



# TRUMPF AUF!

...mit Rechtschreibung

## Ein Kartenspiel mit häufigen Fehlerwörtern

von Reinhart Kargl

für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

### Material

- 220 Schriftkarten, aufgeteilt in 4 Boxen mit je 55 Karten
- Anleitung



### Inhalt

|  |          |
|--|----------|
| Der Wortschatz .....                               | Seite 2  |
| Spielkonzept .....                                 | Seite 3  |
| Spielregeln .....                                  | Seite 5  |
| Übersicht und Erläuterungen der Fehlerfallen ..... | Seite 7  |
| Wortliste mit Fehlerfallen .....                   | Seite 8  |
| Weitere Spielformate.....                          | Seite 11 |

## Der Wortschatz

Wenn sich die Frage stellt, welcher Wortschatz für Rechtschreibübungen genutzt werden soll, empfiehlt es sich, jene Wörter zu üben, die sowohl besonders schwierig zu schreiben sind als auch häufig in den Texten der SchülerInnen vorkommen.

W. Menzel<sup>1</sup> untersuchte in diesem Zusammenhang in einer bemerkenswerten Studie ca. 2000 Aufsätze aus der zweiten bis zehnten Klasse. Eine Auswertung der Rechtschreibfehler ergab, dass rund 300 Wörter 30 Prozent aller gemachten Rechtschreibfehler abdecken. Insgesamt handelt es sich dabei um Wörter, die den meisten PädagogInnen, die sich mit Rechtschreibproblemen befassen, vertraut sein dürften (z. B. *plötzlich, vielleicht, passiert, ...*). Es erscheint also naheliegend, dass ein Üben genau dieses Wortschatzes zu einer vergleichsweise raschen Reduktion der Fehleranzahl beitragen kann.

Aufbauend auf diese Studie wurde für dieses Kartenspiel eine zeitgemäße Fehlerwortliste erstellt. Das Spiel zielt damit auf das wiederholte Üben dieser Wortauswahl ab – dies in einem für Kinder anregenden Spielformat.

Die ausgewählte Liste von 208 besonders fehlerträchtigen Wörtern enthält einerseits viele Wörter mit häufigen Rechtschreib-Fehlerfallen wie Doppelkonsonanten, Dehnungszeichen, *ss/ß*-Schreibungen etc., andererseits finden sich aber auch Wörter, die gerade von diesen regelhaften Schreibungen abweichen. So werden Wörter wie *Maschine* oder *las* (von *lesen*) von Kindern oft als *Maschiene* oder *laß* verschriftlicht. In diesen Fällen spricht man von „Übergeneralisierungen“, d. h. eine Rechtschreibregel wird (meist in Analogie zu anderen ähnlichen Schreibungen) auch für ein Wort angewandt, für das die Regel gar nicht gilt. Diese Art von fehlerträchtigen Wörtern wird im Normalfall nicht in Förderprogrammen geübt, weil sie eine Abweichung von der Regel darstellt. Dennoch ist sie aber für eine Vielzahl von Fehlschrei-

<sup>1</sup> Menzel W (1985). Rechtschreibunterricht. Praxis und Theorie. Seelze: Friedrich Verlag.

bungen in Schülerarbeiten verantwortlich. So gesehen wird hier auch eine wichtige Lücke im Übungswortschatz der Kinder geschlossen.

## Spielkonzept

Bei TRUMPF AUF! handelt es sich nicht um ein reines Glücksspiel, sondern vielmehr um ein Strategiespiel mit Zufallselementen.

Wer die Spielrunde beginnt und somit die entscheidende Kenngröße (z. B. Anzahl der Silben) bestimmt, besitzt die besten Gewinnmöglichkeiten. Dabei ist es von Vorteil zu wissen, in welcher Kenngröße das jeweilige Wort gute Gewinnchancen hat. So weist z. B. das Wort „während“ drei Rechtschreib-Fehlerfallen auf und ist damit in dieser Kenngröße den meisten anderen Wörtern überlegen.

Der pädagogische Mehrwert des Spiels liegt also darin, dass sich die Kinder mit der Zeit nicht nur die Schreibungen der Wörter merken, sondern das Wissen über die Kenngrößen einbeziehen. Als Beispiel kann die Anzahl der Buchstaben eines Wortes eine große Hilfe sein, denn indem berücksichtigt wird, dass das Wort *wäre* nur vier Buchstaben hat, ist eine (falsche) Schreibung mit *h* (also *währe*) ausgeschlossen.

Zusammengefasst lernen Kinder durch das Spiel die orthografischen und grammatischen Strukturen dieser besonders schwierigen Wörter spielerisch kennen und so wird die richtige Schreibung der Wörter implizit erlernt.

## Die vier Kenngrößen

Im Spiel kann man aus vier Kenngrößen auswählen:

- **Fehlerfallen:** Der höchste Punktewert gewinnt. Hat ein Wort mehrere Fehlerfallen, werden die Punktewerte addiert.
- **Silben:** Das Wort mit den meisten Sprechsilben gewinnt.
- **Buchstaben:** Das Wort mit den meisten Buchstaben sticht.
- **Wortart:** Nomen gelten als stärkste Wortart, Verben als zweitstärkste, usw.

In den Kenngrößen *Silben* und *Fehlerfallen* sollten diese auch genannt werden. Bei unserem Beispiel handelt es sich um zwei Silben (*Fahr-rad*) und um drei Fehlerfallen („stummes h“, „Doppelkonsonant durch Morphemgrenze“ und „Auslautverhärtung“).

Das Nennen der Kenngrößen stellt für alle Spieler eine Merkhilfe der Wortstrukturen dar und mit der Zeit werden orthografische Strukturen gesichert. Das kann durch einen Modalitätswechsel noch verstärkt werden, indem die Wörter nicht nur gelesen, sondern auch geschrieben werden.

**Die Fehlerfallen:** Während die Kenngrößen der *Wortart*, *Buchstaben-* oder *Silbenanzahl* selbsterklärend sind, bedarf die der *Fehlerfallen* einer Erklärung: Bzgl. der Rechtschreibung wurden unter den Fehlerfallen Buchstaben/Grapheme zusammengefasst, die von einer einfachen 1:1-Zuordnung von Laut und Buchstabe abweichen. Dazu zählen bspw.

- Doppelkonsonanten
- stummes *h*
- *s/ss/ß*-Schreibung
- langes *i*
- der Umlaut *ä*
- Schreibungen mit *v* bzw. *f*
- die Auslautverhärtung

Diese decken sich weitestgehend mit den von *Menzel* tatsächlich festgestellten Falschschreibungen und sind in besonderem Maße fehleranfällig.

Ein kleiner Sonderfall sind Wörter, die einer weitestgehend lauttreuen Schreibung entsprechen, aber trotzdem häufig übergeneralisiert werden (Beispiel: *kam* → *kahm*). Solche Wörter haben in diesem Spiel trotzdem keine Fehlerfallen-Zuordnung, um die Kinder in der lauttreuen Verschriftung zu schulen.

Unterschiede im Hinblick auf die Lauttreue und Vokallänge ergeben sich auch durch regional unterschiedliche Aussprachevarianten wie

z. B. *fertig* vs. *fertich* oder *Spaß* vs. *Spass*. Die im Duden angegebene Aussprachevariante, die hier im Spiel als Referenz verwendet wurde, kann im Einzelfall von der Realität also erheblich abweichen.

## Spielregeln

### Vorbereitung

Es empfiehlt sich, eine Zeitbegrenzung festzusetzen.

Karten eines beliebigen Kartensets werden ausgewählt, gemischt und gleichmäßig unter den Spielern verteilt.

*Tipp:* Die Karten sind nummeriert. Es empfiehlt sich, anhand der Nummern zu notieren, welche Karten in einer Spielsituation genutzt wurden, um in nachfolgenden Spielen andere Karten auszuwählen.

Jeder hält seine Karten zu einem Päckchen gestapelt so in der Hand, dass nur das Wort der obersten Karte – und zwar nur für ihn – zu sehen ist.

### Spielablauf

Ein Spieler beginnt und nennt eine Kenngröße seiner obersten Karte. Dabei ist Folgendes zu beachten, was im weiteren Verlauf anhand des Beispielwortes „Fahrrad“ erläutert wird:

- Zunächst wird das Wort vorgelesen.
- Dann folgt die Nennung der ausgewählten Kenngröße (z. B. „Buchstaben“) und des Wertes (bei *Fahrrad* sind es sieben Buchstaben).
- Alle Mitspieler lesen ebenfalls ihre oberste Karte vor, indem sie das Wort und die vorgegebene Kenngröße nennen.

Wer die höchste Anzahl hat, hat die Runde und damit die obersten Karten aller Spieler gewonnen. Er sortiert sie unter den eigenen Kartenstapel.

Dieser Spieler darf dann die nächste Kenngröße für die nächste Runde ansagen.

Besitzen zwei oder mehr Spielende Karten mit demselben besten Wert, so legen alle ihre obersten Karten in die Mitte und die Spieler mit dem

besten Wert spielen eine Entscheidungsrounde.

Wer zuvor angesagt hat, wählt wiederum die Kenngröße seiner obersten Wortkarte. Der Sieger dieser Runde gewinnt zusätzlich zu den Karten aus der Stichrunde die Karten aus der unentschiedenen Runde.

Wer alle Karten verloren hat, scheidet aus, und das Spiel wird von den verbleibenden Teilnehmern fortgesetzt.

## Spielende

Sobald ein Spieler alle Karten hat, hat er das Spiel gewonnen. Wurde eine Zeitbegrenzung festgesetzt, gewinnt der, der am Ende der vereinbarten Spieldauer die meisten Karten hat.



# Übersicht und Erläuterung der Fehlerfallen

Den einzelnen Fehlerfallen sind Punktewerte von 1-3 zugeordnet. Hat ein Wort mehrere Fehlerfallen, so addieren sich ihre Punktewerte zu einem Gesamtwert. Beispiel: *Fahrrad* hat drei Fehlerfallen mit 2-1-2 Punktewerten, also einen Gesamtwert von 5 Punkten.

| Punktwert | Kürzel | Erläuterung   |
|-----------|--------|---|
| 1 Punkt   | ä      | Umlaut ä  |
| 1 Punkt   | □□     | Gleiche Konsonanten durch Morphemgrenze<br>(z. B. <i>Fahr-rad</i> ) |
| 1 Punkt   | -ig    | Adjektivendung -ig*   |
| 1 Punkt   | i=ie   | Regelhafte Verschriftung mit ie*                                    |
| 2 Punkte  | • □    | Doppelkonsonant nach Kurzvokal,<br>inkl. ck oder tz**               |
| 2 Punkte  | _h     | Dehnungs-h  |
| 2 Punkte  | Av     | Auslautverhärtung   |
| 3 Punkte  | i      | Ausnahmewörter mit i oder ieh*                                      |
| 3 Punkte  | ß      | Schreibungen mit β (nach langem Vokal)                              |
| 3 Punkte  | • ss   | Doppelung von s nach Kurzvokal**                                    |
| 3 Punkte  | v      | Schreibungen mit v  |
| 3 Punkte  | Dv     | Doppelvokal (z. B. <i>Idee</i> )                                    |

\* Das lange *i* wird in der Regel mit *ie* verschriftet. Einige wenige Wörter werden mit *i*, *ih* oder *ieh* geschrieben. Diese Abweichungen gelten als Ausnahme (Lernwörter), wie z. B. *Maschine*.

In diesem Spielformat sind alle Wörter mit langem *i* als Fehlerfalle markiert. Wörter mit *ie* erhalten dabei einen Punkt, alle weiteren drei Punkte.

\*\* Zu Doppelkonsonanten: Die Schreibung von *ss* ist schwieriger, weil im Vergleich zu anderen Doppelkonsonanten die Verwechlungsmöglichkeit mit *ß* hinzukommt. Während man sich an anderer Stelle also beispielsweise nur zwischen *ff* und *f* entscheiden muss, gilt es hier zwischen *s*, *ß* und *ss* (*lesen*, *lies*, *las*, *lassen*, *ließ*, *lass*, ...) zu unterscheiden.

# Wortliste mit Fehlerfallen

|                 |   |   |    |  |
|-----------------|---|---|----|--|
| 1. Abend        | Av  |   |    |  |
| 2. ähnlich      | ä   | _h  |    |  |
| 3. älter        | ä   |   |    |  |
| 4. ändern       | ä   |   |    |  |
| 5. Angst        |   |   |    |  |
| 6. ärgern       | ä   |   |    |  |
| 7. alle         | • <input type="checkbox"/>                        |   |    |  |
| 8. allein       | • <input type="checkbox"/>                        |   |    |  |
| 9. als          |   |   |    |  |
| 10. aufpassen   | • ss  |   |    |  |
| 11. Augenblick  | • <input type="checkbox"/>                        |   |    |  |
| 12. außen       | ß   |   |    |  |
| 13. außerdem    | ß   |   |    |  |
| 14. aß          | ß   |   |    |  |
| 15. Bahñ        | _h  |   |    |  |
| 16. bald        | Av  |   |    |  |
| 17. Beispiel    | i=ie  |   |    |  |
| 18. bekam       |   |   |    |  |
| 19. belohnt     | _h  |   |    |  |
| 20. Belohnung   | _h  |   |    |  |
| 21. beruhigend  | Av  |   |    |  |
| 22. besser      | • ss  |   |    |  |
| 23. besten      |   |   |    |  |
| 24. bestimmt    | • <input type="checkbox"/>                        |   |    |  |
| 25. bevor       | v   |   |    |  |
| 26. bezahlt     | _h  |   |    |  |
| 27. biegt       | i=ie  | Av  |    |  |
| 28. bisschen    | • ss  |   |    |  |
| 29. eigentlich  |   |   |    |  |
| 30. einmal      |   |   |    |  |
| 31. endlich     | Av  |   |    |  |
| 32. Entschluss  | • ss  |   |    |  |
| 33. enttäuscht  | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | ä   |    |  |
| 34. Erlebnis    |   |   |    |  |
| 35. erklären    | ä   |   |    |  |
| 36. erschrak    |   |   |    |  |
| 37. erschrocken | • <input type="checkbox"/>                        |   |    |  |
| 38. essen       |   | • ss  |    |  |
| 39. dadurch     |   |   |    |  |
| 40. dann        |   | • <input type="checkbox"/>                        |    |  |
| 41. dir         |   |   |    |  |
| 42. draußen     | ß   |   |    |  |
| 43. dunkelblau  |   |   |    |  |
| 44. Fahrrad     | _h  | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | Av |  |
| 45. fährt       | ä   | _h  |    |  |
| 46. fallen      | • <input type="checkbox"/>                        |   |    |  |
| 47. fällt       | ä   | • <input type="checkbox"/>                        |    |  |
| 48. Familie     |   |   |    |  |
| 49. gefehlt     | _h  |   |    |  |
| 50. fernsehen   |   |   |    |  |
| 51. Ferien      |   |   |    |  |
| 52. fertig      |   | -ig   |    |  |
| 53. fiel        | i=ie  |   |    |  |
| 54. fleißig     | ß   | -ig   |    |  |
| 55. frisst      | • ss  |   |    |  |
| 56. fraß        | ß   |   |    |  |
| 57. fließt      | i=ie  | ß   |    |  |
| 58. fuhr        | _h  |   |    |  |
| 59. führt       | _h  |   |    |  |
| 60. Fuß         | ß   |   |    |  |
| 61. Geburtstag  | Av  |   |    |  |
| 62. gefährlich  | ä   | _h  |    |  |
| 63. geht        | _h  |   |    |  |
| 64. Geschäft    | ä   |   |    |  |
| 65. geschah     | _h  |   |    |  |
| 66. geschieht   | i   |   |    |  |
| 67. gewinnt     | • <input type="checkbox"/>                        |   |    |  |
| 68. gibt        | i   | Av  |    |  |
| 69. gießt       | i=ie  | ß   |    |  |
| 70. ging        |   |   |    |  |
| 71. Glück       | • <input type="checkbox"/>                        |   |    |  |
| 72. groß        | ß   |   |    |  |

|      |              |               |
|------|--------------|---------------|
| 73.  | größte       | ß             |
| 74.  | grüßten      | ß             |
| 75.  | hält         | ä             |
| 76.  | hat          |               |
| 77.  | hatte        | • <b>tt</b>   |
| 78.  | hätte        | ä • <b>tt</b> |
| 79.  | häufig       | ä -ig         |
| 80.  | heißt        | ß             |
| 81.  | herausnehmen | _h            |
| 82.  | hier         | j=ie          |
| 83.  | hinausgehen  |               |
| 84.  | holen        |               |
| 85.  | holte        |               |
| 86.  | hören        |               |
| 87.  | hörte        |               |
| 88.  | Hund         | Av            |
| 89.  | Idee         | Dv            |
| 90.  | immer        | • <b>mm</b>   |
| 91.  | interessant  | • ss          |
| 92.  | interessiert | • ss j=ie     |
| 93.  | irgendwo     | Av            |
| 94.  | irgendwie    | Av j=ie       |
| 95.  | jetzt        | • <b>tz</b>   |
| 96.  | kam          |               |
| 97.  | kann         | • <b>nn</b>   |
| 98.  | kaputt       | • <b>tt</b>   |
| 99.  | kennt        | • <b>nn</b>   |
| 100. | Kleid        | Av            |
| 101. | klettern     | • <b>tt</b>   |
| 102. | klug         | Av            |
| 103. | gekommen     | • <b>mm</b>   |
| 104. | kommt        | • <b>mm</b>   |
| 105. | könnte       | • <b>nn</b>   |
| 106. | kräftig      | ä -ig         |
| 107. | kriegt       | j=ie Av       |
| 108. | las          |               |
| 109. | lassen       | • ss          |
| 110. | lässt        | ä • ss        |

|      |             |             |
|------|-------------|-------------|
| 111. | leer        | Dv          |
| 112. | Lehrerin    | _h          |
| 113. | lernt       |             |
| 114. | liest       | j=ie        |
| 115. | ließen      | j=ie ß      |
| 116. | Mädchen     | ä           |
| 117. | Mann        | • <b>nn</b> |
| 118. | Maschine    | i           |
| 119. | müsste      | • ss        |
| 120. | nächsten    | ä           |
| 121. | nahm        | _h          |
| 122. | nämlich     | ä           |
| 123. | nehmen      | _h          |
| 124. | nennt       | • <b>nn</b> |
| 125. | niemand     | j=ie Av     |
| 126. | nimmt       | • <b>mm</b> |
| 127. | obwohl      | _h          |
| 128. | oft         |             |
| 129. | öfter       |             |
| 130. | offen       | • <b>ff</b> |
| 131. | Papier      | j=ie        |
| 132. | passieren   | • ss j=ie   |
| 133. | Platz       | • <b>tz</b> |
| 134. | probieren   | j=ie        |
| 135. | rannte      | • <b>nn</b> |
| 136. | reißt       | ß           |
| 137. | rennt       | • <b>nn</b> |
| 138. | ruhig       | -ig         |
| 139. | sah         | _h          |
| 140. | satt        | • <b>tt</b> |
| 141. | saß         | ß           |
| 142. | schickt     | • <b>ck</b> |
| 143. | schiebt     | j=ie Av     |
| 144. | schließlich | j=ie ß      |
| 145. | Schluss     | • ss        |
| 146. | schmeckt    | • <b>ck</b> |
| 147. | Schnee      | Dv          |
| 148. | schnell     | • <b>ll</b> |

|                  |             |             |             |  |  |  |
|------------------|-------------|-------------|-------------|--|--|--|
| 149. schrie      | j=ie        |             |             |  |  |  |
| 150. Schrift     |             |             |             |  |  |  |
| 151. Schuh       | _h          |             |             |  |  |  |
| 152. schwierig   | j=ie -ig    |             |             |  |  |  |
| 153. schwimmt    | • <b>mm</b> |             |             |  |  |  |
| 154. sehr        | _h          |             |             |  |  |  |
| 155. setzen      | • <b>tz</b> |             |             |  |  |  |
| 156. sieht       | i           |             |             |  |  |  |
| 157. sitzt       | • <b>tz</b> |             |             |  |  |  |
| 158. Sohn        | _h          |             |             |  |  |  |
| 159. sollte      | • <b>ll</b> |             |             |  |  |  |
| 160. Sommer      | • <b>mm</b> |             |             |  |  |  |
| 161. Sonne       | • <b>nn</b> |             |             |  |  |  |
| 162. spät        | ä           |             |             |  |  |  |
| 163. spazieren   | j=ie        |             |             |  |  |  |
| 164. Spaß        | ß           |             |             |  |  |  |
| 165. spielt      | j=ie        |             |             |  |  |  |
| 166. stand       | Av          |             |             |  |  |  |
| 167. stecken     | • <b>ck</b> |             |             |  |  |  |
| 168. stehen      |             |             |             |  |  |  |
| 169. stellt      | • <b>ll</b> |             |             |  |  |  |
| 170. still       | • <b>ll</b> |             |             |  |  |  |
| 171. Stimme      | • <b>mm</b> |             |             |  |  |  |
| 172. Straße      | ß           |             |             |  |  |  |
| 173. Stück       | • <b>ck</b> |             |             |  |  |  |
| 174. Teller      | • <b>ll</b> |             |             |  |  |  |
| 175. tief        | j=ie        |             |             |  |  |  |
| 176. Tier        | j=ie        |             |             |  |  |  |
| 177. traf        |             |             |             |  |  |  |
| 178. trat        |             |             |             |  |  |  |
| 179. treten      |             |             |             |  |  |  |
| 180. trifft      | • <b>ff</b> |             |             |  |  |  |
| 181. überall     |             | • <b>ll</b> |             |  |  |  |
| 182. Uhr         |             | _h          |             |  |  |  |
| 183. umdrehen    |             |             |             |  |  |  |
| 184. ungefähr    | ä           | _h          |             |  |  |  |
| 185. Vater       | v           |             |             |  |  |  |
| 186. vergaß      | v           | ß           |             |  |  |  |
| 187. viele       | v           | j=ie        |             |  |  |  |
| 188. vielleicht  | v           | j=ie        | • <b>ll</b> |  |  |  |
| 189. vier        | v           | j=ie        |             |  |  |  |
| 190. Vogel       | v           |             |             |  |  |  |
| 191. voll        | v           | • <b>ll</b> |             |  |  |  |
| 192. voraus      | v           |             |             |  |  |  |
| 193. wählt       | ä           | _h          |             |  |  |  |
| 194. während     | ä           | _h          | Av          |  |  |  |
| 195. war         |             |             |             |  |  |  |
| 196. wäre        | ä           |             |             |  |  |  |
| 197. Weihnachten | _h          |             |             |  |  |  |
| 198. weißt       | ß           |             |             |  |  |  |
| 199. Wetter      |             | • <b>tt</b> |             |  |  |  |
| 200. wieder      | j=ie        |             |             |  |  |  |
| 201. wir         |             |             |             |  |  |  |
| 202. wird        |             | Av          |             |  |  |  |
| 203. wissen      |             | • ss        |             |  |  |  |
| 204. wohl        |             | _h          |             |  |  |  |
| 205. wollte      |             | • <b>ll</b> |             |  |  |  |
| 206. wusste      |             | • ss        |             |  |  |  |
| 207. Zahl        |             | _h          |             |  |  |  |
| 208. zehn        |             | _h          |             |  |  |  |
| 209. zieht       | i           |             |             |  |  |  |
| 210. ziemlich    | j=ie        |             |             |  |  |  |
| 211. zurückgeben |             | • <b>ck</b> |             |  |  |  |
| 212. zusammen    |             | • <b>mm</b> |             |  |  |  |

# Weitere Spielformate

Hier werden weitere – zumeist bekannte – Spielformate vorgestellt, die sich für den Einsatz mit den Karten eignen.

## Fehlerfallen-Übungen

Anhand der markierten Fehlerfallen lassen sich unterschiedlichste Übungen zu den einzelnen Rechtschreibregeln realisieren. Den ersten Schritt dazu sollten Ordnungsübungen bilden. Unter dem Motto „*Suche alle Karten mit ...*“ (z. B. *einem markierten ö*) erhält man Beispielwörter für ein bestimmtes Rechtschreibphänomen (z. B. *fährt, lässt, fällt, ...*). Mithilfe der Beispielwörter kann man nun die Regelhaftigkeit der Schreibung thematisieren (z. B.: *von welchem Wort mit a sind diese Wörter abgeleitet?*). Analog dazu lassen sich auch Wörter mit Konsonantenverdoppelung nach Kurzvokal und andere orthografische Besonderheiten besprechen.

## Kim-Spiel

Es wird empfohlen, für diese Varianten ca. 5-8 Karten einzusetzen.

*Variante 1:* Den Spielern werden die Karten präsentiert. Nach kurzer Zeit werden sie wieder verdeckt. Für jedes gemerkte und richtig notierte Wort wird ein Punkt vergeben.

*Variante 2:* Es werden einige Karten präsentiert. Nach kurzer Zeit werden sie wieder verdeckt.

In der nächsten Runde

- kommt eine zusätzliche Karte dazu
- oder alternativ
- wird eine Karte weggelegt.

Wer zuerst erkennt, um welches Wort es sich handelt, bekommt einen Strich (Strichliste).

Diese Übungen können auch schriftlich durchgeführt werden, indem die Lösungswörter aufgeschrieben werden.

## **Blitzlesen**

Das Wort einer Karte wird nur ganz kurz präsentiert. Die Spieler sollen sich das Wort merken und es wiederholen, nachdem die Karte umgedreht wurde. Die Richtigkeit wird bestätigt und die nächste Karte gezeigt. Für jedes richtige Wort bekommt ein Spieler einen Strich (Strichliste).

## **Blitzdiktat**

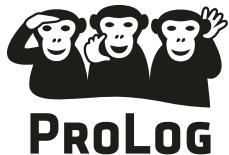
Analog zum Blitzlesen wird das Wort aufgeschrieben, nachdem die Karte wieder umgedreht wurde. Für jedes richtig geschriebene Wort bekommt ein Spieler einen Strich (Strichliste).

## **4 in einer Reihe**

Pro Spieler wird ein Spielplan mit 4 x 4 Feldern auf ein Blatt Papier gezeichnet. Die Spieler tragen die Wörter aus 16 ausgewählten Wortkärtchen beliebig in ihre Spielplanfelder ein. Jetzt wird jeweils ein Wort zufällig gezogen. Die Spieler streichen es auf ihrem Spielplan aus. Wer zuerst vier gestrichene Wörter in einer senkrechten, waagerechten oder diagonalen Reihe besitzt, hat gewonnen.

## **Lauf- und Schleichdiktat**

Es wird zunächst eine bestimmte Anzahl von Karten in einiger Entfernung (z. B. auch in einem anderen Raum) ausgelegt. Jeder Spieler soll hinlaufen/hinschleichen, sich die Wörter genau durchlesen und versuchen, sich viele zu merken. Nach der Rückkehr zum Sitzplatz sollen die Wörter in richtiger Schreibung notiert werden.



**PROLOG** Therapie- und Lernmittel GmbH

Olpener Straße 59 51103 Köln

Telefon +49 (0) 221 66 09 10 Fax +49 (0) 221 66 09 111

[info@prolog-shop.de](mailto:info@prolog-shop.de) [www.prolog-shop.de](http://www.prolog-shop.de)