



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Der Rechtschreib-Durchblick: Spiele

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Vorwort und Hinweise	5	4. Rechtschreibregeln nach kurzem Vokal	15
1. Fachbegriffe	7	4.1. Wörter bilden	15
1.1. Merksätze	7	4.2. Wörtersuche mit Bildern	15
1.1.1. Eigene Merksätze bilden	7	4.3. Stadt, Land, Fluss	15
1.1.2. Merksätze malen	7	4.4. Knickspiel	15
1.1.3. Merksatz-Wettbewerb	7	4.5. Ball-Abc	15
1.2. Fachbegriff-Rätsel	7	4.6. Würfel-Verben mit Bildern	15
1.2.1. Nachschlagen der Fachbegriffe	7	4.7. Gedicht	16
1.2.2. Fachbegriffe ohne Hilfe	7	4.8. Rätsel	16
1.3. Fachbegriffe mit Paar-Karten	8	5. Rechtschreibregeln nach langem Vokal ohne Dehnungszeichen	16
1.3.1. Fachbegriffe finden nach dem Memory-Prinzip	8	5.1. Wörter bilden	16
1.3.2. Pech gehabt	8	5.2. Wörtersuche mit Bildern	16
2. Überprüfen der Rechtschreibung	8	5.3. Stadt, Land, Fluss	16
2.1. Stadt, Land, Fluss: allgemeine Spielbeschreibung	8	5.4. Knickspiel	16
2.1.1. Stadt, Land, Fluss: Silbenanzahl	9	5.5. Ball-Abc	16
2.2. Bälle	9	5.6. Würfel-Verben mit Bildern	16
2.2.1. Silben-Werfen	9	6. Stummes h (stummes Dehnungs-h)	17
2.2.2. Silben-Werfen mit Abstand	9	6.1. Paare finden mit Dehnungs-h-Wörtern	17
2.3. Ausmalbild zu Wörtern mit e/ä und eu/äu	9	6.2. Lernwörter-Training à la Tabu: Ausnahmen zum stummen h	17
3. Lange und kurze Vokale	9	6.3. Gedicht	17
3.1. Wörter bilden	9	6.4. Rätsel	17
3.1.1. Würfelwörter einfach	10	6.5. Ausmalbild zum stummen h	17
3.1.2. Würfelwörter mit Vokal-Vorgabe	10	7. Das e als Dehnungszeichen beim lang gesprochenen i	18
3.1.3. Würfelwörter mit Wortarten-Vorgabe	10	7.1. Paare finden mit ie-Wörtern	18
3.1.4. Wörterblitz: schriftlich	10	7.2. Lernwörter-Training à la Tabu: Ausnahmen zum lang gesprochenen i	18
3.1.5. Wörterblitz: mündlich	10	7.3. Knickspiel	18
3.1.6. Schnelldenker	11	8. Besonderheiten für die Schreibung langer Vokale	18
3.1.7. Schnelldenker: anspruchsvoll	11	8.1. Lernwörter-Training à la Tabu: Doppelvokale	18
3.2. Wörtersuche mit Bildern	11	8.2. Kreuzworträtsel	18
3.2.1. Würfelwörter mit Bildern: schriftlich & schnell	11	9. s-Laute	19
3.2.2. Dinge finden	12	9.1. Würfelwörter mit Bildern: schriftlich & schnell	19
3.2.3. Wörtersuche nach Plan mit Bildern: schriftlich	12	9.2. Knickspiel	19
3.2.4. Wörtersuche nach Plan mit Bildern: mündlich	12	9.3. Ausmalbild zu den s-Lauten	19
3.2.5. Wortwettlauf	13	10. Verlängern für viele Fälle	19
3.3. Stadt, Land, Fluss: Vokale	13	10.1. Wörterblitz mit Bildern: schriftlich & schnell	19
3.3.1. Lange Vokale	13	11. Verben richtig schreiben	20
3.3.2. Kurze Vokale	13	11.1. Würfel-Verben mit h bzw. s	20
3.3.3. Wortart und Vokallänge	13	11.1.1. Würfel-Verben: Stammformen	20
3.4. Knickspiel	13	11.1.2. Würfel-Verben: Konjugation	20
3.5. Ball-Abc	14	11.2. Verb-Training	20
3.6. Balltanz	14		
3.7. Brettspiel „lang – kurz“	14		

Inhaltsverzeichnis

12. Wortbausteine	21	19. Getrennt oder zusammen?	31
12.1. Würfelwörter: Wortbausteine	21	19.1. Wörterkombi	31
12.1.1. Würfelwörter: Wortbausteine, einfach	21	19.1.1. Wörterkombi zusammen	31
12.1.2. Würfelwörter: Wortbausteine, mittel	21	19.1.2. Wörterkombi getrennt	31
12.1.3. Würfelwörter: Wortbausteine, anspruchsvoll	21	19.2. Würfel-Verben: Partizip und Infinitiv mit zu	31
12.2. Dinge finden	21	19.3. Getrennt-oder-zusammen-Brettspiel	31
12.3. Wortwettlauf: Wortbausteine	22	20. Großschreibung	32
12.4. Wörtersuche nach Plan mit Bildern: Wortbausteine	22	20.1. Ball-Abc	32
12.5. Ball-Abc	23	20.1.1. Konkreta	32
12.6. Suche im Wörterbuch	23	20.1.2. Abstrakta	32
13. Wortstamm	23	20.1.3. Nomen-Endungen	32
13.1. Wörterketten	23	20.1.4. Nominalisierung in Verbindung mit Präpositionen	32
13.1.1. Zusammengesetzte Nomen	23	20.2. Nomen-Suche	32
13.1.2. Vorsilben und Wortstämme	24	20.2.1. Würfelwörter	32
13.1.3. Wörterketten würfeln	24	20.2.2. Nomenblitz: schriftlich	33
13.2. Stadt, Land, Fluss: Wortbausteine	24	20.2.3. Nomenblitz: mündlich	33
13.2.1. Vorsilben	24	20.3. Nominalisierung mit Verbkarten	33
13.2.2. Nachsilben/Endungen	24	20.4. Nomen-Suche mit Bildern	33
13.3. Wörtersuche nach Plan mit Wortstämmen: Wortbausteine	24	20.4.1. Dinge finden	33
13.4. Wörterblitz	25	20.4.2. Wortwettlauf	34
13.4.1. Wörterblitz: schriftlich	25	20.4.3. Nomen-Suche mit Bildern: schriftlich & schnell	34
13.4.2. Wörterblitz: mündlich	25	20.5. Stadt, Land, Fluss	34
14. Wortbausteine verwenden	26	Kopiervorlagen	
14.1. Ball-Abc	26	KV 1 Fachbegriff-Rätsel	35
14.2. Wörterkombi	26	KV 2 Fachbegriffe-Paar-Karten	36
15. Sicherheit durch Wortbausteine	26	KV 3 Stadt, Land, Fluss: Blanko-Vorlage	37
15.1. Wortbaustein hinzufügen	26	KV 4 Ausmalbild zu e/ä und eu/äu	38
15.2. Wer bildet das längste Wort?	26	KV 5 Fragekarten: Schnelldenker	39
15.3. Wortbausteinanzahl würfeln	27	KV 6 Wörtersuche nach Plan: Vokale	40
16. Besondere Buchstaben und Laute	27	KV 7 Wortwettlauf: Buchstaben	41
16.1. Lernwörter-Training à la Tabu	27	KV 8 Brettspiel: Spielplan	42
16.2. Wörtersuche	27	KV 9 Kurze Vokale: Gedicht/Rätsel	44
16.2.1. Würfelwörter	27	KV 10 Paare finden mit Wörtern mit Dehnungs-h	45
16.2.2. Wörterblitz: schriftlich	28	KV 11 Stummes h: Gedichte/Rätsel	46
16.2.3. Wörterblitz: mündlich	28	KV 12 Ausmalbild zum stummen h	48
17. „das“ oder „dass“?	28	KV 13 Paare finden mit ie-Wörtern	49
17.1. Knickspiel	28	KV 14 Doppelvokal-Kreuzworträtsel	50
17.2. Brettspiel: Das oder dass?	29	KV 15 Ausmalbild zu den s-Lauten	51
17.2.1. Das/dass-Wortarten-Brettspiel	29	KV 16 Verbkarten	52
17.2.2. Dass-Sätze-Spiel	29	KV 17 Wortwettlauf: Wortbausteine	53
18. Gleich klingende Wörter	30	KV 18 Wörtersuche nach Plan: Wortbausteine	54
18.1. Teekesselchen	30	KV 19 A Wortstämme / KV 19 B Verbkarten mit Vorsilben	55
18.2. Teekesselchen-Scharade	30	KV 20 Buchstabenkarten für Wörterkombi	56
18.3. Teekesselchen-Maler	30	Lösungen	57

Vorwort und Hinweise

Der Grundband „Der Rechtschreib-Durchblick“ (Bestell-Nr.: 10522) vermittelt Ihren Schülern Schritt für Schritt die regelgeleitete Rechtschreibung. Die Erklärungen und Übungen in diesem Buch ermöglichen ein konsequentes Vorgehen. Mit den darauf abgestimmten Lernzielkontrollen (Bestell-Nr.: 10571) erkennen Sie, ob Ihre Schüler wirklich alles verstanden haben und die Regeln sicher anwenden. Eine Auflockerung, bei der die Rechtschreibthemen einmal anders behandelt werden, bieten Ihnen darüber hinaus die Spielvorschläge im vorliegenden Band. Zu jedem Kapitel des Rechtschreib-Durchblicks finden Sie hier Spielvorschläge, mit denen Ihre Schüler mit Spaß die behandelten Rechtschreibphänomene vertiefen. Zum leichten Auffinden entsprechen sich die Kapitelbezeichnungen der beiden Bände. Somit ergänzen sich der „Rechtschreib-Durchblick“ und dieser Titel perfekt. Die vorgestellten Spielvorschläge aus diesem Band können Sie aber natürlich auch unabhängig vom Grundband nutzen, um mit Ihren Schülern zentrale Rechtschreibthemen zu trainieren. Noch ein Hinweis: Ab Seite 35 finden Sie alle notwendigen Kopiervorlagen und in den Spielerklärungen erfahren Sie, welche davon für welches Spiel benötigt werden.

Differenzierung

Die meisten Spiele können mit verschiedenen hohen Anforderungen gespielt werden, sodass Sie leicht differenzieren können. Gibt es mehrere Varianten zu einem Spiel, so wird die einfachste zuerst vorgestellt.

Beispiel: Unter „1.2. Fachbegriff-Rätsel“ wird das Vorgehen grundlegend erklärt, „1.2.1. Nachschlagen der Fachbegriffe“ zeigt, wie das Rätsel mithilfe von Hilfsmitteln gelöst wird (einfache Variante) und „1.2.2. Fachbegriffe ohne Hilfe“ erklärt, wie das Rätsel ohne zusätzliche Hilfsmittel gelöst wird (schwere Variante).

Spielkriterien auf einen Blick

Damit Sie schnell erkennen, welches Spiel für Ihren Bedarf geeignet ist, werden bei jeder Spielbeschreibung die folgenden Kriterien genannt:

- **Mitspieler:** 👤 / 👤👤 / 👤👤👤 / 👤👤👤👤

Wie viele Mitspieler für ein Spiel jeweils nötig sind, zeigen diese Symbole: 👤 (einzeln), 👤👤 (Partner) 👤👤👤 (Gruppe), 👤👤👤👤 (Klasse).

👤: Spiele, die jeder für sich allein machen kann, wie z. B. ein Rätsel lösen.

👤👤: Spiele, für die zwei Spieler erforderlich sind, beispielsweise beim Zuwerfen eines Balles.

👤👤👤: Spiele, die gut in Kleingruppen gespielt werden können, z. B. „Stadt, Land, Fluss“.

👤👤👤👤: Spiele, die gut im Klassenverband gelingen. Dazu zählen auch Wettspiele zwischen zwei größeren Gruppen, wie z. B. „Tabu“.

- **Wettspiel:** 🏆 / (🏆)

🏆: Hier geht es darum, schneller oder besser abzuschneiden als andere.

(🏆): Diese Spiele können ebenso gut ohne Leistungsdruck gespielt werden.

- **Spielzeit:** ⌚

Die benötigte Spielzeit richtet sich natürlich immer auch nach der Anzahl der Mitspieler. Die angegebenen Zeiten geben aber einen Anhaltspunkt.

Material:

Sie können sofort sehen, was Sie außer der Anleitung benötigen.

Um alle Spiele dieses Bandes spielen zu können, brauchen Sie:

- Kopiervorlagen (z. T. auf Pappe kopiert und ausgeschnitten)
- Papier, Karteikarten, Stifte, Buntstifte
- Würfel, Blankowürfel, Buchstabenwürfel
- Spielsteine, Pappplättchen o. Ä.
- Kooshbälle oder Reissäckchen
- Bilder, die Wortideen bzw. Gesprächsanlässe bieten (z. B. Deutschtraining mit Wimmelbildkarten¹, Bestell-Nr.: 10553)

- Lernwörter-Training à la Tabu², Bestell-Nr.: 10278
- Wörterbuch
- Tafel, Flipchart o. Ä.

In diesen Bänden finden Sie zusätzliches Material, auf das in diesem Band hingewiesen wird:

- Kartenspiel: Lange und kurze Vokale³, Bestell-Nr.: 10337
- Das Grammatikfundament: Wortarten⁴, Bestell-Nr.: 10421
- Das Rechtschreibfundament: Lange und kurze Vokale⁵, Bestell-Nr.: 10319
- Das Rechtschreibfundament: Wortbausteine⁶, Bestell-Nr.: 10320



¹ Uta Livonius: Deutschtraining mit Wimmelbildkarten. Vielseitig einsetzbare Bild- und Aufgabenkarten zum differenzierten Üben. Hamburg: AOL-Verlag 2017.

² Uta Livonius: Lernwörter-Training à la Tabu. Spielerisch schwierige Wörter üben, wiederholen und endlich behalten. 2. Auflage. Hamburg: AOL-Verlag 2018.

³ Uta Livonius: Kartenspiel: Lange und kurze Vokale. 12 Spielvarianten zum Rechtschreibfundament. Hamburg: AOL-Verlag 2015.

⁴ Uta Livonius: Das Grammatikfundament: Wortarten. Grundlagen, Erklärungen, Übungen und Spiele. Hamburg: AOL-Verlag 2017.

⁵ Uta Livonius: Das Rechtschreibfundament: Lange und kurze Vokale. Grundlagen, Methoden, Übungen und Spiele. Hamburg: AOL-Verlag 2015.

⁶ Uta Livonius: Das Rechtschreibfundament: Wortbausteine. Grundlagen, Methoden, Übungen und Spiele. Hamburg: AOL-Verlag 2015.

1. Fachbegriffe

Um sich Fachbegriffe dauerhaft zu merken, helfen Eselsbrücken oder Merksätze.

1.1. Merksätze

Fachbegriffe sind häufig sehr abstrakt. Daher fällt es vielen Schülern schwer, sie sich zu merken. Selbst ausgedachte Eselsbrücken prägen sie sich besser ein. Bei Merksätzen für Fachbegriffe ergeben die Anfangsbuchstaben der Wörter im Satz den Fachbegriff, den man sich merken möchte.

Beispiel: Vokal: „Viele Onkel klettern auf Leuchttürme.“

Achtung: Am sinnvollsten ist es, nur ein oder zwei Begriffe direkt nacheinander so zu behandeln. Sonst könnte der Überblick verloren gehen.

1.1.1. Eigene Merksätze bilden

 /  /  /  / ; ⌚: 5 Minuten oder länger (je nach Anzahl der Begriffe); : Papier, Stift






Jeder Schüler überlegt sich zu vorgegebenen Fachbegriffen eigene Merksätze.

1.1.2. Merksätze malen

 /  /  /  / ; ⌚: 5 Minuten oder länger (je nach Anzahl der Begriffe); : Papier/Karteikarte, Stift

Zu den Fachbegriffen denken sich die Schüler Merksätze aus, die zusätzlich durch ein Bild dargestellt werden. Der Begriff, die Erklärung dazu und der Merksatz werden auf das Bild geschrieben. Mit dieser Methode können sich Schüler an besonders schwierige Begriffe erinnern, weil sie zusätzlich ein Bild im Kopf haben. So entsteht nach und nach eine Lernkartei für Fachbegriffe.

1.1.3. Merksatz-Wettbewerb

 /  /  / ; (🏆); ⌚: 5 Minuten oder länger (je nach Anzahl der Begriffe und Spieler); : Papier, Stift

Ein Wettbewerb „Wer denkt sich den besten Merksatz aus?“ ist reizvoll, weil so besonders einprägsame Sätze ausgewählt werden können. Die jeweiligen Favoriten können von der gesamten Gruppe/Klasse übernommen werden.

1.2. Fachbegriff-Rätsel

Auf KV 1 finden Sie ein Rätsel, bei dem Fachbegriffe gefunden werden müssen. Zu vorgegebenen Definitionen finden die Schüler jeweils den korrekten Fachbegriff und notieren ihn. Wenn alle Begriffe richtig eingetragen sind, ergibt sich der Lösungssatz: Ein Kaktus, der läuft, ist ein Igel.

1.2.1. Nachschlagen der Fachbegriffe

 /  /  / ; (🏆); ⌚: ca. 10 Minuten; : KV 1, Stift

Im „Rechtschreib-Durchblick“, in einer eigenen Liste oder Kartei oder in einer Schüler-Grammatik können die Schüler die Fachbegriffe nachschlagen. Als Wettbewerb geht es darum, wer (auch in Partner- oder Gruppenarbeit) als Erster alle Begriffe richtig aufgeschrieben bzw. den Lösungssatz gefunden hat.

1.2.2. Fachbegriffe ohne Hilfe

 /  /  / ; (🏆); ⌚: ca. 10 Minuten; : KV 1, Stift




Die Fachbegriffe werden ohne Hilfsmittel auf dem Arbeitsblatt eingetragen. Ansonsten gilt dieselbe Aufgabenstellung wie in 1.2.1.

2. Überprüfen der Rechtschreibung

1.3. Fachbegriffe mit Paar-Karten

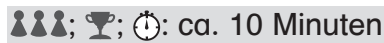

KV 2 lässt sich am besten vergrößert auf Pappe kopieren und in die einzelnen Kärtchen zerschneiden. Die Kärtchen bilden Paare, die jeweils aus dem deutschen und dem lateinischen Fachbegriff bestehen, z. B. Artikel / Begleiter.

1.3.1. Fachbegriffe finden nach dem Memory-Prinzip

; : ca. 10 Minuten; : Kärtchen von KV 2 (am besten vergrößert auf Pappe kopiert und ausgeschnitten)

Gespielt wird nach den bekannten Memory-Regeln: Die Kärtchen werden verdeckt ausgelegt. Ein Spieler deckt 2 Kärtchen auf. Passen sie zusammen (lateinischer und deutscher Fachbegriff), behält er sie und deckt erneut 2 Kärtchen auf. Passen sie nicht zusammen, dreht er sie wieder um und der nächste Spieler ist an der Reihe. So geht es weiter, bis alle Kärtchen paarweise aufgenommen wurden. Der Spieler mit den meisten Paaren gewinnt.

1.3.2. Pech gehabt




: ca. 10 Minuten; : Kärtchen von KV 2 (am besten vergrößert auf Pappe kopiert und ausgeschnitten)

Eine Karte wird gezogen und verdeckt zur Seite gelegt. Alle anderen Karten werden an die Spieler verteilt. Jeder Spieler sucht in seinen Karten nach Paaren, also dem deutschen und dem dazugehörigen lateinischen Fachbegriff. Jedes Paar wird offen abgelegt.

Jeder Spieler hat nun nur noch einzelne Karten, die er verdeckt vor sich legt. Der erste Spieler lässt seinen linken Nachbarn eine seiner Karten ziehen. Dieser prüft, ob er dadurch ein Paar bekommt. Falls ja, legt er es offen ab. Falls nicht, legt er die Karte verdeckt vor sich und mischt die vor ihm liegenden Karten. Nun darf wiederum sein linker Nachbar eine Karte ziehen. So geht es weiter, bis eine Karte übrigbleibt. Wer sie hat, hat „Pech gehabt“.

2. Überprüfen der Rechtschreibung

2.1. Stadt, Land, Fluss: allgemeine Spielbeschreibung

; : 5 Minuten oder länger (je nach Anzahl der Durchgänge); : KV 3 für jeden Mitspieler (oder Papier mit selbst angelegter Tabelle), Stift, gegebenenfalls Buchstabenwürfel

Nach vorgegebenen Kriterien sollen Wörter gefunden werden, die mit einem bestimmten Anfangsbuchstaben beginnen. Ein Anfangsbuchstabe wird ermittelt, indem ein Mitspieler in Gedanken das Abc aufsagt, bis ein anderer „Stopp!“ ruft. Der gerade „gedachte“ Buchstabe wird genannt und dient allen als Anfangsbuchstabe. Alternativ wird mit einem Buchstabenwürfel gewürfelt. Jeder Spieler trägt in seine Vorlage Wörter mit dem ermittelten Anfangsbuchstaben für die geforderten Kriterien ein.

Bewertung: je nach Können und Wunsch

- Es wird gewartet, bis alle Spieler in jede Spalte ein Wort eingetragen haben. Reihum wird vorgelesen.
- Sobald der erste Spieler in jede Spalte ein Wort geschrieben hat, wird die Runde gestoppt. Zu jeder Spalte werden von allen die jeweils eingetragenen Wörter vorgelesen und bewertet. Die Punkte werden in die letzte Spalte geschrieben: Der Spieler hat als Einziger ein richtiges Wort in dieser Spalte (20 Punkte); der Spieler hat als Einziger dieses Wort in dieser Spalte, andere Mitspieler haben aber auch eigene Lösungswörter aufgeschrieben (10 Punkte); ein anderer Spieler hat dasselbe Wort notiert (5 Punkte).

Natürlich sind auch andere Bewertungsvarianten möglich.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Der Rechtschreib-Durchblick: Spiele

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

