

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Das Rechtschreib-Spiel*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Rechtschreibspiel

Mit diesem Spiel können mit viel Spaß die wichtigsten Rechtschreibregeln wiederholt und eingeübt werden. Die Schüler werden spielerisch zum Nachdenken über die Regeln angeregt. Oft müssen sie selbst Beispielsätze finden.

Durch das aktive Befassen mit den Regeln werden diese vertieft und besser verstanden. Auch erinnern sich Schüler nach dem spielerischen Umgang mit der Rechtschreibung oft viel besser an die Regeln, als wenn nur auswendig gelernt wurde.

Gehirnforscher belegen es: Je mehr Freude beim Lernen vorhanden ist, desto mehr Wissen gelangt ins Langzeitgedächtnis.

Vor Spielbeginn können Karten aussortiert werden, die noch zu schwierig für einzelne Mitspieler sind. Oder sie werden als Anlass genommen, nun die Regel zu erklären und mit dem Spiel zu üben. Es ist erlaubt, sich gegenseitig beim Beantworten der Fragen zu helfen.

Diese Rechtschreibschwerpunkte werden behandelt:

Groß- und Kleinschreibung

Wörter werden großgeschrieben, wenn sie

- am Satzanfang stehen,
- Nomen sind (z.B. Haus, Wind, Anna),
- wie Nomen gebraucht werden.

Ein Verb wird zum Nomen,

- wenn ein Artikel davorsteht (z.B. Das Baden macht mir Spaß.),
- wenn eine Präposition davorsteht (z.B. Beim Angeln hatte er Freude. Im Angeben ist sie gut.)

Ein Adjektiv wird wie ein Nomen gebraucht, wenn ein Artikel davorsteht, der sich nicht auf ein anderes Nomen bezieht (Das Rot gefällt mir.).

(Es gibt noch mehr Möglichkeiten, wie Verben oder Adjektive zu Nomen werden. Diese würden aber den Rahmen des Spiels sprengen.)

tz und ck

Merkspruch: Nach l, m, n, r, das merke ja, steht nie tz und nie ck. (z.B. Holz, Arzt, tanzen)

Bei vielen Wörtern kann man auch durch Verlängern und silbenweises Sprechen herausfinden, ob mit *tz* oder *ck* geschrieben wird, z.B. Arzt/Ärz-te; Holz/Höl-zer; Tanz/tan-zen; Schrank/Schrän-ke)

vor und ver-

Merksatz: Vor und ver- schreibt jeder Mann und jede Frau mit Vogel-v.

Aber Achtung: Es gibt ein paar wenige Ausnahmen, z.B. Ferien, Ferkel, fertig, Ferse, Ferne, for-dern.

i-Laut

Für das langgesprochene *i* gibt es verschiedene Schreibweisen:

- Am häufigsten wird es als *ie* geschrieben (z.B. spielen, Tier, Wiese).
- Recht selten kommt *ieh* vor. Diese Wörter muss man auswendig lernen (z.B. sieht, zieht, flieht, geschieht, befiehlt).
- Ebenfalls sehr selten ist *ih* (ihn, ihm, ihr, ihnen, ihren, ihrem).

In wenigen Ausnahmen wird ein langgesprochenes *i* nur mit *i* geschrieben, z.B. bei einigen Tierarten (Krokodil, Biber, Tiger, Viper) und auch bei den Endungen *-in*, *-ine* und *-iv* (z.B. Medizin, Termin, Mandarine, Maschine, Dativ, Nominativ, relativ, objektiv). Die Endung *-ieren* wird jedoch, wie es sich auch anhört, mit *ie* geschrieben.

Wenn *i* kurz gesprochen wird, wird es nur mit *i* geschrieben.

das und dass

Das wird mit einem s geschrieben, wenn

- es ein Artikel ist (z.B. das Kind, das grüne Haus).
- es einen Relativsatz einleitet (z.B. Ein Bild, das du hier siehst./Ein Auto, das schnell fährt).

Tipp: Du kannst *das* hier durch *welches* ersetzen.

- es ein Demonstrativpronomen ist (Beispiele: Er weiß das. Das macht nichts.).

Tipp: Du kannst *das* hier durch *dies* ersetzen.

Dass wird mit *ss* geschrieben, wenn es eine Konjunktion ist, mit der ein Nebensatz angeschlossen wird (Beispiele: Er sagt, dass ich kommen soll. Ich weiß, dass Oma kommt.).

Doppelkonsonanten, z.B. mm, nn, ss, tt

Um herauszufinden, ob ein Wort in der Mitte mit Doppelkonsonant geschrieben wird, hilft es, das Wort in Silben zu sprechen, z. B. Was-ser (Du sagst ja nicht Wa-ser). Um herauszufinden, ob ein Wort am Ende mit Doppelkonsonant geschrieben wird, kann man es verlängern. Bei Nomen geht das durch Pluralbildung, bei Verben durch den Infinitiv, bei Adjektiven durch die erste Steigerungsform (z.B. Schiff/Schif-fe; komm/kom-men; toll/toller).

Doppelvokale

Es gibt recht wenige Wörter mit *aa*, *ee* und *oo*, weshalb man sie auswendig wissen sollte:

aa: Haar, paar, Paar, Saal, Waage, Aas

ee: See, Tee, Schnee, Klee, Fee, Beere, Beet, Meer, Kaffee, Seele, Gelee, Armee, Heer

oo: Boot, Moor, Moos, Zoo

v und V

Es gibt Wörter, deren Laut wie *f* klingt, jedoch mit *v* geschrieben wird. Diese sollte man auswendig lernen, z.B. Vanille, Vase, Vater, Volk, Veilchen, Vieh, viel, voll, vier, vielleicht, vorne, von.

q und Q

Hinter jedem *q* oder *Q* steht ein *u*! Sie sind untrennbar miteinander verbunden. *Qu* und *qu* werden im Deutschen wie *kw* ausgesprochen, werden aber mit *qu* geschrieben, z.B. Quelle, Quark, Quatsch, quetschen, quietschen.

ai

Wenn sich ein Laut wie *ai* anhört, wird er meist wie *ei* geschrieben, z.B. bei Meise. Aber es gibt tatsächlich ein paar Wörter mit *ai*, die man auswendig lernen sollte, z.B. Mai, Mais, Kaiser, Waisenkind, Brotlaib.

ä oder e

Bei manchen Wörtern hört man nicht genau, ob sie mit *ä* oder *e* geschrieben werden. Wenn das Wort ein verwandtes Wort mit *a* hat, wird es mit *ä* geschrieben, z.B. Äpfel/Apfel, Zähne/Zahn, Hände/Hand.

äu oder eu

Wenn es ein verwandtes Wort mit *au* gibt, wird es mit *äu* geschrieben, z.B. Baum/Bäume.

b oder p, d oder t, g oder k am Ende eines Wortes

Bei Wörtern mit *b*, *p*, *d*, *t*, *g*, *k* hört man oft nicht deutlich, welcher Laut richtig ist. Um es herauszufinden, wird das Wort verlängert. Bei Nomen geschieht das durch Pluralbildung, bei Adjektiven durch die erste Steigerungsform, z.B. Mond - Monde, Berg - Berge, wund - wunder, spät - später.

Material, das zum Spielen benötigt wird:

- der ausgedruckte Spielplan (eventuell laminieren)
- die auf festem Papier ausgedruckten, ausgeschnittenen Aufgabenkarten (eventuell laminieren)
- für jeden Spieler eine beliebige Spielfigur, z.B. ein Steinchen, eine Schraubenmutter, ...
- Stift
- Zettel
- Würfel
- eventuell ein Wörterbuch, um nachzuschlagen, ob Wörter richtig geschrieben wurden

Spielanleitung:

Jeder Spieler stellt eine Spielfigur auf das Startfeld. Der Jüngste beginnt, indem er würfelt und entsprechend viele Felder vorrückt. Ein Mitspieler liest ihm eine Aufgabenkarte vor, welche zu lösen ist. Was unten auf der Karte in Klammern steht, wird nicht mitgelesen, da es die Lösung enthält. Falls der Spieler die Antwort nicht wusste, wird sie gemeinsam besprochen, vorgelesen und die Karte wieder in den Aufnahmestapel gemischt, sodass sie später in Erinnerung gerufen wird. Richtig beantwortete Karten werden auf einen Ablagestapel gelegt. Nun wechseln sich die Spieler immer ab, bis einer das Ziel erreicht hat.

Felder mit dem Symbol J sind Jokerfelder. Hier muss man keine Aufgabe lösen. Wer direkt auf einem der anderen Symbole landet, muss Folgendes beachten:

- ✘ einmal aussetzen
- 😊 gleich noch einmal würfeln
- ↶ oder ↷ ein Feld in die angegebene Richtung gehen

Wer erreicht zuerst das Ziel?

Viel Vergnügen!

Ihre Heike Kuhn-Bamberger

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Das Rechtschreib-Spiel*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

