

Inhalt

Anstelle eines Vorworts Einführung	4	W06	Die Zehn Gebote für ein gelungenes Rechtschreibtraining	91
Einführung	6	W07	Das 100-Wörter-Training	95
1 Schatzsuche statt Fehlerfahndung		W08	Die Wortartengeschichten	96
1.1 Hilfe, mein Kind kann nicht rechtschreiben!	8	M01	Hosentaschenwörter	97
1.2 Was Zauberschuhe und Lernen gemeinsam haben	9	M02	Die wichtigsten Wortartensymbole	97
1.3 Das innere Tonstudio	10	M03	Spaß-Shuttle	98
1.4 Das musst du doch hören – oder?!	11	M04	Konjugationsschieber	98
1.5 Die Magie der inneren Bilder	12	M05	Ich-du-wir-Kartenspiel	99
1.6 Rechtschreibfehler gibt es nicht	14	M06	Silbenbögen	99
1.7 Das Rechtschreibschloss	16	M07	Silbentürme	100
2 Die Bildwortmethode – eine Anleitung		M08	Silbenbergwerk	100
2.1 Bildwörter	18	M09	Wer entkommt dem Krümelmonster?	101
2.2 Blickübungen	22	M10	Mehrzahl Stapelstich	101
2.2.1 Sonnenbogen	22	M11	Gespensterrennen	102
2.2.2 Rakete	23	M12	Präteritumkärtchen	102
2.2.3 Mondschaukel	23	M13	Wortfamilie fahren	103
2.2.4 Sternschnuppe	24	M14	Borkenkäferalarm	103
2.3 Die Königsansage	25	M15	Teekesselwörter: Legekärtchen	104
2.4 Die Schwarze Dame	27	M16	Teekesselchen: Ratespiel	104
2.5 Weitere wichtige Schlossbewohner	29	M17	Teekesselwörterkartei	105
2.6 In der Silbenschatzkammer	34	M18	Teekesselwörter Legekartei seid, seit	105
2.7 Schlumpfi Schlau weiß es genau	37	K01	Rechtschreibschloss (leer)	106
2.8 In der Wörterwerkstatt	41	K02	Karteikarten (Vorderseite)	107
2.9 Horch-horch – das gute Schlossgespenst	46	K03	Karteikarten (Rückseite)	108
2.10 In der Schlossküche	51	K04	Königsansage	109
2.11 Darf ich vorstellen? – Harry Otto mit der Zauberlupe	54	K05ab	Abc für Hosentaschenwörter	110
2.12 Professor Zweistein mischt sich auch ein	60	K06	„Aufkleber“ Schlossbewohner	112
3 Die Bildwortmethode in der Schule		K07a-c	Wort- und Leitkarten für das Sortierspiel „Nomen“	113
3.1 Zwischen „eigenaktiv“ und „pauken“	67	K08	Bastelbogen Wortartensymbole	116
3.2 Geheimnisvollen Zeichen auf der Spur	68	K09a	Trainingsspiel Spaß-Shuttle	117
3.3 Die Phasen der Bildwortmethode	71	K09b	Spielanleitung Spaß-Shuttle	118
3.3.1 Die piktografische Phase	71	K10a-c	Sortierübungen: Nomen, Verb, Adjektiv (Wortkärtchen)	119
3.3.2 Die propriozeptive Phase	72	K11	Leitkarten Wortartensymbole	122
3.3.3 Die prosodische Phase	73	K12ab	Konjugationsschieber	123
3.3.4 Die morphematische Phase	73	K13	Verbenbäume	125
3.3.5 Die psychoakustische Phase	74	K14a-f	Ich-du-wir-Kartenspiel	126
3.3.6 Die semantische Phase	75	K15a-f	Schlangenwörter	132
3.3.7 Die integrative Phase	75	K16a-c	Schlangenwörter (Lösung)	138
3.3.8 Zusammenfassung	76	K17ab	Wortkarten Silbenbergwerk	141
3.4 Die Bildwortmethode im Klassenzimmer	76	K18	Silbenbergwerk (Spielplan)	143
3.5 Die Bildwortmethode für Kinder mit anderer Muttersprache oder mit Migrationshintergrund	78	K19	Wer entkommt dem Krümelmonster? (Verben)	144
W01 Es war einmal ein Duden, damals hieß er Konrad	79	K20	Wer entkommt dem Krümelmonster? (Adjektive)	145
W02 Babys fallen nicht vom Himmel, Lernstörungen auch nicht	80	K21	Krümelmonster-Spielplan (neutral)	146
W03 Kannst du mein Lächeln hören?	86	K22	Gespensterrennen (Spielplan)	147
W04 Augenbewegungsmuster zeigen Denkschritte an	88	K23	Gespensterrennen (Wortliste)	148
W05 Was Hänschen nicht hört ...	90	K24	Teekesselwörter	149
		K25	Wortfamilie fahren (Kontrollblatt)	150
		K26a-f	Wortfamilie fahren (Wortkarten)	151
		K27	Borkenkäferalarm (Spielplan)	157