

## Wortbaukasten/ Spielregeln



### Wörter bauen

Mit den Wortstammkärtchen auf verschiedenen Schwierigkeitsstufen können durch die Verwendung der Vor- und Nachsilbenkärtchen viele Wörter gebaut werden. Dabei können die einzelnen Kärtchen beliebig oft verwendet werden. Man kann diese Übungsform völlig frei gestalten, aber auch für Kinder, die gerne auf ein konkretes Ergebnis hinarbeiten, ein Zeitlimit vorgeben („Wie viele Wörter schaffst du in 5 Minuten?“).

### Wortstamm-Stadt-Land-Fluss

Anstatt der herkömmlichen Stadt-Land-Fluss-Kategorien gibt es die Spalten mit den Grundwortarten *Namenwort*, *Zeitwort* und *Eigenschaftswort*. Pro Runde wird ein Wortstamm aufgedeckt und die Spieler müssen jeweils ein Namenwort, Zeitwort und Eigenschaftswort mit diesem Wortstamm finden. Für gleiche Wörter gibt es je 5 Punkte, für unterschiedliche Wörter je 10 Punkte, hat jemand als einziger ein Wort gefunden, erhält er 20 Punkte. Die Zahl der Runden kann selbst festgelegt werden.

### Wörterjagd

Ein Wortstamm wird aufgedeckt. Wer als erster ein Wort mit diesem Wortstamm findet, erhält 1 Punkt.

Dieses Spiel kann erweitert werden, indem man für gefundene Zeitwörter 1 Punkt, für Namenwörter 2 Punkte und für Eigenschaftswörter 3 Punkte vergibt.

### Stammformenspiel

Jeder Spieler bekommt einen Spielplan. In jeder Runde wird ein Wortstamm aufgedeckt und jeder darf ein Wort mit einer passenden Endung bilden. Morpheus fungiert als Joker und man darf ein Wort freier Wahl bilden. Passt in einer der folgenden Runden keine Endung zum aufgedeckten Wortstamm, darf man kein Wort schreiben. Gewonnen hat, wer als erstes seinen Spielplan vollständig ausgefüllt hat.

### Silben aufdecken

Der Kartensatz mit Vor- und Nachsilben wird offen aufgelegt. In jeder Runde wird ein Wortstamm in die Tischmitte gelegt. Wer mit den Vor- und Nachsilben und dem aufgedeckten Stamm ein Wort bilden kann, schreibt dieses auf und bekommt das entsprechende Wortstammkärtchen bzw. einen Punkt.

### Wortartenquiz

Jeder Spieler bildet ein beliebiges Wort mit dem Wortbaukasten. Abwechselnd übernimmt jeweils ein Kind die Rolle des Quizmasters und liest sein Wort vor. Die anderen Teilnehmer müssen die Wortart erkennen und anschließend auf einem Blatt Papier ein N (Namenwort), ein Z (Zeitwort) oder ein E (Eigenschaftswort) notieren. Für jeden richtigen Buchstaben gibt es 1 Punkt.

## Sätze bilden

Die Kinder bilden 3-5 Wörter mit dem Wortbaukasten und versuchen dann mit jedem Wort einen Satz zu bilden. Pro richtigem Satz gibt es 1 Punkt. Es kann auch versucht werden, alle Wörter in einem Satz zu verwenden, was häufig zu lustigen Sätzen führt und den Kindern erfahrungsgemäß viel Spaß macht. Mit dieser Übung kann die Groß-/Kleinschreibung auf stressfreie und entspannte Art geübt und überprüft werden.

## Memo-Kärtchen

lesen

vorlesen

## Wortfamilien-Memo

Die Kärtchen werden verdeckt aufgelegt. Wie bei einem herkömmlichen Memory darf jeder Mitspieler reihum zwei Kärtchen aufdecken. Gehören beide Kärtchen zur selben Wortfamilie, darf er das Kartenpaar behalten und ist noch einmal an der Reihe. Passen die beiden Kärtchen nicht zusammen, ist der Nächste am Zug. Wer am Schluss die meisten Kartenpaare hat, hat das Spiel gewonnen.

## 4-er Memo

Es gelten dieselben Regeln wie beim Wortfamilien-Memo, es muss aber gewartet werden, bis alle 4 Kärtchen einer Wortfamilie aufgedeckt wurden. Ein aufgedecktes Paar bleibt offen am Tisch liegen. Auch wenn das dritte Kärtchen einer Wortfamilie aufgedeckt wird, bleibt es offen liegen. Erst der Spieler, der das vierte passende Kärtchen findet, darf dann alle 4 Karten zu sich nehmen. Sieger ist, wer am Schluss die meisten Wortfamilien, bestehend aus jeweils 4 Kärtchen, gesammelt hat.

## Blitzlesen

Man nimmt einen Stapel von 15 Kärtchen und legt sie verdeckt auf. Der Spielleiter deckt jeweils ein Kärtchen für ca. 2 Sekunden auf. Der Spieler soll sich das Wort merken und es wiederholen, nachdem das Wortbild nicht mehr zu sehen ist. Die Richtigkeit wird vom Spielleiter bestätigt und das nächste Kärtchen wird aufgedeckt. Pro richtigem Wort wird ein Punkt vergeben.

## Blitzdiktat

Diese Übung funktioniert wie das Blitzlesen. Der Spieler versucht sich das Wort zu merken und schreibt es nieder, nachdem die Karte wieder umgedreht wurde. Für jedes richtig geschriebene Wort gibt es 1 Punkt.

## Bingo

Das bekannte Bingo-Spielprinzip kann auch mit den Wortkärtchen einfach durchgeführt werden. Im Übungsbuch findet man eine Bingo-Kopiervorlage. Die gewünschte Schwierigkeitsstufe je nach Lernfortschritt der Kinder wird festgelegt und die Mitspieler tragen die ausgewählten 16 Wörter der jeweiligen Stufe in ihren Spielplan ein. Danach wird jeweils ein Wort aufgedeckt. Die Spieler kreuzen es auf ihrem Spielplan an. Wer als erster 4 Kreuze in einer senkrechten, waagerechten oder diagonalen Reihe schafft, ruft „Bingo!“ und hat gewonnen.

## **Merk dir was**

Bei dieser Übungsform handelt es sich um eine Spielvariante, bei der die Speicherfähigkeit des Gedächtnisses im Mittelpunkt steht.

Merk dir was 1: Den Mitspielern werden 5 - 8 Kärtchen vorgelegt. Nach 20 Sekunden werden die Kärtchen wieder verdeckt. Für jedes gemerkte und richtig niedergeschriebene Wort gibt es 1 Punkt.

Merk dir was 2: Der Spielleiter legt 5 - 8 Kärtchen auf. Nach 20 Sekunden werden die Kärtchen wieder verdeckt. In der nächsten Runde legt er ein weiteres Kärtchen dazu. Wer das neue Wort als erster entdeckt, bekommt 1 Punkt.

Merk dir was 3: Der Spielleiter legt 5 - 8 Kärtchen auf. Nach 20 Sekunden werden die Kärtchen wieder verdeckt. In der nächsten Runde nimmt er ein Kärtchen weg. Wer das verschwundene Wort als erster weiß, bekommt 1 Punkt. Diese Spielform kann auf bis zu drei verschwundene Wörter gesteigert werden.

Alle Varianten können mit dem Auftrag kombiniert werden, die Lösungswörter auch zu schreiben.

## **Tohuwabohu**

Die Wortkärtchen müssen vor Spielbeginn nach Wortfamilien geordnet werden. Jeweils 2 Kärtchen von jeder Wortfamilie werden offen hingelegt und auf dem Tisch verteilt. Vom anderen Stapel deckt der Spielleiter in jeder Runde ein Kärtchen auf. Wer als erstes ein Kärtchen von der dazugehörigen Wortfamilie findet, sagt das entsprechende Wort und darf bei richtiger Antwort das Kärtchen behalten. Wer am Schluss die meisten Kärtchen hat, gewinnt.

## **Laufdiktat**

Der Spielleiter legt eine bestimmte Anzahl von Karten in einem anderen Raum auf. Jeder Spieler soll hinlaufen und sich möglichst viele Wörter merken. Wieder zurückgekehrt sollen diese Wörter richtig niedergeschrieben werden. Dieses Spiel kann auf sehr einfache Weise variiert werden, indem etwa die Zahl der Wörter vergrößert wird. Als sehr herausfordernd und lustig erleben manche Kinder auch die Variante, dass nach der Rückkehr in den Lernraum noch eine andere kleine Aufgabe (z.B. einen Satz schreiben, fünfmal klatschen, etwas vom Vormittag erzählen) erledigt werden muss, bevor man die Wörter schreiben darf. Viele Kinder bemühen sich dann besonders, sich die Wörter zu merken.

## **Wortfamilien ordnen**

Die Kärtchen werden offen auf dem Tisch verteilt und sollen dann nach Wortfamilien geordnet werden. Man kann für jeden Spieler die Zeit stoppen, bis er alle Wortfamilien geordnet hat oder alle Spielenden zugleich suchen lassen.

Es kann aber natürlich auch ohne Zeitdruck alleine geübt werden, um das Wortfamilienprinzip zu festigen.