

4.-8.

Schulstufe



# Spielkarten

## Starke Verben



Verben I



Verben I  
-itt- 4



Verben I  
-itten- 4

**streiten**

1. Form

**stritt**

2. Form

**gestritten**

3. Form

Verben I



Verben I  
-itt- 4



Verben I  
-itten- 4

**leiden**

1. Form

**litt**

2. Form

**gelitten**

3. Form

Verben I



Verben I  
-itt- 4



Verben I  
-itten- 4

**schneiden**

1. Form

**schnitt**

2. Form

**geschnitten**

3. Form



Verben I

**reiten**

1. Form



Verben I  
**-itt- 4**

**ritt**

2. Form



Verben I  
**-itten- 4**

**geritten**

3. Form

Verben I

**fließen**

1. Form



Verben I  
**-oss- 3**

**floss**

2. Form



Verben I  
**-ossen- 3**

**geflossen**

3. Form

Verben I

**gießen**

1. Form



Verben I  
**-oss- 3**

**goss**

2. Form



Verben I  
**-ossen- 3**

**gegossen**

3. Form

Verben I

**genießen**

1. Form



Verben I  
**-oss- 3**

**genoss**

2. Form



Verben I  
**-ossen- 3**

**genossen**

3. Form

Verben I

**biegen**

1. Form



Verben I  
**-og- 4**

**bog**

2. Form



Verben I  
**-ogen- 4**

**gebogen**

3. Form

Verben I

**fliegen**

1. Form

Verben I  
**-og- 4**

**flog**

2. Form



Verben I  
**-ogen- 4**

**geflogen**

3. Form



Verben I

**ziehen**

1. Form



Verben I  
**-og- 4**

**zog**

2. Form



Verben I  
**-ogen- 4**

**gezogen**

3. Form

Verben I

**wiegen**

1. Form



Verben I  
**-og- 4**

**wog**

2. Form



Verben I  
**-ogen- 4**

**gewogen**

3. Form

Verben I

**binden**

1. Form



Verben I  
**-and- 2**

**band**

2. Form



Verben I  
**-unden-2**

**gebunden**

3. Form

Verben I

**finden**

1. Form



Verben I  
**-and- 2**

**fand**

2. Form



Verben I  
**-unden-2**

**gefunden**

3. Form

Verben I

**zwingen**

1. Form



Verben I  
**-ang- 5**

**zwang**

2. Form



Verben I  
**-ungen-5**

**gezwungen**

3. Form

Verben I

**springen**

1. Form



Verben I  
**-ang- 5**

**sprang**

2. Form



Verben I  
**-ungen-5**

**gesprungen**

3. Form

Verben I

**trinken**

1. Form



Verben I  
**-ank- 2**

**trank**

2. Form



Verben I  
**-unken-2**

**getrunken**

3. Form

Verben I

**sinken**

1. Form



Verben I  
**-ank- 2**

**sank**

2. Form



Verben I  
**-unken-2**

**gesunken**

3. Form

Verben I

**schweigen**

1. Form



Verben I  
**-ieg- 2**

**schwieg**

2. Form



Verben I  
**iegen-2**

**geschwiegen**

3. Form

Verben I

**treiben**  
1. Form



Verben I  
**-ieb- 3**

**trieb**  
2. Form



Verben I  
**ieben-3**

**getrieben**  
3. Form

Verben I

**schreiben**  
1. Form



Verben I  
**-ieb- 3**

**schrieb**  
2. Form



Verben I  
**ieben-3**

**geschrieben**  
3. Form

Verben I

**steigen**  
1. Form



Verben I  
**-ieg- 2**

**stieg**  
2. Form



Verben I  
**iegen-2**

**gestiegen**  
3. Form

Verben I

**klingen**  
1. Form



Verben I  
**-ang- 5**

**klang**  
2. Form



Verben I  
**-ungen-5**

**geklungen**  
3. Form

Verben I

**bleiben**  
1. Form



Verben I  
**-ieb- 3**

**blieb**  
2. Form



Verben I  
**ieben-3**

**geblieben**  
3. Form

Verben I

**singen**  
1. Form



Verben I  
**-ang- 5**

**sang**  
2. Form



Verben I  
**-ungen-5**

**gesungen**  
3. Form

Verben I

**gelingen**  
1. Form



Verben I  
**-ang- 5**

**gelang**  
2. Form



Verben I  
**-ungen-5**

**gelungen**  
3. Form

## Spielkarten: Starke Verben

Die folgenden Übungs- und Spielformen sind als Anregungen zu verstehen, die natürlich von Eltern oder Lehrern in gewünschter Weise variiert werden können. Kinder reagieren auf angebotene Lernspiele individuell äußerst unterschiedlich. Für manche stellt es eine enorme Motivation dar, sich mit anderen zu messen und Punkte zu sammeln. Andere wiederum mögen Wettkämpfe nicht besonders und fühlen sich dadurch eher unter Druck gesetzt. Daher kann es keine generelle Norm geben, wie mit den unten beschriebenen Spielformen umzugehen ist. Es kann fast jede Spielform auch für die Einzelförderung adaptiert werden und auch ohne Zeitdruck und ohne einen Sieger zu ermitteln zum Üben verwendet werden.



Die folgenden Spiel- und Übungsformen können idealerweise von 2 – 4 Personen durchgeführt werden. Wenn die Kärtchen mehrerer Untergruppen für das Spiel genommen werden, kann die Zahl der Mitspielenden auch noch vergrößert werden.

### **Aufdeck-Memo**

Alle Spielkarten werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Wer an der Reihe ist, darf nun zwei Kärtchen aufdecken. Ein aufgedecktes Paar bleibt offen am Tisch liegen, wenn es von den Stammformen her zusammenpasst. In diesem Fall darf auch noch ein 3. Kärtchen aufgedeckt werden usw. Passen die Kärtchen nicht zusammen, werden sie wieder verdeckt zurückgelegt.

Erst wer das letzte passende Kärtchen (in diesem Fall das dritte) findet, darf dann alle Karten der Signalgruppe zu sich nehmen. Sieger ist, wer am Schluss die meisten Karten gesammelt hat.

### **Variante unregelmäßige Signalgruppen**

Nimmt man aus allen Spielkarten jene heraus, die mit einem Stern markiert sind, so erhält man auch hier ein Signalgruppen-Spiel, das einfach nach den Regeln der anderen Signalgruppen-Karten funktioniert. Dies ist vor allem empfehlenswert, wenn der Fokus des Trainings auf der Rechtschreibung liegt.

### **Sammel-Memo**

Vorbereitung: Von jeder Signalgruppe/jedem Verb-Tripel wird ein Kärtchen weggenommen. Diese weggenommenen Kärtchen werden nun an die Spielenden verteilt, sodass jeder gleich viele Karten erhält. Sollten eine oder mehrere Karten übrigbleiben, werden diese aus dem Spiel genommen. Bei nur 2 Spielern empfiehlt es sich ebenfalls 1 oder 2 Karten aus dem Spiel zu nehmen.

Die restlichen Karten werden verdeckt auf dem Tisch verteilt. Die Spielenden decken nun reihum eine beliebige Karte auf. Passt diese Karte zu einer der Karten, die man auf der Hand

hat, so darf man diese behalten und die nächste Karte aufdecken usw. Wurde eine falsche Karte aufgedeckt, legt man sie verkehrt wieder auf ihren Platz. Hat man alle Karten einer Signalgruppe (einer Vor- bzw. Nachsilbe/ eines Verb-Tripels) auf der Hand (z.B. alle 4 Karten der Signalgruppe „-ang- 5“), so kann man diese ablegen. Gewonnen hat, wer zuerst alle Karten ablegen konnte.

### **Blitzlesen**

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

### **Blitzdiktat**

Diese Übung funktioniert wie das Blitzlesen. Die Mitspielenden versuchen sich das Wort zu merken und schreiben 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. Dazu benötigt man einen rechteckigen Spielplan mit 16 Feldern (im 4 x 4 Format). Die Mitspielenden tragen 16 ausgewählte Wörter in ihren Spielplan ein. Danach wird jeweils ein Wort aufgedeckt. Jeder kreuzt das Wort auf seinem 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 Mitspielenden werden 8 - 10 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/die Spielleiter/in legt 8 - 10 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/die Spielleiter/in legt 8 - 10 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**

Vorbereitung: Von jedem Verb-Tripel wird ein Kärtchen weggenommen. Diese weggenommenen Kärtchen werden nun gestapelt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Die restlichen Kärtchen werden offen hingelegt und auf dem Tisch verteilt.

Vom anderen Stapel deckt man in jeder Runde ein Kärtchen auf. Wer als erstes ein Kärtchen von dem dazugehörigen Verb-Tripel findet, sagt das entsprechende Wort und darf bei richtiger Antwort das Kärtchen behalten. Wer am Schluss die meisten Kärtchen hat, gewinnt.

### **Laufdiktat**

Es wird eine bestimmte Anzahl von Karten in einem anderen Raum aufgelegt. Die Mitspielenden sollen 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.

### **Ordnung ist das halbe Leben**

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

Es kann aber natürlich auch ohne Zeitdruck alleine geübt werden, um die Schreibungen zu festigen.

### **Wörter ergänzen**

Dieses Übungsspiel kann erst durchgeführt werden, wenn die Wörter den Lernenden schon gut bekannt sind.

Ein Wort eines Verb-Tripels wird aufgedeckt und man muss versuchen ein weiteres Wort, das die entsprechende Gruppe enthält, zu ergänzen. Für jedes gefundene Wort gibt es einen Punkt.