









# INHALT

1.	EINFÜHRUNG	1
2.	MATERIALIEN	2–26
Zur Einführung		2–5
<b>M 1</b>	Vier Stimmen und eine Gebrauchsanweisung Wie Kinder mit Kommas umgehen.	
<b>M 2</b>	Dringender Hilferuf Der Verzicht auf ein Komma führt zu Missverständnissen.	
<b>M 3</b>	Komma-Komik Kommas entscheiden über den Sinn von Sätzen.	
<b>M 4</b>	Im Satzzeichen-Museum Wesen aus der Zukunft blicken auf unsere Interpunktion.	
Direkte Rede, Anreden und Ausrufe		6–10
<b>M 5</b>	Arnold, 5c, Fensterreihe O-Töne aus einer fünften Klasse	
<b>M 6</b>	Das Biest unter dem Bett Wörtliche Rede in einer unheimlichen Erzählung	
<b>M 7</b>	Camping Dialoge und Interpunktion	
<b>M 8</b>	Der Enkeltrick ... Eine ältere Dame überführt ein Betrügerpärchen.	
<b>M 9</b>	... und die Folgen Gerüchte und Vermutungen und ihre Wiedergabe in direkter Rede	
Appositionen, Anführungszeichen und Satzgefüge		11–17
<b>M 10</b>	Auf dem Revier Kommas bei der Apposition	
<b>M 11</b>	Neues vom Biest unter dem Bett Weitere Funktionen von Anführungszeichen	
<b>M 12</b>	Endspiel Kommas in Satzgefügen	
<b>M 13</b>	Mehr vom Biest unter dem Bett Vier Funktionen von Kommas im Text	
Die Spiele		18–23
<b>M 14</b>	Zwischenfall in der C (Folie 1) Ein Spiel rund um die Bildung von Satzgefügen	
<b>M 15</b>	Der Komma-Krimi Ein Kartenspiel um Kommasetzung	
<b>M 16</b>	Hausmeister und Schlossgeister Ein Spiel zur Zeichensetzung bei Appositionen	
<b>M 17</b>	Das Komma-Karussell (Folie 2) Sätze hören und Kommas setzen	
<b>M 18</b>	Das Komma-Karussell (die Spielkarten) Kartensets auf zwei Niveaustufen	
Zur Selbstkontrolle		24–26
<b>M 19</b>	Lösungen und Lösungsvorschläge	
3.	UNTERRICHTSVERLAUF	27–28
	TEST UND KLASSENARBEIT	CD-Beilage/Extra
	AUDIodateien	 Track 01–Track 06