

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Rechtschreibtraining für jeden Tag Klasse 5-6

Das komplette Material finden Sie hier:

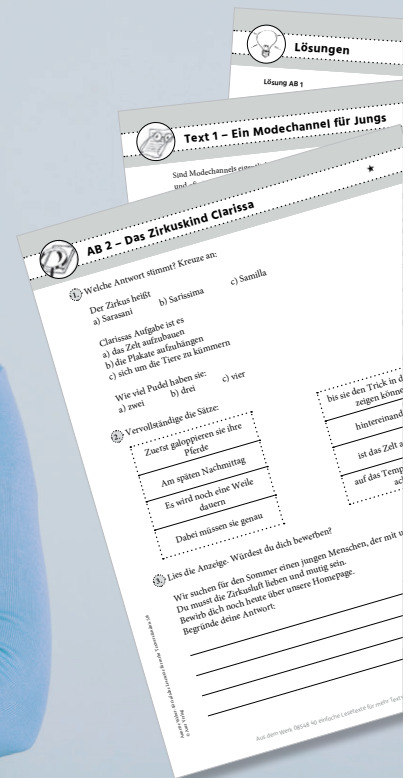
School-Scout.de



**Gratis für
Lehrer*innen!**

**Kostenlose Materialien
sofort downloaden
und im Unterricht
einsetzen!**

Download der Gratis-Materialien unter
www.auer-verlag.de/gratisdownloads



In diesem Werk sind nach dem MarkenG geschützte Marken und sonstige Kennzeichen für eine bessere Lesbarkeit nicht besonders kenntlich gemacht. Es kann also aus dem Fehlen eines entsprechenden Hinweises nicht geschlossen werden, dass es sich um einen freien Warennamen handelt.

© 2024 Auer Verlag, Augsburg
AAP Lehrerwelt GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der*die Erwerber*in der Einzellizenz ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im eigenen Präsenz- oder Distanzunterricht zu nutzen.

Produkte, die aufgrund ihres Bestimmungszweckes zur Vervielfältigung und Weitergabe zu Unterrichtszwecken gedacht sind (insbesondere Kopiervorlagen und Arbeitsblätter), dürfen zu Unterrichtszwecken vervielfältigt und weitergegeben werden. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte einschließlich weiterer Lehrkräfte, für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch. Mit dem Kauf einer Schullizenz ist die Schule berechtigt, die Inhalte durch alle Lehrkräfte des Kollegiums der erwerbenden Schule sowie durch die Schüler*innen der Schule und deren Eltern zu nutzen. Nicht erlaubt ist die Weiterleitung der Inhalte an Lehrkräfte, Schüler*innen, Eltern, andere Personen, soziale Netzwerke, Downloaddienste oder Ähnliches außerhalb der eigenen Schule. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der Auer Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Autor*innen: Silke Hartmann, Frauke Waitkus
Illustrationen: Steffen Jähde
Umschlagfoto: PantherMedia
Satz: fotosatz griesheim GmbH
ISBN 978-3-403-36388-0

www.auer-verlag.de

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4	Dehnungs-h	
Silbenarbeit		Lernen	50
Lernen	5	Spielen	52
Spielen	7	Üben	54
Üben	9	i oder ie?	
Lange und kurze Vokale		Lernen	56
Lernen	11	Spielen	60
Spielen	13	Üben	62
Üben	15	Doppelvokale	
Doppelkonsonanten		Lernen	66
Lernen	17	Spielen	68
Spielen	20	Üben	69
Üben	21	Wörter mit v	
Doppelung – Wörter verlängern bei Nomen und Adjektiven		Lernen	70
Lernen	23	Spielen	71
Spielen	25	Üben	72
Üben	27	Groß- und Kleinschreibung	
Doppelung – Wörter verlängern bei Verben		Lernen	73
Lernen	28	Spielen	77
Spielen	30	Üben	78
Üben	31	Zusammen- und Getrennschreibung	
s, ss oder ß?		Lernen	79
Lernen	32	Spielen	81
Spielen	35	Üben	82
Üben	36	Vorlage Spielplan	84
Auslautverhärtung		Lösungen	85
Lernen	39		
Spielen	43		
Üben	44		
ä oder e, äu oder eu?			
Lernen	45		
Spielen	47		
Üben	48		

Der vorliegende Band bietet Ihnen Arbeitsmaterial zum strukturierten Rechtschreibaufbau, basierend auf dem Prinzip der Silbenarbeit. Unsere Materialien sind aus der praktischen Förderarbeit mit Kindern und Jugendlichen mit Lese- und Rechtschreibschwäche entstanden.

In diesem Band werden alle wichtigen Themen der Jahrgangsstufen 5/6 behandelt. Jedes Rechtschreibthema ist dabei in die Bereiche Lernen, Spielen und Üben untergliedert, die durch Icons gekennzeichnet sind:



Bereich „Lernen“: Hier wird das neue Thema erarbeitet. Regeln werden erklärt, einfache Übungen dienen zu ihrer Festigung.



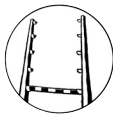
Bereich „Spielen“: Hier werden spielerische Übungen zum jeweiligen Rechtschreibthema angeboten. Die Schüler benötigen hierzu mindestens einen Spielpartner und sollten die vorhergehenden Regeln erarbeitet haben.



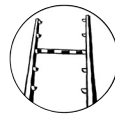
Bereich „Üben“: Die Übungen werden schwieriger und um zusätzliche Regeln bzw. Lernwörter erweitert.

Es ist sinnvoll, die Schüler immer ein in sich geschlossenes Thema der Reihe nach erarbeiten zu lassen.

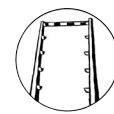
Die Schwierigkeitsgrade der Arbeitsblätter sind durch Icons in der Fußleiste gekennzeichnet:



Schwierigkeitsstufe 1



Schwierigkeitsstufe 2



Schwierigkeitsstufe 3

Aufgrund der Strukturierung der Arbeitsblätter sind diese vielfältig einsetzbar:

Als kompletter Rechtschreibkurs kann der Band in der vorgegebenen Reihenfolge konsequent durchgearbeitet werden, zur Festigung einzelner Themenbereiche können diese aber auch isoliert bearbeitet werden. Sie können die Übungen zu Beginn der Stunde oder auch zwischendurch anbieten (hierzu eignen sich vor allem auch die spielerischen Elemente gut!).

Auch in Förderstunden können Sie das „Rechtschreibtraining für jeden Tag“ ideal einsetzen. Dabei sollte die Reihenfolge der behandelten Themen nach Möglichkeit eingehalten werden. Möchten Sie nur einzelne Themenbereiche bearbeiten, ist darauf zu achten, dass die Schüler alle drei Bereiche (also Lernen, Spielen und Üben) erarbeiten. Vor allem im Förderunterricht und im Rahmen einer LRS-Förderung sollte der spielerische Bereich besonders hervorgehoben werden und eventuell durch eigene Spielideen ausgeweitet werden. Der vorliegende Band kann keine LRS-Förderung ersetzen, da die Förderung der Basiskompetenzen nicht enthalten ist. Er bietet aber hilfreiches Material, um eine strukturierte Rechtschreibförderung anzubieten.

Silke Hartmann und Frauke Waitkus

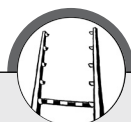


1. Bilde Wörter aus den drei Silben und schreibe sie mit Silbentrennstrichen auf.

KEN BROT GUR	Gur / ken / brot
SCHAUM BA DE	
TUCH TA SCHEN	
TER LA NE	
FILM NO KI	
TO PIS LE	
FON LE TE	
KAR TE POST	
SCHIRM GEN RE	

2. Schreibe die fehlenden Silben in die Lücken.

Re ____ bo gen	E ____ fant
To ____ te	Zi tro nen ____ chen
Scho ____ la de	Mar ____ la de
A ____ se	Trom ____ te
Ba ____ wan ne	Kin der zim ____
Pam ____ mu se	Last ____ gen
Ha ____ kör ner	Ge ____ se





1. Sortiere die Wörter in die Tabelle ein und schreibe sie in Silben auf.

Banane ✪ Huhn ✪ Elefant ✪ Hund ✪ Kamel ✪ Krokodil ✪ Ameise ✪ Fisch ✪
Kalb ✪ Regenwurm ✪ Hase ✪ Maulwurf ✪ Taube ✪ Wolf ✪ Birne

eine Silbe	zwei Silben	drei Silben
		Ba / na / ne

2. Schreibe die in Klammern angegebenen Silben nacheinander auf. So erhältst du ein Lösungswort.

Schlitten**kufen** (3), Segel**boot** (2), aufschreiben (2), Hubschrauber (3)

Ku / gel / _____ / _____

Autoreifen (2), Bohrmaschine (2), Hundehütten (4), Saftpresse (1)

_____ / _____ / _____ / _____

Wachhunde (2), Schublade (3), Wasserleitung (3), Gießkanne (3)

_____ / _____ / _____ / _____

Enkelkinder (3), Kleiderhaken (2), Schaufelbagger (1), Winkelmaß (2)

_____ / _____ / _____ / _____





Vorbereitung: Die auf der nächsten Seite vorgegebenen Wörter werden auf etwas festeres Papier von DIN A5 auf DIN A4 kopiert und ausgeschnitten.

1. Silben-Mensch-ärgere-dich-nicht

Mitspieler: 2–4

Material: ein Mensch-ärgere-dich-nicht-Spiel (Würfel braucht ihr nicht), Wortkarten

Spielverlauf: Legt die Wortkarten mit der Aufschrift nach unten auf einen Stapel. Der jüngste Mitspieler beginnt. Ihr spielt nach den euch bekannten Spielregeln des Mensch-ärgere-dich-nicht. Es gibt allerdings keinen Würfel und jeder spielt nur mit 2 Figuren. Wenn ein Spieler am Zug ist, zieht er statt zu würfeln eine Wortkarte und darf so viele Schritte vorgehen, wie sein Wort Silben hat. Beim Ziehen mit der Figur wird bei jedem Schritt eine Silbe des Wortes gesprochen.

Man darf seine Figuren jederzeit ins Spiel bringen und benötigt nicht wie bei den „normalen“ Spielregeln eine 6 bzw. ein Wort mit 6 Silben. Wer zuerst seine Figuren ins Ziel bringt, hat gewonnen.

2. Silbenwettbewerb

Mitspieler: 2

Material: Wortkarten

Spielverlauf: Die Karten werden gut gemischt und gleichmäßig an beide Mitspieler verteilt. Jeder legt seine Karten verdeckt auf einen Stapel vor sich. Der jüngere Spieler beginnt, nimmt die erste Karte von seinem Stapel und liest das Wort laut und mit Silbenbetonung vor. Nun kann er sich entscheiden: Entweder er wählt die Anzahl der Silben oder den Anfangsbuchstaben, um sich mit seinem Partner zu messen. Entscheidet er sich für die Anzahl der Silben, liest er das Wort nochmals laut, zählt die Silben jetzt mit den Fingern mit und nennt die Anzahl seiner Silben (Beispiel: *Schreib/tisch/un/ter/la/ge*: 6 Silben). Der zweite Mitspieler zieht nun seine erste Karte, liest sein Wort deutlich vor und zählt dabei die Anzahl der Silben (Beispiel: *Sa/la/mi/brot*: 4 Silben). Der Spieler mit den 6 Silben würde in diesem Beispiel nun beide Karten erhalten, da sein Wort mehr Silben hat. – Entscheidet der Spieler sich für den Anfangsbuchstaben, gewinnt derjenige, dessen Wort mit dem Buchstaben beginnt, welcher weiter vorne im ABC liegt. Der Spieler, der gewinnt, erhält beide Karten, steckt sie unter seinen Stapel und darf weitermachen und entscheiden, ob er mit den Silben oder den Anfangsbuchstaben spielt. Nach 10 Minuten endet das Spiel; der Spieler, der nun mehr Karten hat, hat gewonnen.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Rechtschreibtraining für jeden Tag Klasse 5-6

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

