

# 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:  (einzelne),  (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.

Alle Spieler stehen. Es wird festgelegt, wer beginnt. Dann wird gewürfelt und allen Mitspielern mitgeteilt, welche Wörter gesucht werden (Vokallänge, Anfangsbuchstabe, Vokal; siehe 3.1.2.). Jetzt wird der Reihe nach von jedem Spieler ein Wort mit diesen Kriterien genannt. Wenn einem Spieler in einer bestimmten Zeit (z.B. 10 Sekunden) kein passendes Wort einfällt, setzt er sich. So geht es weiter, bis nur noch der Sieger steht.

### 3.1.6. Schnelldenker

**•••; ♕; ⏳:** 5 Minuten oder länger (je nach Anzahl der Durchgänge); : 8 Fragekarten (KV 5, am besten vergrößert auf Pappe kopiert und ausgeschnitten), Würfel; zusätzliche Fragekarten finden Sie in: „Das Rechtschreibfundament: Lange und kurze Vokale“ (KV 18)<sup>8</sup>.

Mit dem Würfel wird die Vokallänge ermittelt (Augenzahl **—**: lang, Augenzahl **—**: kurz). Eine der 8 Fragekarten wird gezogen. Ein erneuter Wurf mit dem Würfel bestimmt, welche der 6 Fragenpaare auf dieser Karte vorgelesen werden.

Wer zuerst eine der beiden zur Auswahl stehenden Fragen (mit der verlangten Vokallänge) richtig beantwortet, gewinnt diese Runde. Er bekommt einen Punkt oder darf als Nächster würfeln und die Fragen vorlesen.

Beispiel: **—**= kurzer Vokal; **—**= etwas, das spitz ist / etwas aus dem Kinderzimmer; mögliche Antworten: Stachel, Teddy

### 3.1.7. Schnelldenker: anspruchsvoll

**•••; ♕; ⏳:** 5 Minuten oder länger (je nach Anzahl der Durchgänge); : 8 Fragekarten (KV 5, am besten vergrößert auf Pappe kopiert und ausgeschnitten), Würfel, Buchstabenwürfel; zusätzliche Fragekarten finden Sie in „Das Rechtschreibfundament: Lange und kurze Vokale“ (KV 18)<sup>9</sup>

Gespielt wird wie unter 3.1.6. beschrieben. Schwieriger ist es, wenn zusätzlich der Anfangsbuchstabe der gesuchten Wörter per Buchstabenwürfel festgelegt wird.

Beispiel: **—** = langer Vokal; **—** = etwas aus Eisen / etwas, das läuft; Anfangsbuchstabe: N; mögliche Antworten: Nagel, Nashorn

## 3.2. Wörtersuche mit Bildern

Nach bestimmten Kriterien sollen auf Bildern Wörter gefunden werden.

### 3.2.1. Würfelwörter mit Bildern: schriftlich & schnell

**••• / •••; ♕; ⏳:** 5 Minuten oder länger (je nach Anzahl der Durchgänge); : Papier, Stift, mindestens 16 Bilder (z.B. Wimmelbildkarten<sup>10</sup>), Würfel

Die Vorgaben (welcher Vokal; lang oder kurz; siehe 3.1.und 3.1.2.) werden festgelegt. Ein Bild wird aufgedeckt. Nun geht es darum, innerhalb einer bestimmten Zeit (z.B. 2 Minuten) damit so viele Begriffe wie möglich aufzuschreiben, die auf dem Bild zu sehen sind oder die einem zu dem Bild einfallen.



Beispiel: Wörter mit kurz gesprochenem e: Hexe, kleckern, Fleck, lecken ...

<sup>8</sup> Livonius, U.: Das Rechtschreibfundament: Lange und kurze Vokale, Seite 47, 2015.

<sup>9</sup> Ebd.

<sup>10</sup> Livonius, U.: Deutschtraining mit Wimmelbildkarten, 2017.

# Ausmalbild zu e/ä und eu/äu

Wähle zum Ausmalen der Felder diese Farben:

Grün: Wörter, bei denen das ? durch e ersetzt werden muss

Hellblau: Wörter, bei denen das ? durch ä ersetzt werden muss

Gelb: Wörter, bei denen das ?? durch eu ersetzt werden muss

Dunkelblau: Wörter, bei denen das ?? durch äu ersetzt werden muss



