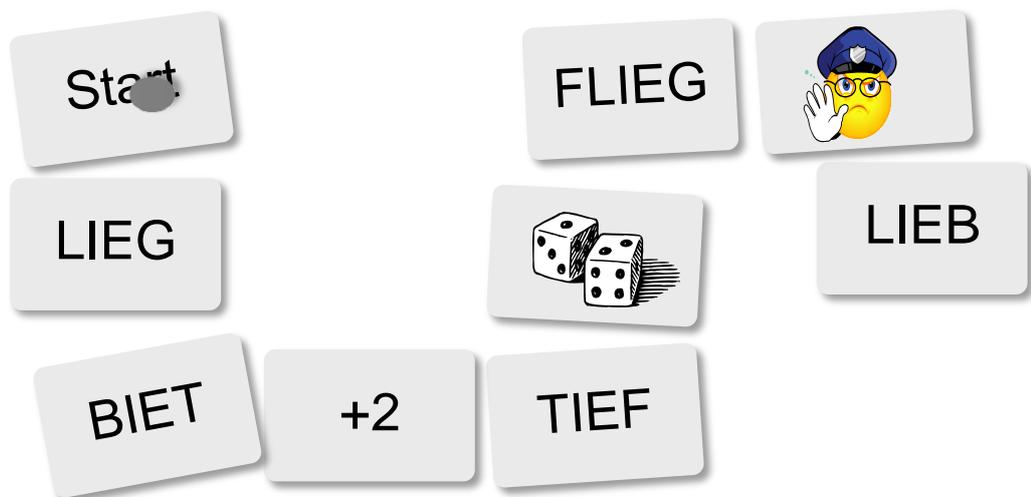


4.-8.

Schulstufe



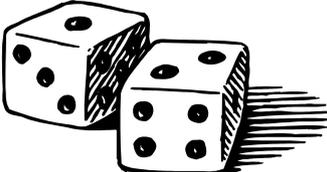
Wortstämme mit „ie“



Wortstämme -ie

bieg	biet <small>bot</small>	flieg <small>flug</small>
lieb	lieg <small>leg</small>	tief
ries	schied	sieg
spazier	spiel	radier
wied(er)	wieg <small>wicht</small>	schieß
schließ <small>schloss</small>	fließ <small>floss/fluss</small>	dieb
fried	stieg	brief

spieg(el)	flieh	schieb
krieg	knie	sieb
nies	wies	bier
vier	tier	hier
gier	stier	zier
schief	zieh	kriech
riech	trieb	dien

stiel	ziel	schmier
glied	 <p>Du wurdest angehalten! Setze eine Runde aus!</p>	 <p>Du wurdest angehalten! Setze eine Runde aus!</p>
+ 2 Ziehe zwei Felder vor.	+ 2 Ziehe zwei Felder vor.	- 1 Ziehe ein Feld zurück.
+ 2 Ziehe zwei Felder vor.	+ 2 Ziehe zwei Felder vor.	- 1 Ziehe ein Feld zurück.
- 1 Ziehe ein Feld zurück.	- 1 Ziehe ein Feld zurück.	START
ZIEL	 <p>Du darfst nochmals würfeln!</p>	 <p>Du darfst nochmals würfeln!</p>
 <p>Du darfst nochmals würfeln!</p>	 <p>Du darfst nochmals würfeln!</p>	 <p>Du wurdest angehalten! Setze eine Runde aus!</p>

Arbeitsblatt

Werden die Wortstämme als Arbeitsblatt verwendet, so kann z.B. mit jedem Wortstamm ein Wort gebildet werden. Von den meisten Wortstämmen lassen sich allerdings mehrere Ableitungen bilden.

z.B. flieg: Fliege, Flieger, abfliegen, wegfliegen, ...

Würfelspiel: Stammverwandte Wörter finden

Die Karten werden aufgelegt und bilden den Spielplan.

Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt das Spiel. Es wird reihum gewürfelt. Wer auf einen Wortstamm zieht, muss ein stammverwandtes Wort bilden und aufschreiben.

Die Ereigniskarten haben folgende Bedeutung:

Bei den 2 Würfeln darf man nochmals würfeln, beim Polizisten muss man eine Runde aussetzen und bei „+“ Kärtchen darf man die angegebene Anzahl an Feldern vorrücken, bei „-“ Kärtchen muss man jene Anzahl wieder zurückfahren.

Wer als erstes im Ziel ist, gewinnt und bekommt einen Punkt. Wer nach allen Runden die meisten Punkte besitzt, hat gewonnen.

