

 Auer

# e book

Melanie Bettner

## Rechtschreibspiele zum Üben und Fördern

Direkt einsetzbare, erweiterbare und anpassbare  
Vorlagen für Brett-, Karten- und andere Lernspiele



Mit veränderbaren  
Word-Vorlagen

# GRATIS-DOWNLOADS für das Fach Deutsch

Sichern Sie sich eine kostenlose  
Lesespurgeschichte für den  
Deutschunterricht!



Download der Gratis-Materialien unter  
[www.auer-verlag.de/07446DK1](http://www.auer-verlag.de/07446DK1)



© 2021 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: Melanie Bettner  
Illustrationen: Corina Beurenmeister, Theadore Sauer  
Satz: Typographie & Computer, Krefeld  
ISBN 978-3-403-37671-2



<b>Vorwort</b> .....	<b>4</b>
<b>Lernziele</b> .....	<b>5</b>

## Spiele zu Rechtschreibphänomenen

<b>N</b>	<b>Nomen</b> .....	<b>6</b>
	Diebe im Nomenhaus .....	6
<b>tt pp nn</b>	<b>Mitlautverdopplung</b> .....	<b>13</b>
	Kampf der Buchstabenmonster Lernschwach mit den Sternfliegern Lernstark .....	13
	Gefangen im Hexenturm (gebeugte Verben) .....	21
<b>i</b>	<b>Der eigenwillige Selbstlaut i</b> .....	<b>26</b>
	Aufregende Fahrt mit der „ie-Bahn“ .....	26
	Kanufahrt auf dem Nil (1) .....	40
	Kanufahrt auf dem Nil (2) .....	51
<b>V v</b>	<b>Der Buchstabe V/v</b> .....	<b>57</b>
	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
<b>h</b>	<b>Das silbentrennende h und das Dehnungs-h</b> .....	<b>78</b>
	Im Land des kleinen -h .....	78
	Piraten erobern das Silben-h .....	86

Die Benutzerhinweise zum Download des Zusatzmaterials und den entsprechenden Zusatzcode finden Sie am Ende des Buches.



# 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 im digitalen Zusatzmaterial zurecht:

**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.

10 Im Land des kleinen h

- Spielplan
- Lernwortposter Nomen/Verben/Adjektive
- Aktionskarten
- Würfel
- Spielfiguren

Spielverzeichnis im digitalen Zusatzmaterial

Spielplan zum Ausdrucken

Word-Datei „Material“ im Spielverzeichnis (zum Ausdrucken und Anpassen von Spielkarten usw.)

sonstiges Material



## 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.

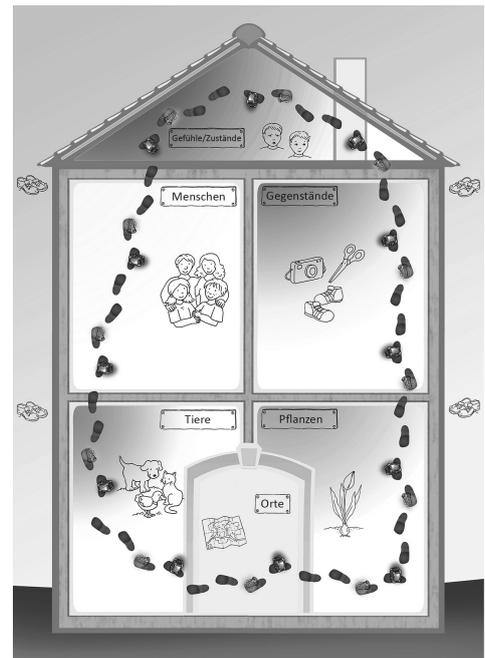
## Diebe im Nomenhaus

### 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



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

## Wortkarten



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