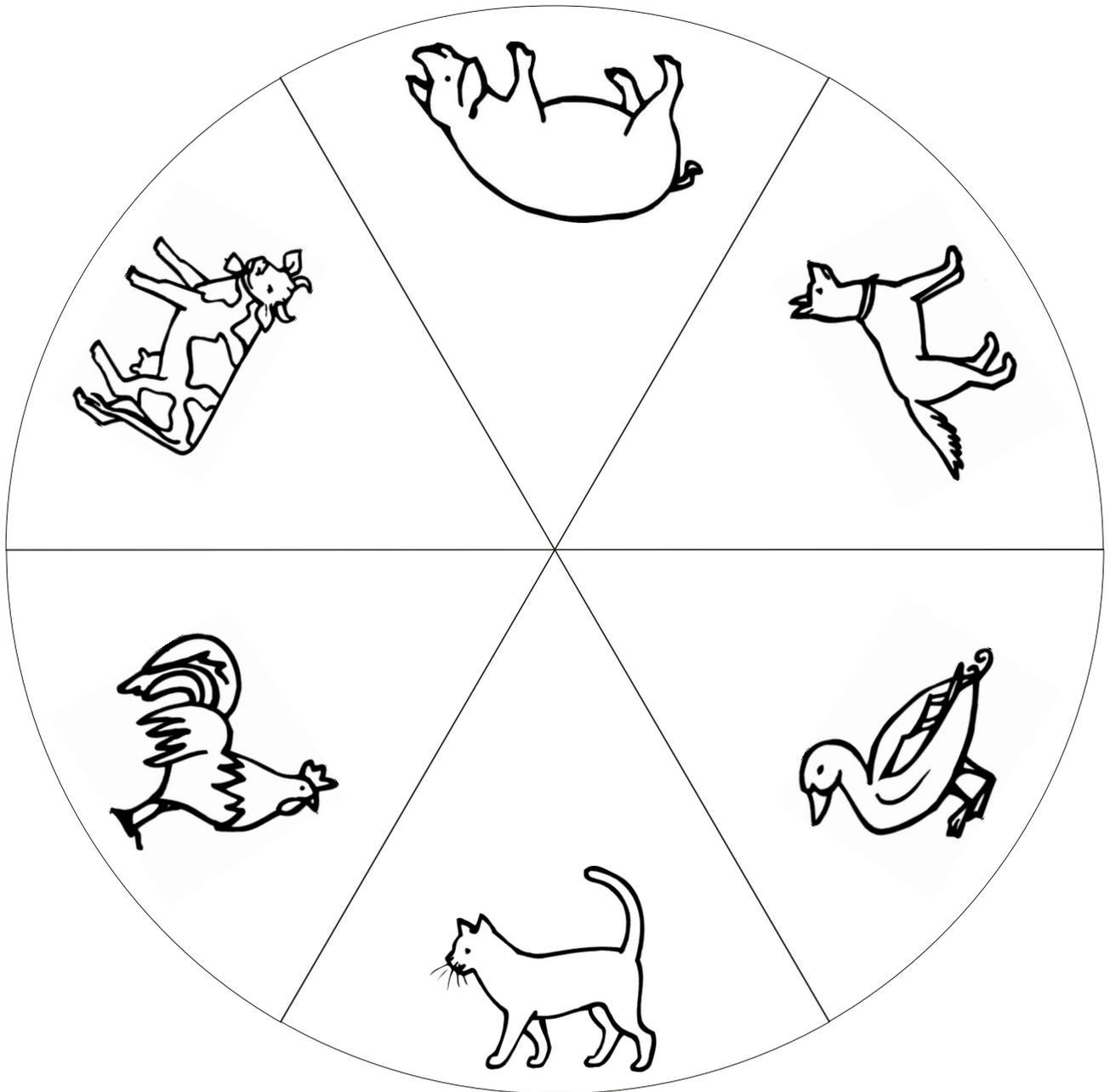
Male die Kreise in der richtigen Artikelfarbe (Begleiterfarbe) an!

der = blau die = rot das = grün



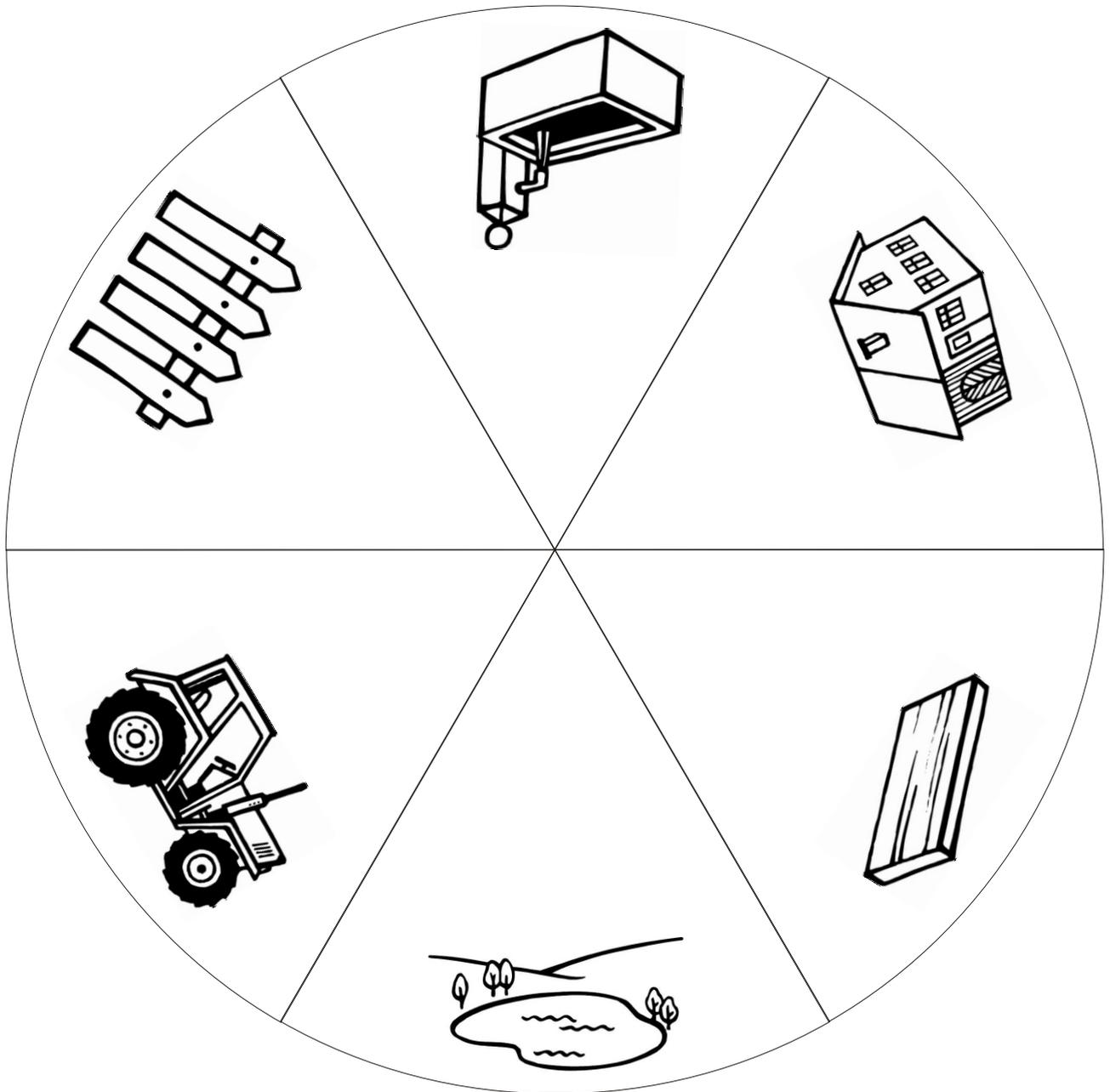
Drehscheibe: Tiere

Auf Pappe kopieren, möglichst auf DIN A3 vergrößern
durch die Scheiben- und Pfeilmitte ein Loch bohren und mit einer Musterklammer
locker verbinden, sodass sich der Pfeil leicht drehen lässt.

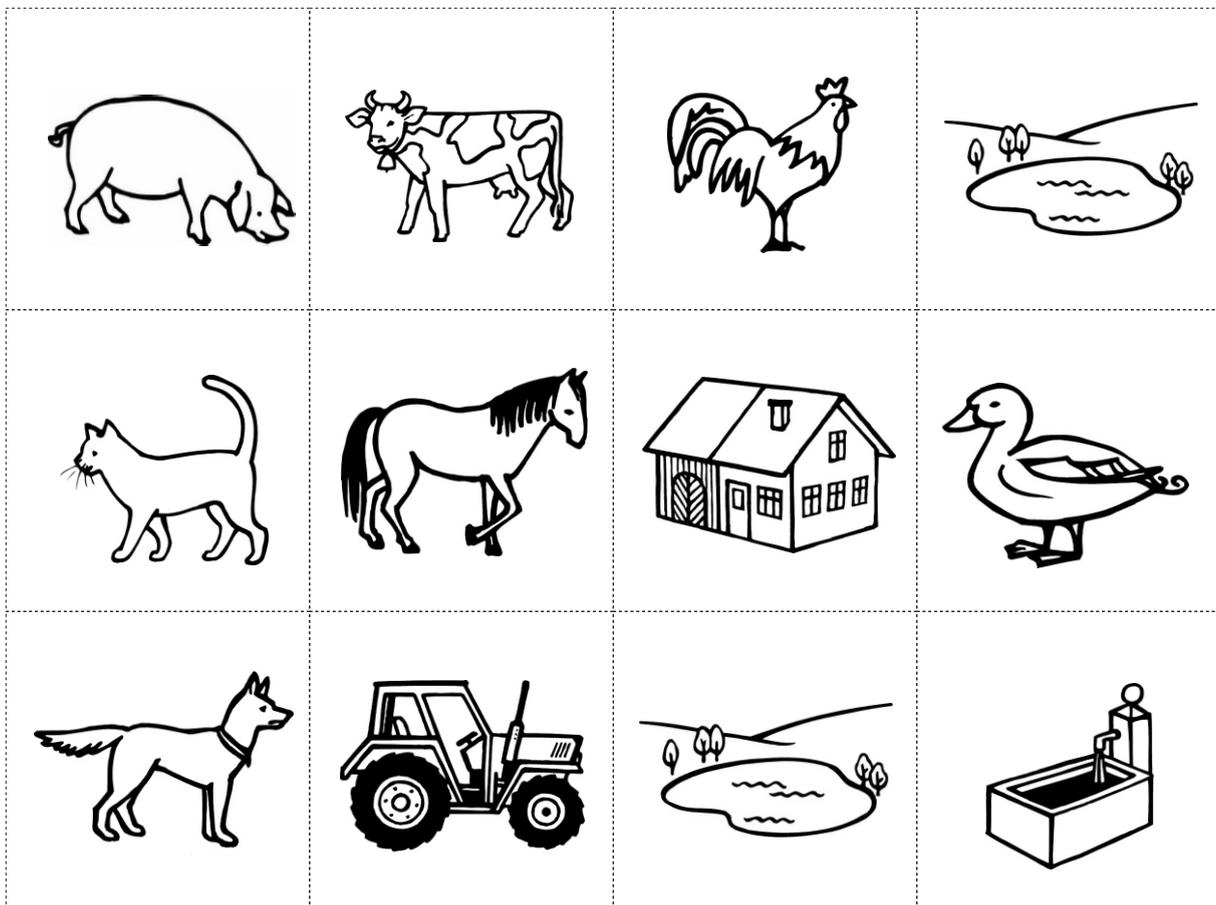
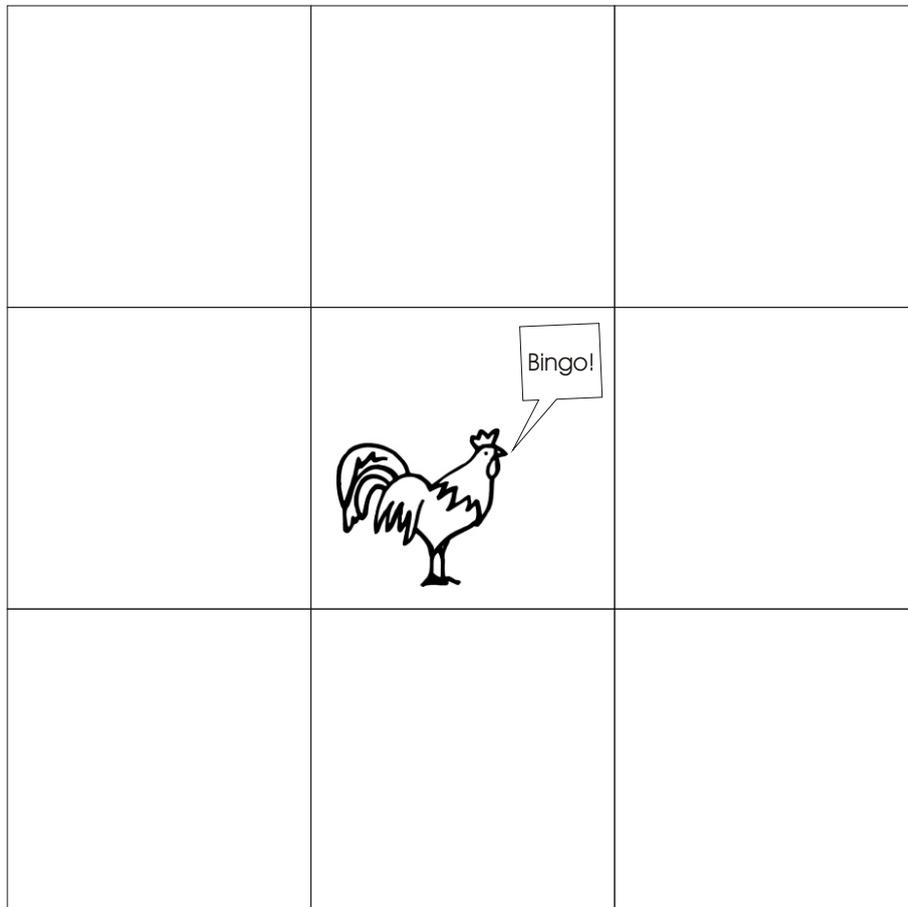


Drehscheibe: Tiere

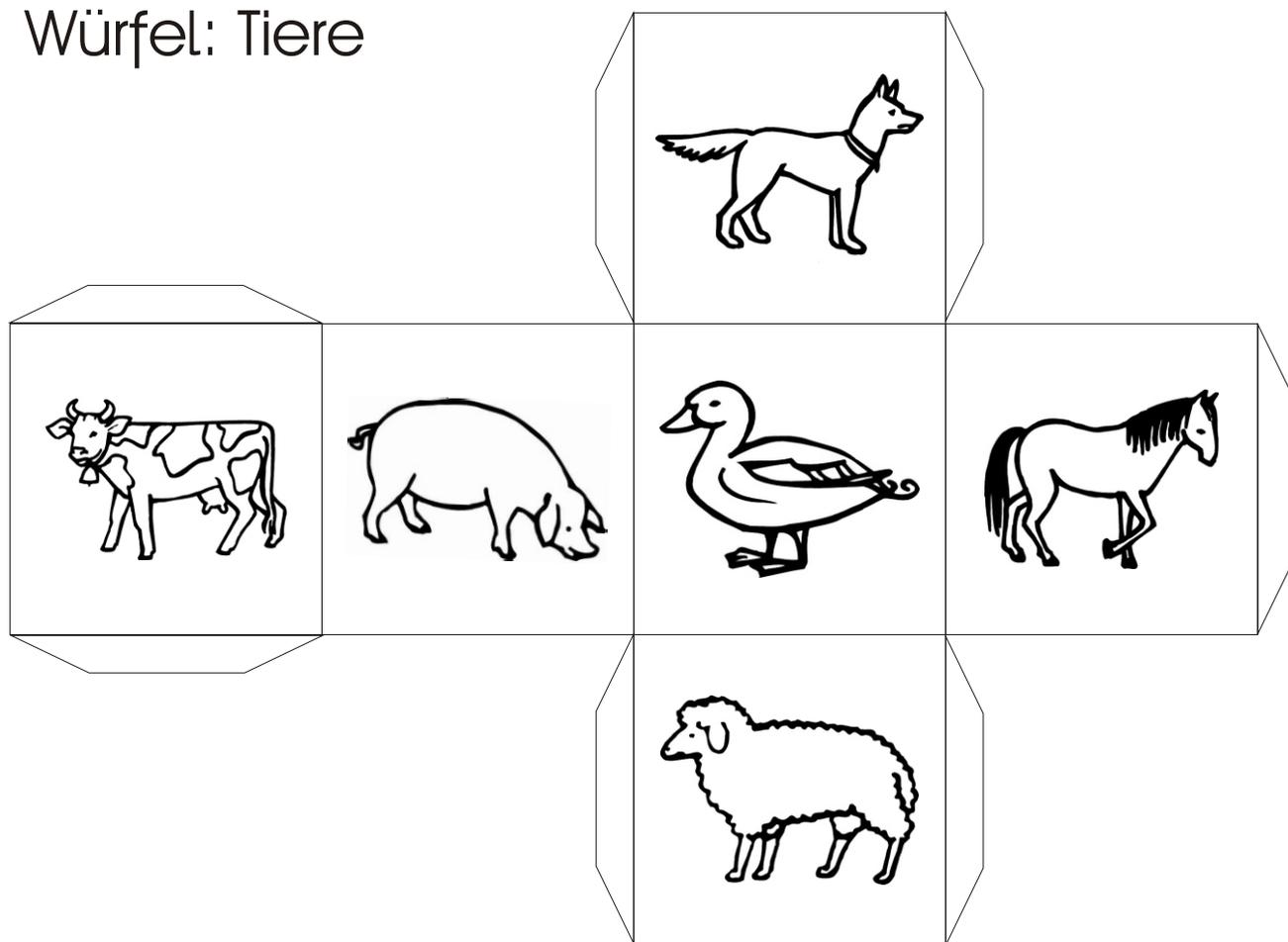
Auf Pappe kopieren, möglichst auf DIN A3 vergrößern
durch die Scheiben- und Pfeilmitte ein Loch bohren und mit einer Musterklammer
locker verbinden, sodass sich der Pfeil leicht drehen lässt.



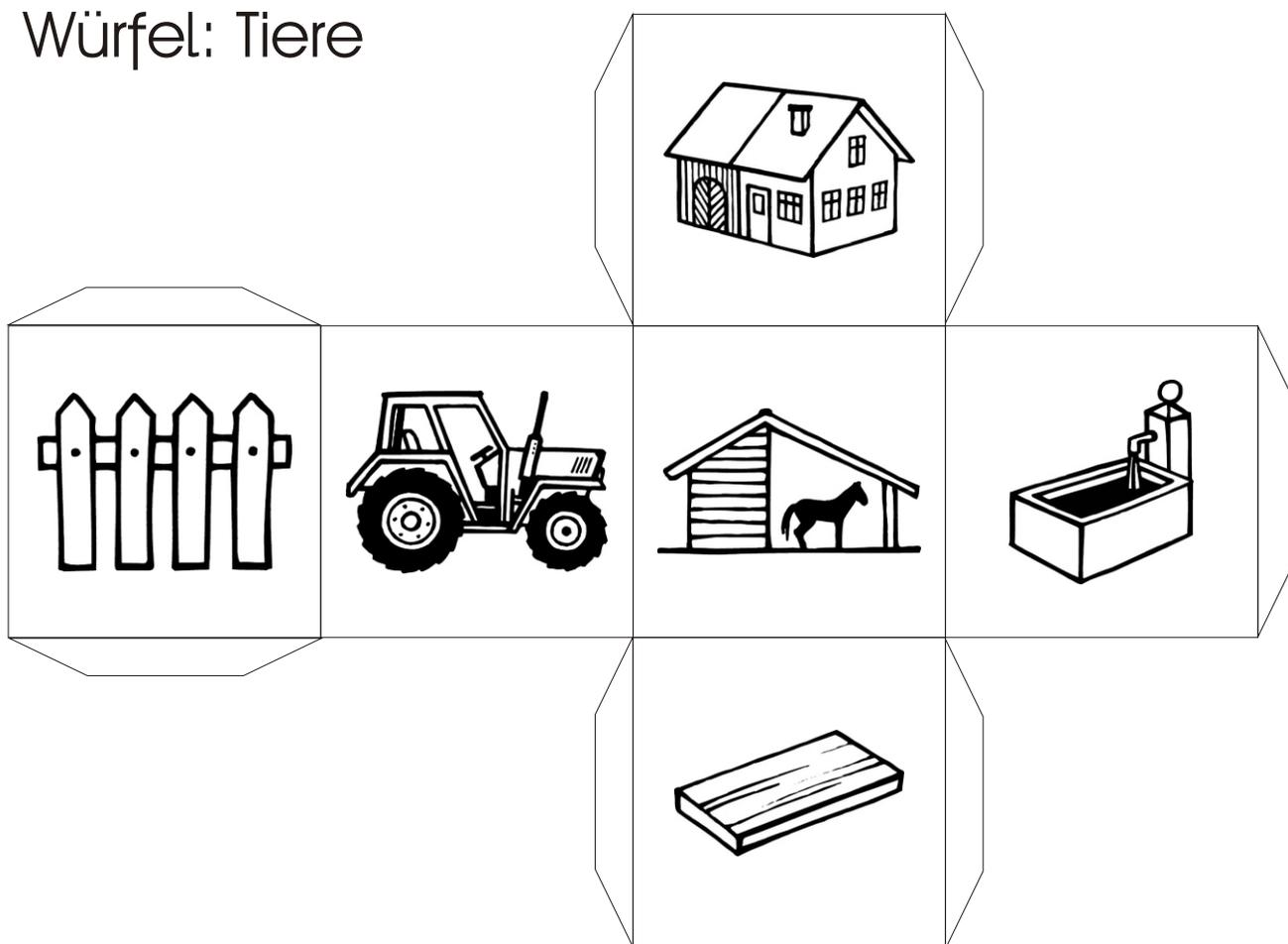
Bingo mit Tieren und Gegenständen



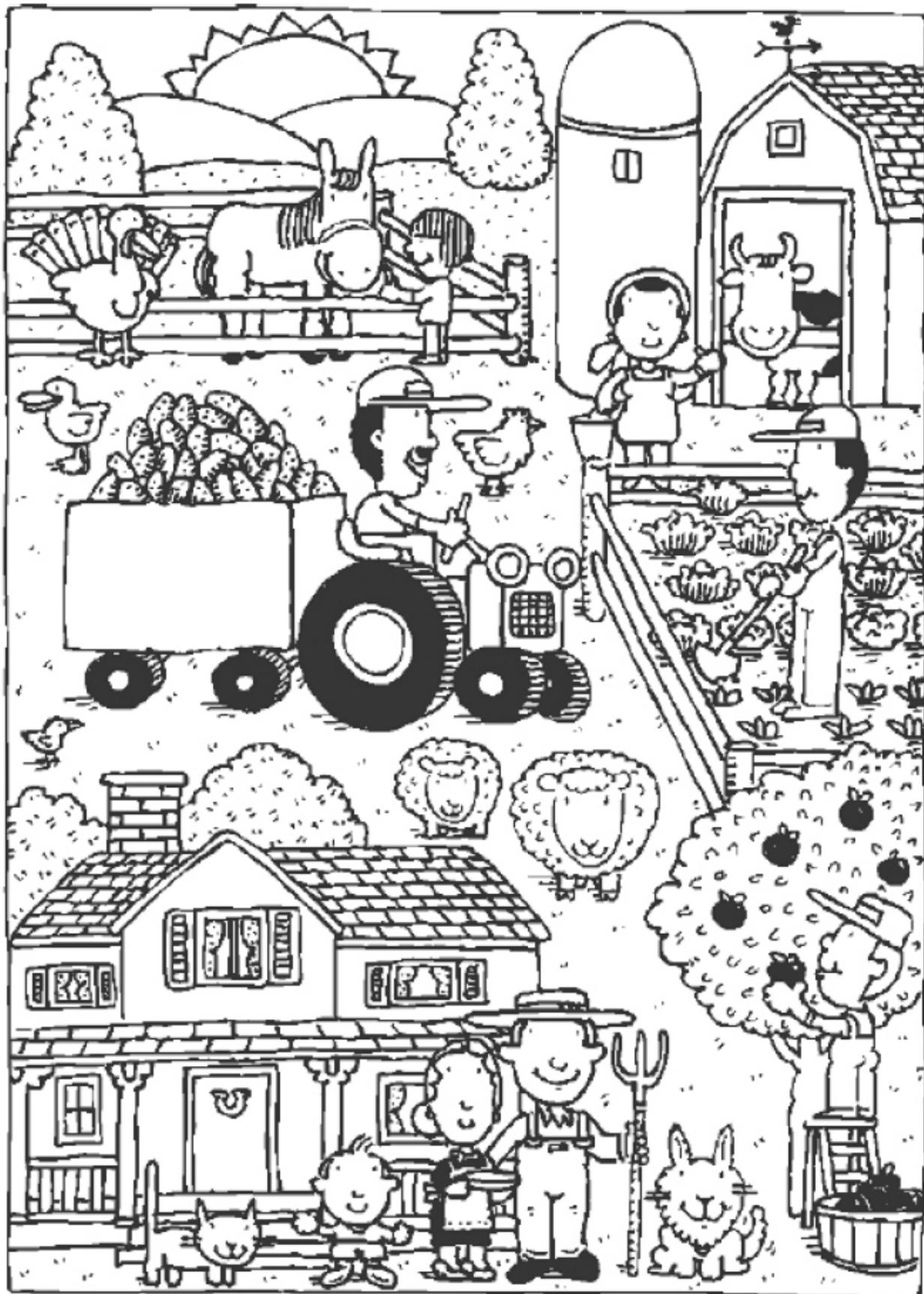
Würfel: Tiere



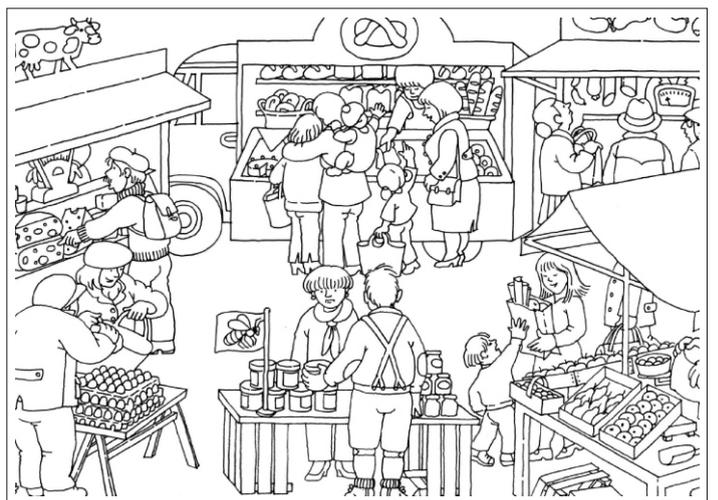
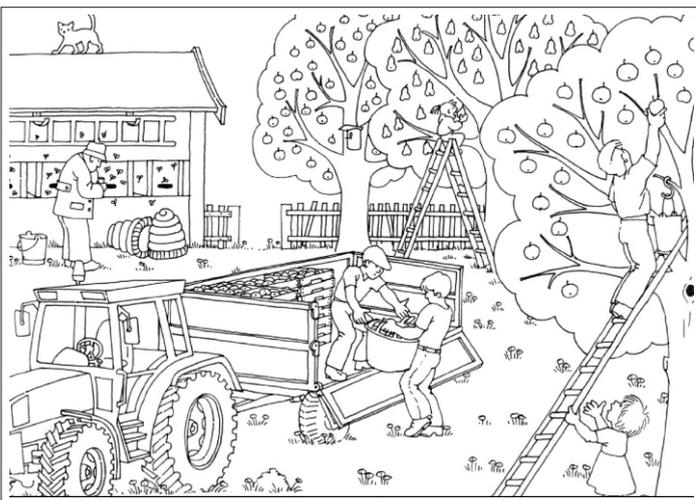
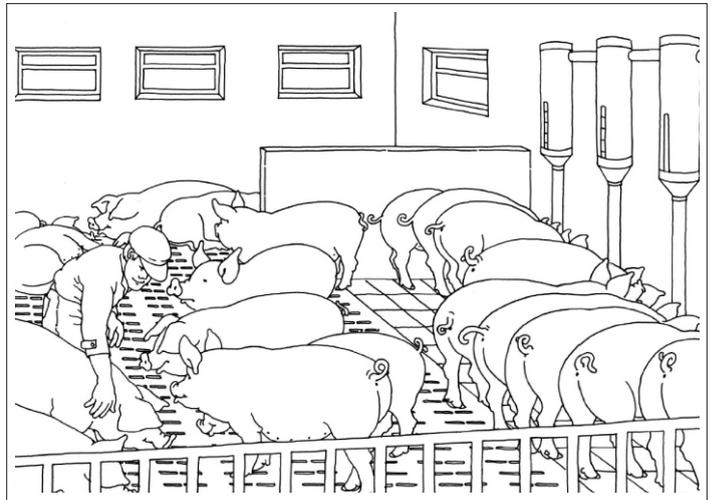
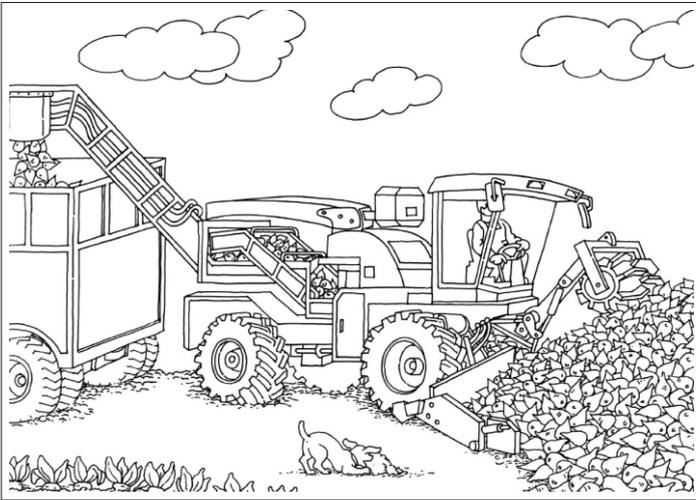
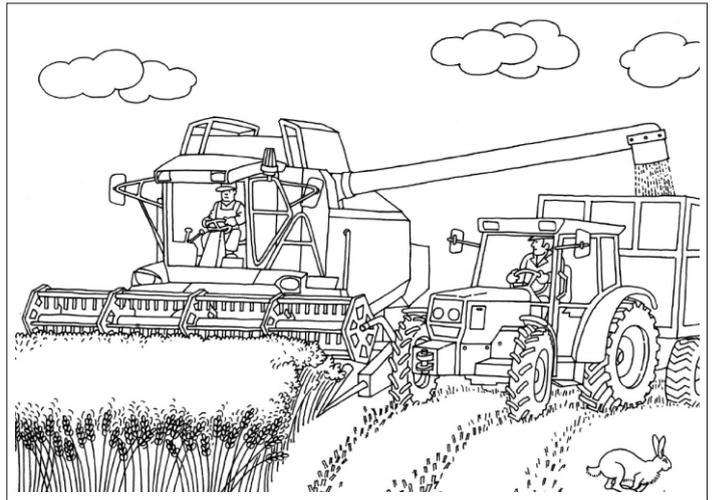
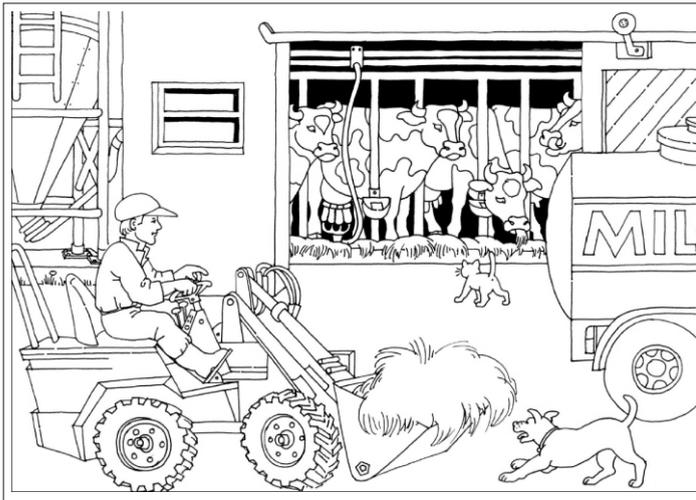
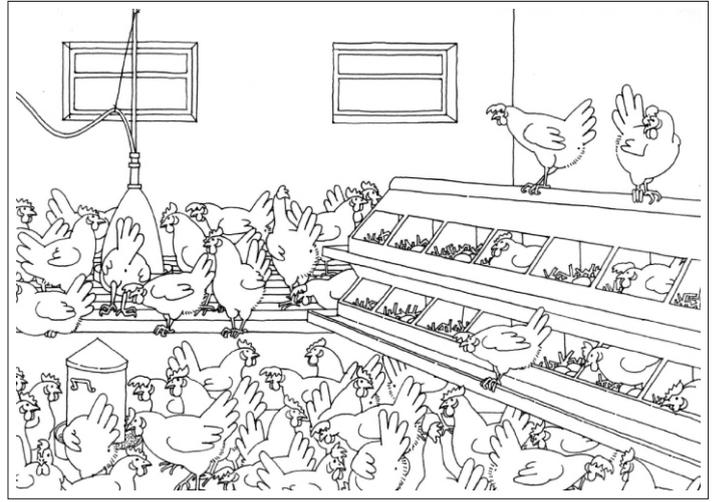
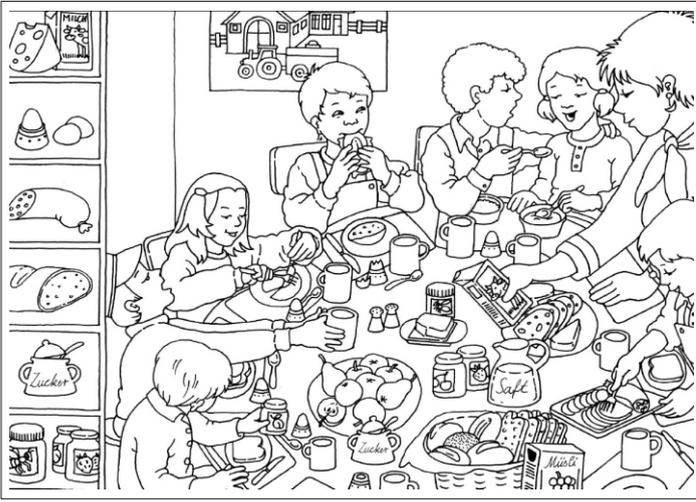
Würfel: Tiere



Erzähle, was du auf dem Bauernhof siehst:



Bildergeschichte



Präpositionen

Male den Hahn unter dem Stall blau an.

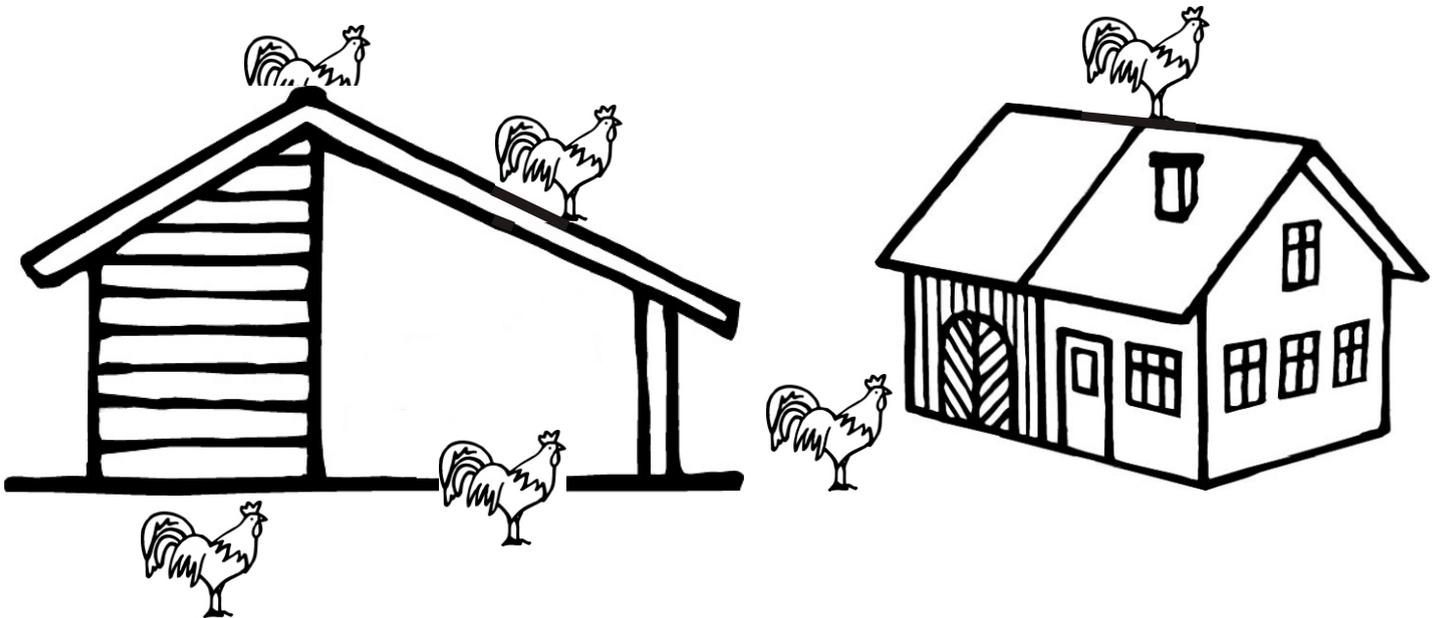
Male den Hahn hinter dem Stall grün an.

Male den Hahn auf dem Haus gelb an.

Male den Hahn vor dem Stall rot an.

Male den Hahn zwischen dem Stall und dem Haus blau und gelb an.

Male den Hahn auf dem Stall grün und rot an.



Präpositionen

An welcher Stelle befinden sich die Tiere? Klebe oder male sie an die richtigen Stelle.

Klebe/male die Ente unter den Stall.

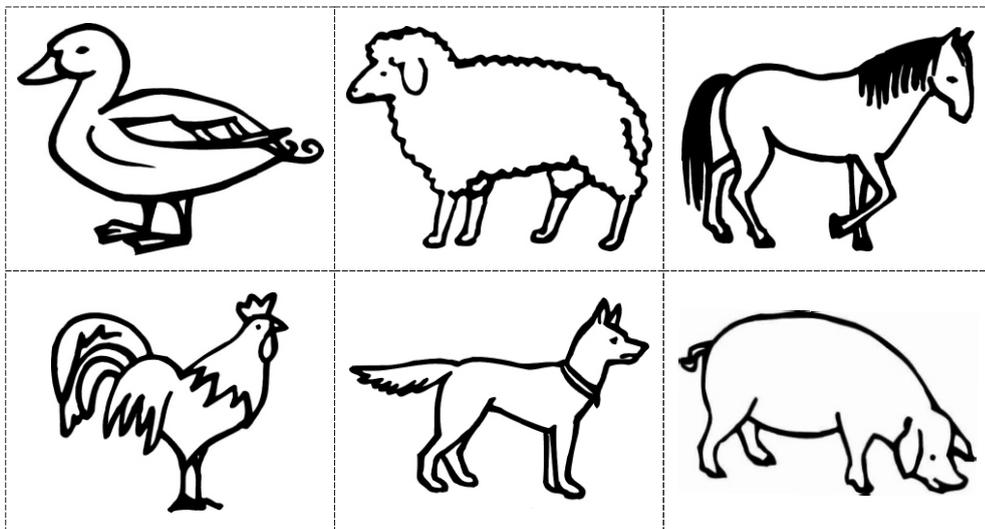
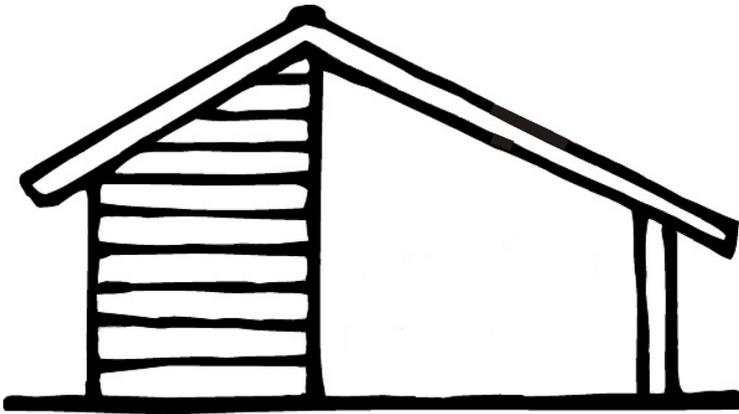
Klebe/male das Schaf zwischen Stall und Haus.

Klebe/male das Pferd vor das Haus.

Klebe/male den Hahn auf den Stall.

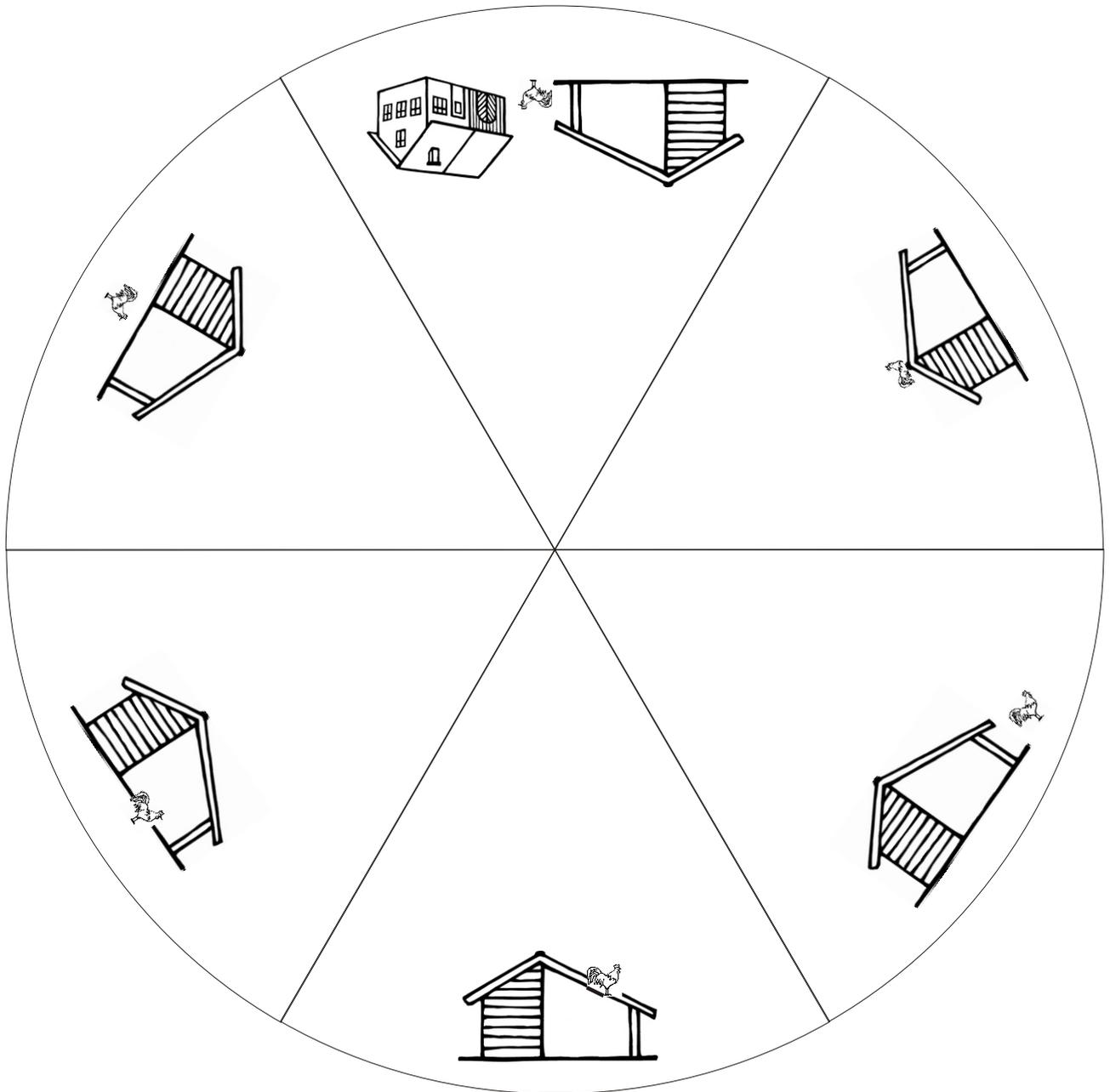
Klebe/male den Hund hinter den Stall.

Klebe/male das Schwein unter das Haus.



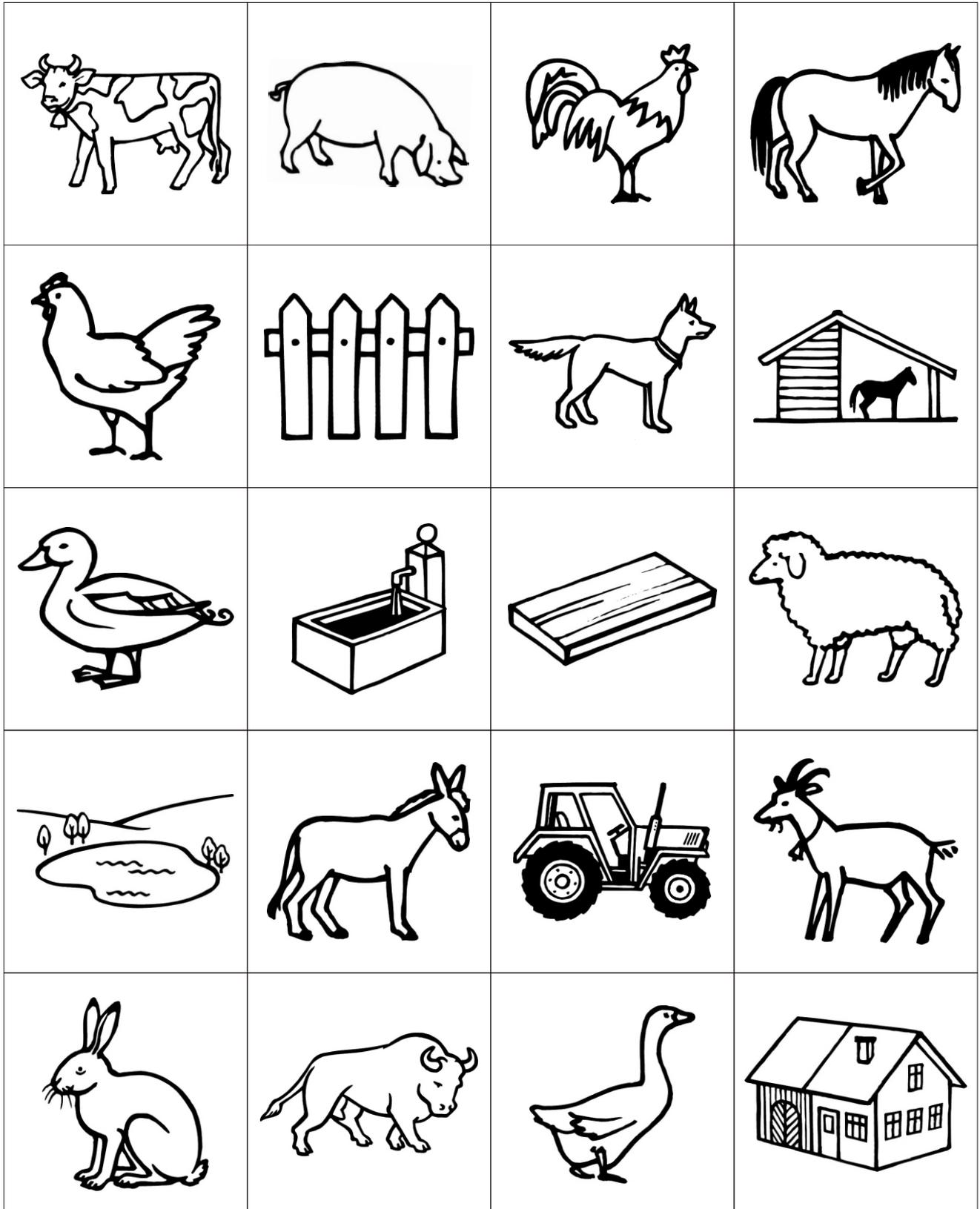
Drehscheibe: Tiere

Auf Pappe kopieren, möglichst auf DIN A3 vergrößern
durch die Scheiben- und Pfeilmitte ein Loch bohren und mit einer Musterklammer
locker verbinden, sodass sich der Pfeil leicht drehen lässt.



Memory

- Bilder 2x auf festes Papier oder Pappe kopieren (evt. vergrößern), ausschneiden
- Beim Memoryspiel nach den bekannten Regeln darauf achten, dass die Nomen immer mit Artikel genannt werden!



Pferd

Haus

Huhn

Schwein

Lamm

Schaf

Pferd

Holz

Küken

Lamm

Kalb

Feld

Kuh

Gans

Ente

Maus

Ziege

Henne

Bäuerin

Katze

Blume

Wiese

Bambi

Reh

Traktor

Brunnen

See

Traktor

Stall

Zaun

Bauer

Hase

Stier

Esel

Storch

Hahn

Hund

Frosch

Baum

Acker

Fuchs

Fohlen

Anhänger

Gras

Mähdrescher

Pferd

Haus

Huhn

Schwein

Lamm

Schaf

Pferd

Holz

Küken

Lamm

Kalb

Feld

Kuh

Gans

Ente

Maus

Ziege

Henne

Bäuerin

Katze

Blume

Wiese



Traktor

Brunnen

See

Traktor

Stall

Zaun

Bauer

Hase

Stier

Esel

Storch

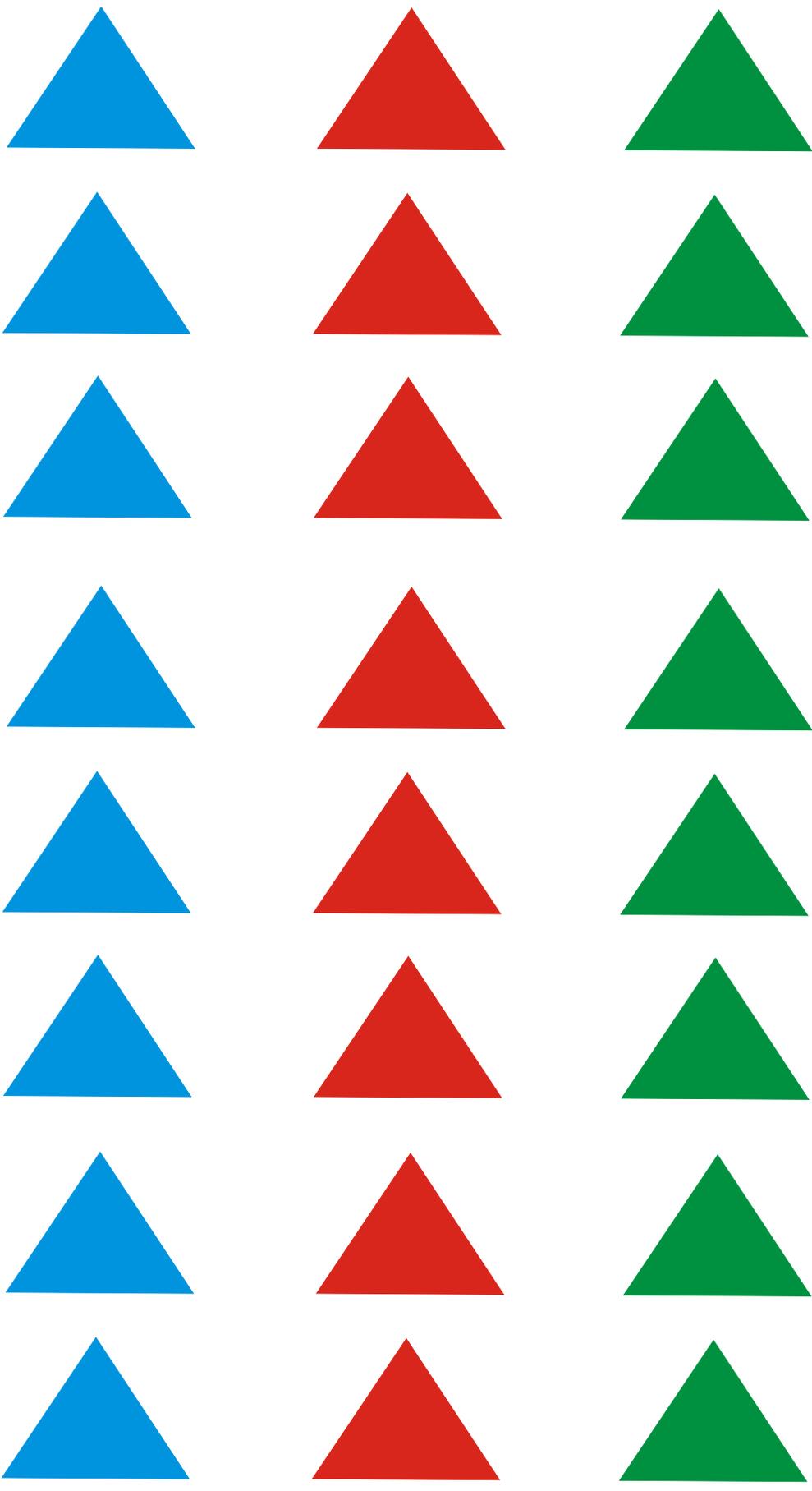
Hahn

Hund

Frosch

Baum

Acker



der

der

die

das

der

die

die

das

der

die

das

das

der

die

das

das

der

die

das

das

hungrige

braune

schwarze

durstige

weiße

langsame

müde

liebe

stolze

rosa

kleine

gefleckte

blaue

dürre

alte

bunte

gelbe

frische

interessante

lustige

große

lange

schöne

kurze

leuchtet

quakt

wiehert

quiekt

kräht

blökt

bellt

muht

duftet

brennt

steht

frisst

läuft

winselt

gackert

schwimmt

schnattert

isst

trinkt

rennt

springt

geht

schwimmt

liegt

