



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Rechtschreibspiele zum Üben und Fördern

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de





Vorwort	4
Lernziele	5
 Spiele zu Rechtschreibphänomenen	
N Nomen	6
Diebe im Nomenhaus	6
tt pp nn Mitlautverdopplung	13
Kampf der Buchstabenmonster Lernschwach mit den Sternfliegern Lernstark	13
Gefangen im Hexenturm (gebeugte Verben)	21
i Der eigenwillige Selbstlaut i	26
Aufregende Fahrt mit der „ie-Bahn“	26
Kanufahrt auf dem Nil (1)	40
Kanufahrt auf dem Nil (2)	51
Vv Der Buchstabe V/v	57
Varus und Vara in Vulkanien	57
Bilderrätsel zu Varus und Vara in Vulkanien	67
Die Vorsilben ver- und vor- auf dem Weg durchs verrückte Spiel	71
h Das silbentrennende h und das Dehnungs-h	78
Im Land des kleinen -h	78
Piraten erobern das Silben-h	86



Vorwort

Der vorliegende Band stellt Ihnen direkt einsetzbare, erweiterbare und anpassbare Vorlagen für didaktisch wertvolle Brett-, Karten- sowie andere Lernspiele zur Verfügung, mit denen Ihre Schüler motiviert und erfolgreich Rechtschreibphänomene verstehen und üben können.

Die ausdrucksbaren und individuell anpassbaren Spielvorlagen fördern das selbstständige Arbeiten der Kinder. Hierdurch können Sie gerade auch auf schwächere Kinder eingehen und ein gezieltes Üben unterstützen. Die vorliegenden Rechtschreibspiele sind ideal auch für Fördergruppen und Inklusion geeignet.

Alle Materialien bzw. Inhalte des Buches habe ich in meiner Lernpraxis in Nidda mit meinen Schülern bearbeitet und viele positive Erfahrungen und Lernerfolge gewinnen bzw. erzielen können. Als diplomierte Legasthenie- und Dyskalkulie-Trainerin weiß ich, wie wichtig individuelle Förderung und Lernmotivation für jeden einzelnen Schüler ist. Im Rahmen meiner Lernpraxisarbeit konnte ich unter anderem durch die vorliegenden Spielideen Spaß und Freude bei meinen Schülern aufbauen, Defizite im Bereich der Rechtschreibung erheblich kompensieren und entsprechende Kompetenzen aufbauen.

Viel Freude und Erfolg bei der Arbeit mit dem vorliegenden Band wünscht Ihnen

Melanie Bettner

So finden Sie sich im Band und auf der CD zurecht:

The screenshot shows a CD-ROM menu for the game '10 Im_Land_des_kleinen_h'. The menu items are: Spielplan, Lernwortposter, Nomen/Verben/Adjektive, Aktionskarten, Würfel, and Spielfiguren. Callouts on the right side of the image point to these items with the following labels: 'Spielverzeichnis auf der CD' (pointing to the menu), 'Spielplan zum Ausdrucken' (pointing to 'Spielplan'), 'Word-Datei „Material“ im Spielverzeichnis (zum Ausdrucken und Anpassen von Spielkarten usw.)' (pointing to 'Lernwortposter'), and 'sonstiges Material' (pointing to 'Spielfiguren').

h Das silbentrennende h und das Dehnungs-h

Im Land des kleinen -h

Material-Vorbereitung:

- ▶ Material ausdrucken, laminieren oder zur Stabilisierung auf Pappe kleben und ausschneiden.
- ▶ Die Aktionskarten und Lernwortposter sind in folgende Themenbereiche unterteilt:
 - ▷ Nomen (ah, eh, oh, uh)
 - ▷ Verben mit „eh“
 - ▷ Verben und Adjektive mit „ah“

Info: Auf die Dehnungsthematik mit „ih“ und „ieh“ wird in diesem Spiel nicht eingegangen. Das „ih“ kommt nur in persönlichen Fürwörtern vor und Wörter mit „ieh“ sind eher selten. Auf Verben bzw. Adjektive mit „oh“ und „uh“ wird ebenfalls nicht eingegangen, da auch sie nur sehr selten vorkommen. Neben den Wörtern zum Dehnungs-h sind in einigen Lernwortpostern auch Lernwörter zum silbentrennenden h abgebildet.

- ▶ Die Aktionskarten (Themenbereich), mit denen gespielt werden soll, auswählen und auf die Kartenfelder des Spielplans legen. Achten Sie darauf, dass Sie die Themenbereiche nicht miteinander vermischen. Es erschwert den Lernerfolg, wenn zu viele Bereiche im Spiel sind.
- ▶ Die Lernwortposter legen oder hängen Sie am besten gut sichtbar in die Nähe des Spielplans.



Lernziele:

Nomen: **N**

- ▷ Nomen in die Kategorien Mensch, Tier, Pflanze, Gegenstand, Ort und Gefühl/Zustand einteilen.
- ▷ Nomen werden großgeschrieben.

Mitlautverdopplung: **tt pp nn**

- ▷ Den Zusammenhang zwischen kurzem Vokal und nachfolgender Verdopplung erkennen.
- ▷ Akustische Differenzierung zwischen kurzem und langem Vokal.

Der eigenwillige Selbstlaut i: **i**

- ▷ Die meisten Wörter mit lang klingendem „i“ werden mit „ie“ geschrieben.
- ▷ Wörter mit lang klingendem „i“ können auch nur mit „i“ geschrieben werden.

Der besondere Buchstabe „v“: **Vv**

- ▷ Lernwörter einprägen, die ein „v“ enthalten.
- ▷ Wörter mit den gesprochenen Vorsilben „ver“ und „vor“ werden mit „v“ geschrieben.




Der besondere Buchstabe „h“: **h**

- ▷ Unterscheidung zwischen „Silben-trennendem h“ und „Dehnungs-h“
- ▷ Lernwörter einprägen, die ein „Dehnungs-h“ enthalten.

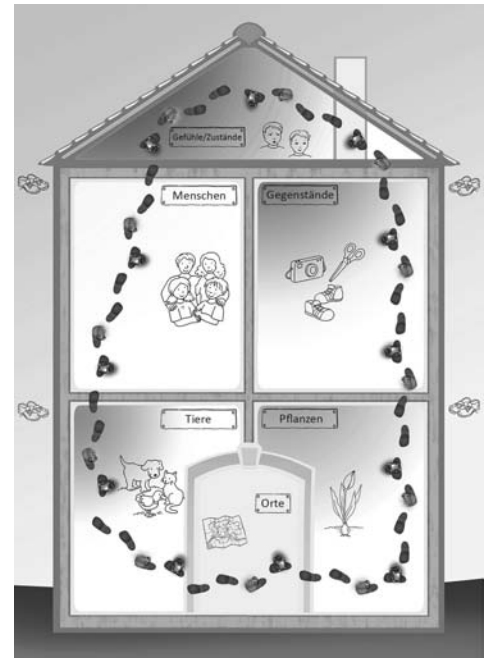
Diebe im Nomenhaus

Material-Vorbereitung:

- ▶ Material ausdrucken, laminieren oder zur Stabilisierung auf Pappe kleben und ausschneiden.

01_Diebe_im_Nomenhaus	
	Nomenhaus
	Wortkarten
	Koffersammelkarte (Anzahl der Kopien richtet sich nach der Mitspielerzahl)

- ▶ Die Koffersammelkarten entsprechend der Anzahl der Mitspieler kopieren.
- ▶ Die vier Seiten des Nomenhauses passend aneinanderlegen (weiße überstehende Ränder in der Mitte abschneiden) und die Stöße mit Tesa verkleben. Der Spielplan (das Nomenhaus) kann auch als Poster an die Wand gehängt werden.
- ▶ Für die Wortkarten einen Sammelbehälter (kleines Kästchen) bereitstellen, da sie übereinandergestapelt umfallen würden. Die Wortkarten mischen und verdeckt in das Kästchen hineinlegen.
- ▶ Würfel und Spielfiguren bereitlegen.



Info:

Die Kategorie „Gefühl/Zustand“ kann je nach Lernentwicklungsstufe der Kinder auch aus dem Spiel entfernt werden. Schneiden Sie hierzu einfach bei der Koffersammelkarte die unterste Kategorie ab oder streichen sie diese durch. Entfernen Sie die entsprechenden Wortkarten.

Die Praxis hat aber gezeigt, dass die Kinder keine Probleme mit der Zuordnung der Kategorie „Gefühl/Zustand“ haben, da sie per Ausschlussverfahren die Wortkarten trotzdem richtig zuordnen können.

Einstieg mit der Spielgeschichte:

Das Nomenhaus ist ein wunderschönes, buntes, großes Haus, das viele wunderbare Dinge birgt. Für Diebe sind die Dinge im Nomenhaus von besonderem Wert, da sie alle **großgeschrieben** werden. Man kann sie teuer weiterverkaufen. Deshalb wurde das Nomenhaus mit Alarmanlagen gesichert.

Das Nomenhaus hat sechs Zimmer. In jedem Zimmer gibt es etwas anderes zu entdecken. Diebe schleichen durchs Nomenhaus. Jeder Dieb hofft auf große Beute, an die gar nicht so einfach heranzukommen ist. Und oh weh! Was für ein Durcheinander, wenn die Alarmanlage angeht! Plötzlich ist man im Besitz fremden Diebesgutes!

Welcher Dieb schafft es am schnellsten, seinen Koffer zu füllen?

Spielregel:

Spieleranzahl: 2–8 Personen

Die Spielfiguren werden auf die Startfelder (Schuhe außerhalb des Nomenhauses) verteilt. Das Kind, welches die höchste Augenzahl würfelt, beginnt.

Die Spielfiguren werden entsprechend der Fußspuren im Uhrzeigersinn bewegt.

Derjenige Mitspieler, der auf einen Koffer kommt, zieht eine Wortkarte und legt diese zur passenden Kategorie (Menschen, Tiere, Pflanzen, Gegenstände, Orte, Gefühl/Zustand) auf die Nomensammelkarte (Koffer).

Ziel ist es, von jeder Kategorie jeweils zwei Karten im Koffer liegen zu haben. Wird eine Wortkarte gezogen, die man nicht mehr benötigt, schiebt man sie im Kästchen wieder zurück unter die anderen Karten.

Kann ein Spieler die erste gezogene Karte nicht nutzen, weil er von dieser Kategorie schon zwei Karten besitzt, so darf er diese zurücklegen und eine zweite Karte ziehen. Passt auch die zweite Karte nicht, wird sie ebenfalls unter die anderen Karten geschoben.

Das nächste Kind ist an der Reihe.

Kommt ein Mitspieler auf eine Alarmanlage, müssen alle Mitspieler im Uhrzeigersinn einen Platz weiterrücken. Bei aller Eile, sich ein geeignetes Versteck zu suchen, vergisst aber jeder der Diebe, das bislang erbeutete Diebesgut mitzunehmen. Die eigene Kofferwortkarte (also das Diebesgut) darf dann nicht mitgenommen werden. So wechselt also das Diebesgut (eventuell mehrmals) im Spielverlauf den „Besitzer“. Jedes Kind behält aber seine eigene Spielfigur.

Gewonnen hat, wer zuerst seinen Koffer mit jeweils zwei Karten von jeder Kategorie gefüllt hat.

Symbolerklärung:



Ziehe eine Nomenkarte!



Alle Diebe rücken im Uhrzeigersinn einen Platz weiter.

Wortkarten



Bruder	Freunde	Koch	Oma	Verkäuferin
Frau	Tante	Polizist	Nachbar	Anna
Kinder	Onkel	Schwester	Mann	Vater
Lehrerin	Dame	Mutter	Opa	Bäcker
Papagei	Ente	Hund	Biene	Ameise
Esel	Hirsch	Frosch	Meise	Elefant

Wortkarten



Maus	Katze	Kamel	Amsel	Fisch
Affe	Kuh	Laus	Hahn	Huhn
Laterne	Feder	Kleid	Messer	Ball
Bank	Haus	Kette	Angel	Nagel
Hose	Hammer	Faden	Tisch	Flasche
Mantel	Leiter	Dose	Kamm	Glas

Wortkarten



Hecke	Gras	Rose	Blatt	Tulpe
Pilz	Kastanie	Löwen- zahn	Tanne	Blätter
Strauch	Sonnen- blume	Fichte	Zweige	Blüte
Ast	Baum	Blume	Krokus	Primel
Wind	Luft	Sturm	Angst	Hass
Wut	Trauer	Freude	Traum	Durst



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Rechtschreibspiele zum Üben und Fördern

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

