

REALSCHULE

KLASSENARBEIT

**MEHR
ERFAHREN**

Deutsch 5. Klasse

ASTRID GALIMPAS

STARK

Liebe Fünftklässlerin, lieber Fünftklässler,

in der ersten Klasse konntest du es wahrscheinlich kaum erwarten, endlich schreiben und lesen zu lernen. In der zweiten Klasse hast du begonnen, längere Texte zu schreiben. Nach der dritten und vierten Klasse fällt dir das nicht mehr schwer. Trotzdem ist die deutsche Sprache eine schwere Sprache und sie mit ihren vielen Regeln zu beherrschen, ist fast eine Meisterleistung.

Vor dir liegt ein Heft, das dir beim Durchstarten in der weiterführenden Schule helfen kann. Oft wissen Schüler nicht, was sie für eine Klassenarbeit im Fach Deutsch lernen sollen, denn manchmal kann man wirklich nichts so richtig lernen. Aber man kann üben!

In diesem Heft findest du zehn **Tests** und zehn **Klassenarbeiten** zu verschiedenen Deutsch-Themen, sodass du zu den anstehenden Arbeiten in der Schule garantiert Übungen findest. Auch wenn dir manche Aufgaben vielleicht schwerfallen, versuche es. Löse die Aufgaben, schreibe die Aufsätze und vergleiche erst hinterher mit den vorgeschlagenen Lösungen. Schritt für Schritt wirst du vorankommen.

Zur Einschätzung deiner eigenen Leistung sind die zu erreichenden Punkte bei den Teilaufgaben der Tests angegeben. Mithilfe der **Bewertung** kannst du dann feststellen, ob du das geprüfte Thema insgesamt vorbildlich (++) , solide (+) oder in seinen Grundzügen (O) beherrschst oder ob du noch intensiver üben musst (-). Auch deine Aufsätze kannst du anhand der Bewertungstabelle überprüfen und daraus ablesen, ob du an alles Wichtige gedacht hast. Der ausgearbeitete Aufsatz der **Musterlösung** zeigt dir eine besonders gelungene Lösungsmöglichkeit.

Ich wünsche dir Geduld, gute Ideen für deine Aufsätze und viel Erfolg beim Lösen der Aufgaben!



Inhaltsverzeichnis

	Heft	Lösungen
Test 1: Erschließen eines Märchens	1	1
Test 2: Erschließen eines Sachtextes	4	4
Test 3: Erschließen eines Gedichts	7	5
Test 4: Grammatik – verschiedene Themen	9	8
Test 5: Satzglieder	12	10
Test 6: Zeitformen	15	12
Test 7: Substantivierung	17	14
Test 8: Zeichensetzung	20	16
Test 9: Rechtschreibung – s-Laute	22	18
Test 10: Arbeit mit dem Wörterbuch	24	20
Klassenarbeit 1: Erlebniserzählung	26	22
Klassenarbeit 2: Bildergeschichte	28	27
Klassenarbeit 3: Reizwortgeschichte	30	31
Klassenarbeit 4: Nacherzählung	32	35
Klassenarbeit 5: Beschreiben eines Gegenstands	36	38
Klassenarbeit 6: Vorgangsbeschreibung	38	41
Klassenarbeit 7: Verfassen eines persönlichen Briefes	40	44
Klassenarbeit 8: Rechtschreibung, Grammatik, Zeichensetzung	43	48
Klassenarbeit 9: Überarbeiten eines Textes	46	51
Klassenarbeit 10: Textverständnis	49	55

Test 1

■ Inhalt: Erschließen eines Märchens

■ Zeitbedarf: 30 Minuten

Lies den folgenden Text konzentriert durch und bearbeite dann die gestellten Aufgaben.

Vom weißen Affen

1 In jenen alten Zeiten, als sich die Menschen aus den tiefen Höhlen auf die Erde schleppten, kam auch der Jäger Hidoroma aus der Finsternis ans Licht. Und kaum hatte er sich mit seinen

5 Fäusten den Schlaf aus den Augen gerieben, nahm er die seltsamsten Tiere und Vögel wahr. Da zog er sein Blasrohr hervor, legte einen Holzpfeil ein, zielte und blies mit mächtigem Atem den Pfeil hindurch.

10 Der Hunger im Dorf trieb den Jäger immer wieder hinaus in seine Jagdgründe, und jedesmal kam er mit reicher Beute zurück. So wurde Hidoroma ein berühmter Jäger, und er selbst war überzeugt, dass es keinen besseren als ihn

15 gebe, verfehlten seine Pfeile doch nie ihre Ziele.

Eines Tages sah er den kleinen weißen Affen Choruca.

Hidoroma zielte und blies den Holzpfeil durch das Blasrohr, aber der Pfeil verfehlte sein

20 Ziel. Wieder und wieder legte er an und zielte und blies, aber die Pfeile trafen nicht. Und sobald er sich dem weißen Affen nähern wollte, war dieser schon auf den nächsten Baum geklettert. So lockte der Affe den Jäger immer tiefer in den Urwald, solange bis Hidoroma alle Holzpfeile verschossen hatte. [...]

Sobald Hidoroma neue Pfeile geschnitzt hatte, wiederholte sich alles. Der weiße Affe sprang von Baum zu Baum, und der Jäger verfolgte ihn.

Als der Urwald sich lichtete, sah Hidoroma einen Bach, in dem der weiße Affe Choruca auf den Steinen herumsprang.

35 „Jetzt habe ich dich!“, jubelte der Jäger.

Im gleichen Augenblick sah er, dass sich auf dem Wasser Ringe bildeten, wie wenn der Affe ins Wasser gesprungen wäre. Hidoroma wartete noch eine Weile, ob er wieder auftauchen würde, aber der Affe blieb verschwunden. Doch dort, wo sich zuvor die Ringe gebildet hatten, schwamm ein großer, weißer Fisch.

„Das ist Choruca, er hat sich in einen Fisch verwandelt!“, dachte der Jäger. Er überlegte nicht lange und flocht aus Lianen ein Fangnetz [...]. Keine einzige Grundel¹ entkam ihm, von dem großen, weißen Fisch jedoch sah er nicht einmal die Bauchflosse.

„Bestimmt hat er sich wieder etwas ausgedacht“, sagte sich der Jäger Hidoroma ratlos, als er knietief im Wasser stand. Da erblickte er auf einmal eine kleine weiße Muschel, die sich langsam in den Schlamm eingrub.

Der Jäger Hidoroma tat, als ob er sie nicht sähe, und die Muschel ließ sich täuschen. Als sie sich wieder aus dem Schlamm ausgrub, griff der Jäger flink wie ein Raubtier nach ihr. Und bevor sie seinen Händen entgleiten konnte, trug er sie ans Ufer und öffnete sie mit einem einzigen Schlag. Und siehe da, in der Muschel saß ein Mädchen, nicht größer als sein kleiner Finger.

65 „Tu mir kein Leid an“, bat es. „Ich wollte nur deine Ausdauer und deinen Mut prüfen und wissen, ob ihr Menschen klüger seid als die Tiere, die ich so gut kenne.“ [...] „Ich bin nämlich eine Urwaldfee, musst du wissen.“ [...]



Quelle: Märchen der Indios: Mythen, Märchen und Legenden der Indianer Mittel- und Südamerikas. Nacherzählt von Vladimír Hulpach. Übersetzt von Jan Vápeník. Hanau: Verlag Werner Dausien 1976. S. 109 f. (gekürzt)

Anmerkung

1 kleiner Fisch mit dickem Kopf

1 Schreibe in einem Satz, worum es in diesem Märchen geht.

___ von 1

2 Wie heißen die beiden Hauptfiguren im Märchen „Vom weißen Affen“ und welche typische Eigenschaft haben sie?

___ von 4

Tipp Unterstreiche zunächst alle Hinweise zu den Figuren im Text.

3 Kreuze an, ob die Aussagen zum Märchen richtig oder falsch sind.

___ von 4

Aussage	richtig	falsch
a Der weiße Affe lockt den Jäger tief in den Urwald.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b Choruca ist eine Grundel.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c Den weißen Fisch sieht Hidoroma nur einmal.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d Mit Pfeil und Bogen versucht der Jäger, den Affen zu töten.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e Hidoroma ist ein berühmter Jäger in seinem Dorf.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f Choruca verwandelt sich in eine Muschel.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g In der Muschel sitzt ein kleines Mädchen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h Die Urwaldfee möchte dem starken Jäger wehtun.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4 Nenne drei Merkmale eines Märchens, die auch in dem Märchen „Vom weißen Affen“ vorkommen. Belege dies, indem du eine entsprechende kurze Textstelle angibst.

___ von 6

Merkmale 1: _____

Beleg: _____

Merkmale 2: _____

Beleg: _____

Merkmale 3: _____

Beleg: _____

5 Das Märchen stammt aus Mittel-/Südamerika. Suche drei Hinweise, die verdeutlichen, dass es sich nicht um ein europäisches Märchen handelt. Schreibe diese heraus. ___ von 3

6 Das Ende des Märchens fehlt. Schreibe in fünf bis sechs Sätzen einen eigenen Schluss. ___ von 3

7 Du kennst sicher noch andere typische Märchenmerkmale. Nenne drei weitere, die nicht in diesem Märchen vorkommen. ___ von 3

8 Welche der genannten Autorinnen und Autoren sind keine Märchenerzähler*innen? Streiche sie durch. ___ von 2

Brüder Grimm	Anthony Horowitz
Wilhelm Hauff	Hans Christian Andersen
Alfred Hitchcock	Erich Kästner
	<i>Astrid Lindgren</i>

9 Nenne drei dir bekannte Märchen. ___ von 3

Klassenarbeit 1

■ Inhalt: Erlebniserzählung

■ Zeitbedarf: 90 Minuten

Erzähle zu folgender Überschrift von einem spannenden Abenteuer, welches du im Schullandheim erlebt hast:

Aufregung im Schullandheim

Tipp Das Bild ist nur eine Anregung. Du kannst auch etwas anderes erzählen.



1 Beantworte zunächst die W-Fragen:

Was ist passiert? _____

Wo geschah es? _____

Wer war beteiligt? _____

Wann ist es passiert? _____

Wie ist es passiert? _____

Warum passierte es? _____

Welche Folgen? _____

2 Überlege dir den Höhepunkt deiner Erzählung und schreibe einige Stichwörter dazu auf.

Hinweise zur Lösung

Die Aufgabenstellung erschließen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Aufgabenstellung erfordert von dir, dass du dich noch einmal genau an ein aufregendes Erlebnis erinnerst und dieses in der richtigen Reihenfolge spannend erzählst. • Dabei musst du beachten, dass der Leser bzw. die Leserin dich und dein Erlebnis nicht kennt und du ihm wichtige Informationen erst mitteilen musst.
Zeiteinteilung	<ul style="list-style-type: none"> • 20 Min. für das Beantworten der W-Fragen (für die Einleitung) und für Überlegungen zum Höhepunkt der Geschichte • 40 Min. für das Schreiben von Hauptteil und Schluss • 15 Min. für die Überarbeitung und Verbesserungen • 15 Min. für eine Reinschrift
Tipps für deinen Aufsatz	<p>Vorgehensweise:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Erinnere dich an dein Erlebnis. Stelle dir den Ort des Geschehens und die beteiligten Personen vor. Höre in Gedanken die Gespräche. Welche Gedanken und Gefühle hattest du während des Geschehens?</i> <p>Sprache:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schreibe im Präteritum. • Erzähle das Erlebnis aus deiner Sicht (Ich-Perspektive). • Verwende anschauliche, lebendige Verben und Adjektive, um spannend zu erzählen. • Gib Gedanken und Gefühle wieder. • Erzähle Gespräche in wörtlicher Rede, vor allem an der spannendsten Stelle.
<p>Schreibplan</p> <p><i>Der Schreibplan passt zur Musterlösung (Lösungsheft) und ist nur eine von vielen Möglichkeiten, wie die Erzählung ausgestaltet werden könnte.</i></p>	<p>Einleitung mit W-Fragen <i>Führe die Leserschaft in die Situation ein, verrate aber noch nicht zu viel. Beantworte die W-Fragen:</i></p> <p>Was? Erkundung des Kellers Wann? um Mitternacht Wo? Schullandheim Burg Hohenberg Wer? Marco, Addy, Alan und ich</p> <p>Hauptteil <i>In einzelnen (mindestens drei) Erzählschritten führst du zum Höhepunkt hin. Achte darauf, dass du die Spannung immer weiter steigert. Vermeide mehrere kleine Höhepunkte. Zur Ausgestaltung der Erzählschritte helfen dir weitere W-Fragen, z. B.: Was geschah jeweils genau? Wie verhielten sich die Beteiligten dabei? Welche Gedanken und Gefühle hatten sie? Was sprachen sie?</i></p> <p>1. Die Kellertür</p> <ul style="list-style-type: none"> • quietschte beim Öffnen • lauter Knall – die Tür fiel zu <p>2. Die Kellerräume</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entdecken des Weinkellers • weiterer Raum mit Sportgeräten und Liegestühlen • Dunkelheit und komische Geräusche – zurück- oder weitergehen? • Erzählung von Gespenstern auf der Burg <p>3. Die Geräusche</p> <ul style="list-style-type: none"> • lautes Rascheln, Windzug • Höhepunkt: leichtes Flügelschlagen, etwas berührte Addy am Kopf, er schrie • wir rannten zurück zur Tür <p>Schluss <i>Im Schluss erzählst du kurz, wie die Geschichte ausging und welche Folgen das Geschehen hatte.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Begrüßung an der Kellertür durch Herrn Meyer • Auflösung: Fledermäuse

Lösungen

Test 1

1 Den Inhalt eines Märchens in knapper Form wiedergeben können

Ähnliche Formulierungen können ebenfalls richtig sein. Wichtig ist, dass du den Inhalt des Märchens in einem vollständigen Satz zusammenfasst.

In dem Märchen gelingt es einem Jäger nicht, einen kleinen weißen Affen zu erjagen, weil dieser sich immer wieder verwandelt.

2 Die Hauptfiguren und ihre Eigenschaften erkennen können

Die Hauptfiguren sind Hidoroma, ein ausgezeichneter Jäger, der eigentlich immer trifft, und Choruca, eine Urwaldfee, die sich in Tiere verwandeln kann.

3 Aussagen zu einem Märchentext prüfen können

Aussage	richtig	falsch
a Der weiße Affe lockt den Jäger tief in den Urwald.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b Choruca ist eine Grundel.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
c Den weißen Fisch sieht Hidoroma nur einmal.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d Mit Pfeil und Bogen versucht der Jäger, den Affen zu töten.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
e Hidoroma ist ein berühmter Jäger in seinem Dorf.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f Choruca verwandelt sich in eine Muschel.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g In der Muschel sitzt ein kleines Mädchen.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h Die Urwaldfee möchte dem starken Jäger wehtun.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

4 Merkmale von Märchen erkennen können

Die Zeilenangaben dienen nur deiner Orientierung.

Merkmal 1: Das Märchen spielt zu einer unbestimmten Zeit.

Beleg: „In jenen alten Zeiten ...“ (Z. 1)

Merkmal 2: In Märchen gibt es Zauberei.

Beleg: „[...] er hat sich in einen Fisch verwandelt“ (Z. 43 f.)

Merkmal 3: In Märchen kommen Fabelwesen, z. B. Feen, vor.
Beleg: „Ich bin nämlich eine Urwaldfee.“ (Z. 68 f.)

5 Unterschiede zu europäischen Märchen erkennen können

Mögliche Hinweise sind:

- Die Namen „Hidoroma“ und „Choruca“ erscheinen uns fremd.
- Das Märchen spielt im Urwald.
- Bei uns gibt es keine Lianen („flocht aus Lianen ein Fangnetz“).
- In Europa leben keine Affen.
- Die Quellenangabe unter dem Text zeigt, dass das Märchen aus Mittel- und/oder Südamerika stammt.

6 Den Schluss eines Märchens verfassen können

Wichtig für den Schluss deines Märchens ist, dass er, so wie es typisch ist für Märchen, ein gutes Ende hat. Beispiel:

Der Jäger lauschte erstaunt den Worten des winzigen Mädchens und beschloss, es in sein Dorf mitzunehmen. Doch das Mädchen begann zu weinen und sagte: „Meine Heimat ist der Urwald. Seit Jahren lebe ich hier glücklich. Bitte nimm mich nicht mit.“ Da fasste sich der Jäger ein Herz und ließ das Mädchen frei. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann treffen sie sich noch heute ab und zu am Bach hinter dem Urwald.

7 Typische Merkmale von Märchen nennen können

- Vorkommen von „magischen Zahlen“, z. B. 3 oder 7
- Wünsche, die erfüllt werden
- Bestehen von Prüfungen, Lösen von Rätseln und Aufgaben
- Gegensätze wie gut und böse (Schwarz-Weiß-Malerei)
- Figuren sind häufig Könige, Prinzessinnen etc.
- typischer Märchenanfang: „Es war einmal“
- typischer Schlusssatz (Happy-End): „Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.“

8 Bekannte Märchenerzähler*innen kennen

Brüder Grimm, ~~Anthony Horowitz~~, Wilhelm Hauff, Hans Christian Andersen, ~~Alfred Hitchcock~~, Astrid Lindgren, ~~Erich Kästner~~

Klassenarbeit 1

Musterlösung: Erlebniserzählung

Aufregung im Schullandheim

Unsere Klasse 5 b war Ende Juni auf die Burg Hohenberg ins Schullandheim gefahren. Am ersten Abend, als alle anderen schliefen, weckte Addy seine Freunde – Marco, Alan und mich. Am Nachmittag hatten wir vereinbart, dass wir uns die Burg ein bisschen genauer ansehen und mit dem Keller beginnen wollten.

Es war fast Mitternacht. Wir holten unsere Taschenlampen unter dem Kopfkissen hervor und zogen unsere Hausschuhe an. Auf Zehenspitzen schlichen wir aus dem Zimmer. Zuerst lauschten wir, ob vielleicht noch jemand im Haus unterwegs war. Alles war still. Unsere erste Erkundungstour konnte starten. Addy ging geradewegs zur Treppe, die zur Kellertür führte. Alan, Marco und ich folgten ihm. Die Kellertür war richtig groß und nicht abgeschlossen. Wir mussten zu viert daran ziehen, aber schließlich öffnete sie sich mit einem lauten Quietschen. Wir lauschten erneut. Immer noch war alles still. Uns wehte eine etwas muffige Luft entgegen. Mutig stiegen wir die Treppe hinunter. „Bestimmt finden wir jetzt einen Schatz!“, flüsterte Alan. „Genau, weil wir die Ersten sind, die den Keller betreten“, antwortete Marco. Wir kicherten. Um nicht entdeckt zu werden, machten wir kein Licht. Nur die Taschenlampen leuchteten uns den Weg. Auf einmal hörten wir die Kellertür quietschen und mit einem dumpfen Knall fiel sie ins Schloss. Erschrocken blieben wir stehen und warteten. Doch alles blieb still.

Vorsichtig schlichen wir weiter. Alan leuchtete in einen Kellerraum. Der sah richtig edel aus. An den Wänden lagen aufgestapelt viele Fässer, in der Mitte standen drei Stühle aus Eisen um einen Tisch, darauf einige kleine Weingläser. „Das ist ja mal ein schicker Weinkeller!“, meinte Addy und alberte. „Hier sitzen

Überschrift

Einleitend

Was? Wann? Wo? Wer?

Hauptteil

Erzählschritt 1

die Kellertür

Erzählschritt 2

die Kellerräume

Weinkeller

die Erwachsenen abends und erzählen sich bestimmt Schauergeschichten.“

Im nächsten Kellerraum entdeckten wir Liegestühle, eine Tischtennisplatte und einen Korb voller Bälle.

Sportgeräte

„Jungs, morgen machen wir ein Tischtennisturnier“, schlug ich vor. „Still, habt ihr das gehört? Da war doch was? Da, schon wieder!“, flüsterte Alan plötzlich.

Marco raunte zurück: „He, hast du etwa Angst? Nur weil es ein bisschen dunkel ist! Bestimmt lebt das Burggespenst im Keller und wird uns gleich begrüßen!“ Keiner wollte zugeben, dass er Angst hatte. Mir zitterten die Knie ein bisschen. Ich schaute immer wieder nach rechts und links und leuchtete mit der Taschenlampe alles aus, um nicht gegen irgendetwas zu stoßen. Keiner sagte mehr etwas.

Gespenstergeschichten

Nun bogen wir nach links in den nächsten Gang ab.

Erzählschritt 3

Ein leichter Windzug kam uns entgegen. „Vielleicht gibt es einen zweiten Ausgang“, dachte ich, denn ich wäre nicht traurig gewesen, endlich wieder hier herauszukommen. Es war kühl und ich hatte richtig Gänsehaut. Mein Herz pochte immer schneller. Addy und Marco liefen immer noch voraus. Scheinbar hatten die beiden überhaupt keine Angst. Plötzlich raschelte etwas. Abrupt blieben wir stehen. „Was war das?“, flüsterte Addy. „Das Burggespenst“, antwortete Marco und wir kicherten leise. Aber wieder hörten wir Geräusche. Es klang wie das Klirren einer Eisenkette. Oder bildeten wir uns das etwa ein? Ich leuchtete nach vorn. Nichts war zu sehen. „Los, weiter!“, sagte ich etwas lauter, obwohl ich am liebsten umgekehrt wäre. Langsam setzten wir uns in Bewegung. Jeder lauschte auf die seltsamen Geräusche und keiner sagte etwas. Unser Mut war mittlerweile verflogen, doch keiner wollte aufgeben. Immer wieder hörte man ein leises Rascheln. So langsam kam es näher und wir drückten uns fast nur noch an der Wand entlang. Mir lief der eiskalte Schweiß den Rücken hinunter. Das Licht meiner Taschenlampe flackerte, weil meine Hand zitterte.

Geräusche

es wird unheimlich,
Steigerung der Spannung

Ängste

Zu allem Überfluss schien das Licht der Lampe immer schwächer zu werden.

Plötzlich schrie Addy laut auf. Sein Schrei hallte durch den ganzen Keller! Wir drehten uns um und rannten im vollen Tempo zurück. An der Kellertür rief Addy: „Mich hat etwas am Kopf berührt! Da ist was an mir vorbeigeflogen. Ich schwör's euch!“ In dieser Sekunde öffnete sich die Tür und Herr Meyer stand da. Wir stürzten einfach an ihm vorbei – nur hinaus aus dem Keller! Schnurstracks rannten wir in unser Zimmer und sprangen in unsere Betten.

Höhepunkt

Schrei, Flucht aus dem Keller

Am nächsten Tag fand ein ernstes Gespräch mit Herrn Meyer statt, der uns erklärte, dass es sich um Fledermäuse gehandelt haben muss. Er ermahnte uns, dass wir nichts in den fremden Räumen zu suchen hatten. Unsere Abenteuerlust war fürs Erste sowieso gestillt. Dennoch erzählten wir den anderen lang und breit von unserer Entdeckungstour in den Keller.

Schluss

Auflösung

Bewertung

In der folgenden Tabelle sind die wichtigsten Kriterien zur Beurteilung deiner Arbeit aufgelistet. Sieh dir diese Kriterien genau an und untersuche, ob du sie in deiner Klassenarbeit immer (+), meistens (○) oder selten/nie (–) berücksichtigst. Weise dir die vorgegebenen Punkte zu.

Aspekte	Kriterium	+	○	–
SPRACHE UND FORM		2 P.	1 P.	0 P.
Tempus	Du schreibst im Präteritum (Vergangenheit), bei Vorzeitigkeit im Plusquamperfekt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stil	<ul style="list-style-type: none"> • Du formulierst anschaulich und spannend. • Du verwendest treffende, abwechslungsreiche Verben. Du benutzt lebendige Adjektive. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<ul style="list-style-type: none"> • Du gibst Gedanken anschaulich wieder. • Du beschreibst die Gefühle der Figuren. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
wörtliche Rede	Die wichtigsten Gespräche sind in wörtlicher Rede formuliert.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Die wörtliche Rede ist durch die richtig gesetzten Satzzeichen gekennzeichnet.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rechtschreibung	Rechtschreibung und Zeichensetzung sind korrekt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AUFBAU		2 P.	1 P.	0 P.
Gliederung	Deine Erlebniserzählung ist in Einleitung, Hauptteil und Schluss gegliedert.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reihenfolge	<ul style="list-style-type: none"> • Du erzählst in der richtigen Reihenfolge. • Der Leser bzw. die Leserin kann sich den Ablauf des Geschehens vorstellen. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
INHALT		1 P.	0,5 P.	0 P.
Einleitung	Du beantwortest in der Einleitung die W-Fragen: <ul style="list-style-type: none"> • Was passierte? • Wann geschah es? • Wo passierte es? • Wer war beteiligt? 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



© **STARK Verlag**

www.stark-verlag.de
info@stark-verlag.de

Der Datenbestand der STARK Verlag GmbH ist urheberrechtlich international geschützt. Kein Teil dieser Daten darf ohne Zustimmung des Rechteinhabers in irgendeiner Form verwertet werden.

STARK