



TRUMPF AUF!

...mit Rechtschreibung

Ein Kartenspiel mit häufigen Fehlerwörtern

von Reinhard 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. Menzel¹ 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-Fehlerfällen 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-

¹ 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 grammatikalischen 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 Punktwert gewinnt. Hat ein Wort mehrere Fehlerfallen, werden die Punktwerte 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.

Tip: 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 Entscheidungsrunde.

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

Punktwert	Kürzel	Erläuterung
1 Punkt	ä	Umlaut <i>ä</i>
1 Punkt	□□	Gleiche Konsonanten durch Morphemgrenze (z. B. <i>Fahr-rad</i>)
1 Punkt	-ig	Adjektivendung -ig*
1 Punkt	i=ie	Regelhafte Verschriftung mit <i>ie</i> *
2 Punkte	• □	Doppelkonsonant nach Kurzvokal, inkl. <i>ck</i> oder <i>tz</i> **
2 Punkte	_h	Dehnungs- <i>h</i>
2 Punkte	Av	Auslautverhärtung
3 Punkte	i	Ausnahmewörter mit <i>i</i> oder <i>ieh</i> *
3 Punkte	ß	Schreibungen mit <i>ß</i> (nach langem Vokal)
3 Punkte	• ss	Doppelung von <i>s</i> nach Kurzvokal**
3 Punkte	v	Schreibungen mit <i>v</i>
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 Verwechslungsmöglichkeit 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.	Ab <u>en</u> d	Av
2.	<u>ä</u> hnlich	ä _h
3.	<u>äl</u> ter	ä
4.	<u>ä</u> ndern	ä
5.	Angst	
6.	<u>ä</u> rgern	ä
7.	<u>al</u> le	• <input type="text" value="ll"/>
8.	<u>al</u> lein	• <input type="text" value="ll"/>
9.	als	
10.	auf <u>pas</u> sen	• ss
11.	Augen <u>blic</u> k	• <input type="text" value="ck"/>
12.	au <u>ß</u> en	ß
13.	au <u>ß</u> erdem	ß
14.	a <u>ß</u>	ß
15.	Ba <u>h</u> n	_h
16.	ba <u>ld</u>	Av
17.	Bei <u>s</u> piel	i=ie
18.	bekam	
19.	be <u>loh</u> nt	_h
20.	Be <u>loh</u> nung	_h
21.	beru <u>h</u> gend	Av
22.	be <u>s</u> ser	• ss
23.	besten	
24.	best <u>imm</u> t	• <input type="text" value="mm"/>
25.	be <u>y</u> or	v
26.	beza <u>h</u> lt	_h
27.	bie <u>g</u> t	i=ie Av
28.	biss <u>e</u> n	• ss
29.	eigentlich	
30.	einmal	
31.	endlich	Av
32.	Entschl <u>u</u> ss	• ss
33.	ent <u>tä</u> uscht	<input type="text" value="t"/> <input type="text" value="t"/> ä
34.	Erlebnis	
35.	erkl <u>ä</u> ren	ä
36.	erschrak	

37.	erschro <u>ck</u> en	• <input type="text" value="ck"/>
38.	ess <u>e</u> n	• ss
39.	dadurch	
40.	dann	• <input type="text" value="nn"/>
41.	dir	
42.	drau <u>ß</u> en	ß
43.	dunkelblau	
44.	Fa <u>h</u> rrad	_h <input type="text" value="r"/> <input type="text" value="r"/> Av
45.	f <u>ä</u> hrt	ä _h
46.	fa <u>ll</u> en	• <input type="text" value="ll"/>
47.	f <u>ä</u> llt	ä • <input type="text" value="ll"/>
48.	Familie	
49.	gefe <u>h</u> lt	_h
50.	fernsehen	
51.	Ferien	
52.	fertig	-ig
53.	fi <u>e</u> l	i=ie
54.	flei <u>ß</u> ig	ß -ig
55.	frisst	• ss
56.	fra <u>ß</u>	ß
57.	flie <u>ß</u> t	i=ie ß
58.	fu <u>h</u> r	_h
59.	f <u>ü</u> hrt	_h
60.	Fu <u>ß</u>	ß
61.	Geburtstag	Av
62.	gef <u>ä</u> hrlich	ä _h
63.	ge <u>h</u> t	_h
64.	Gesch <u>ä</u> ft	ä
65.	gesch <u>a</u> h	_h
66.	geschie <u>t</u>	i
67.	gewin <u>n</u> t	• <input type="text" value="nn"/>
68.	gi <u>b</u> t	i Av
69.	gie <u>ß</u> t	i=ie ß
70.	ging	
71.	Gl <u>ü</u> ck	• <input type="text" value="ck"/>
72.	gro <u>ß</u>	ß

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

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

149. schrie	i=ie
150. Schrift	
151. Schuh	_h
152. schwierig	i=ie -ig
153. schwimmt	• mm
154. sehr	_h
155. setzen	• tz
156. sieht	i
157. sitzt	• tz
158. Sohn	_h
159. sollte	• ll
160. Sommer	• mm
161. Sonne	• nn
162. spät	ä
163. spazieren	i=ie
164. Spaß	ß
165. spielt	i=ie
166. stand	Av
167. stecken	• ck
168. stehen	
169. stellt	• ll
170. still	• ll
171. Stimme	• mm
172. Straße	ß
173. Stück	• ck
174. Teller	• ll
175. tief	i=ie
176. Tier	i=ie
177. traf	
178. trat	
179. treten	
180. trifft	• ff

181. überall	• ll
182. Uhr	_h
183. umdrehen	
184. ungefähr	ä _h
185. Vater	v
186. vergaß	v ß
187. viele	v i=ie
188. vielleicht	v i=ie • ll
189. vier	v i=ie
190. Vogel	v
191. voll	v • ll
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	• tt
200. wieder	i=ie
201. wir	
202. wird	Av
203. wissen	• ss
204. wohl	_h
205. wollte	• ll
206. wusste	• ss
207. Zahl	_h
208. zehn	_h
209. zieht	i
210. ziemlich	i=ie
211. zurückgeben	• ck
212. zusammen	• mm

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 ä*) erhält man Beispielwörter für ein bestimmtes Rechtschreibphänomen (z. B. *fährt, lässt, fällt, ...*). Mithilfe der Beispielwörter kann man nun die Regelmäßigkeit 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

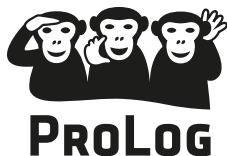
Analog zum Blitzlesen wird das Wort aufgeschrieben, nachdem die Karte wieder umgedreht wurde. Für jedes richtig geschriebene Wort bekommt ein Spieler einen Strich (Strichliste).

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 www.prolog-shop.de