

Wort- baustein- UNO

von Reinhard Kargl

**Mit Wortbausteinen Rechtschreiben
üben – ein morphemorientiertes
Rechtschreib-Spiel**

für 2–4 Spieler ab 8 Jahren

Übersicht der sechs Kartensätze mit je 50 Karten:

Wortstämme mit

1. ck
2. Doppelkonsonanten
3. Dehnungs-h
4. ie
5. ss
6. tz

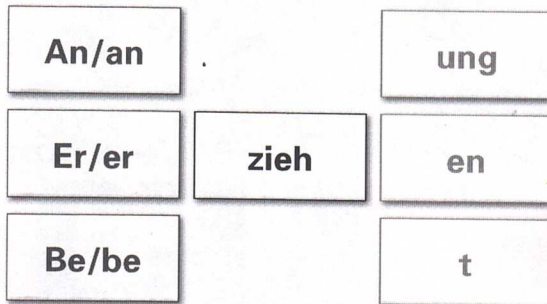


PROLOG



Einleitung

Viele Wörter des Deutschen setzen sich aus Wortbausteinen zusammen. Der vom Grundwort abgeleitete Wortstamm *zieh* kann beispielsweise verschiedene Anfangs- und Endbausteine erhalten und so entstehen Wörter mit neuer Bedeutung: *ziehen*, *Ziehung*, *erziehen*, *Erziehung*, *anziehen*, *beziehen* ...



Spielerisch wird hier ein umfassender Einblick in das morphematische System gegeben, wodurch sich die orthografischen Besonderheiten eines Wortstammes einprägen, z. B. bei *zieh* etwa die Schreibung mit *ie* und *h*. So kann problemlos die gesamte Wortfamilie richtig geschrieben werden. Dies stellt gerade für rechtschreibschwache Kinder eine enorme Entlastung dar.

Wortbaustein-Uno enthält sechs Kartenspiele mit den wichtigsten Anfangs- und Endbausteinen sowie die gebräuchlichsten Wortstämme zu den folgenden Rechtschreibbereichen des Deutschen: *Doppelmitlaute*, *ck*, *tz*, *ie*, *ss* und *Dehnungs-h*.

Neben der UNO-Spielidee werden noch weitere Spielvarianten und Übungsmöglichkeiten vorgestellt.

Wer profitiert von der „Wortbaustein-Strategie“?

Besonders Kinder mit Problemen beim Erlernen des Lesens und Schreibens profitieren von dieser Strategie. Sie können – ausgehend von vergleichsweise wenigen Wortstämmen – einen umfangreichen Schreibwortschatz aufbauen. Damit aber eine solche „Wortbaustein-Strategie“ (oder morphematische Rechtschreibstrategie) aufgebaut wird, müssen Kinder zunächst in der Lage sein, das Wortmaterial zu erlesen.

In einem ersten Entwicklungsschritt lernen Kinder Wörter zunächst so zu schreiben, wie sie sie hören (alphabetische Strategie). Ein sicherer Umgang mit den einzelnen Buchstaben und die Fähigkeit, Wörter ohne Probleme so zu schreiben, wie man sie spricht, zeichnet diese Phase der Schreibeentwicklung ebenso aus, wie die Tatsache, dass orthografische Besonderheiten wie z. B. *ie* oder *Dehnungs-h* nicht berücksichtigt werden. Kinder mit Problemen im Schriftspracherwerb, wie einer Lese-Rechtschreib-Schwäche, zeichnen sich meist dadurch aus, dass sie sehr lange in dieser Phase bleiben und lediglich die alphabetische Strategie verwenden.

Durch die Wortbausteine lernen sie, sich von dieser Strategie abzuwenden und sich mit dem Bauprinzip der deutschen Sprache, nämlich den Wortbausteinen mit ihren orthografischen Besonderheiten, zu befassen. Durch das wiederholte Üben werden die Schreibmuster der Wortbausteine abgespeichert und können auf die gesamte Wortfamilie übertragen werden.

Spielregeln

Wortbaustein-Uno

Die Funktionskarten werden vorgestellt. Die Wort- und Funktionskarten werden gemischt und jeder Spieler bekommt sieben Karten.

Die restlichen Karten werden als Stapel verdeckt in die Tischmitte gelegt. Eine Karte wird aufgedeckt und offen in die Tischmitte gelegt.

Handelt es sich bei dieser ersten Karte um eine Funktionskarte, wird sie wieder in den Stapel sortiert, denn das Spiel wird immer mit einer Wortkarte begonnen.

Gespielt wird reihum, dabei haben die Karten folgende Bedeutung:

Ist es eine Wortkarte, sieht man auf ihr ein Wort, welches in mehrere Wortbausteine zerlegt ist (Anfangs- oder Endbaustein und Wortstamm). Ist es eine Funktionskarte, wird sie wie unten beschrieben gespielt. Wenn der erste Spieler eine Karte besitzt, welche entweder einen gleichen Anfangs- oder Endbaustein oder denselben Wortstamm aufweist, kann er die Karte auf die aufgedeckte Wortkarte in der Tischmitte legen. Dabei nennt er jenen Wortbaustein, der deckungsgleich ist, z. B. *ver-*. Besitzt der Spieler keine solche Karte, dann muss er eine Karte vom Stapel ziehen. So geht es in jeder Runde weiter.

Gewonnen hat, wer zuerst keine Karten mehr hat bzw. bei Ablauf der Spielzeit die wenigsten Karten auf der Hand hat.

Die Spieldauer kann variieren. Es empfiehlt sich, vorab eine Spielzeit festzulegen, z. B. 10 Minuten.

Die Bedeutung der Funktionskarten

- +2: Wenn diese Karte gelegt wird, muss der nächste Spieler zwei Karten vom Stapel ziehen. Die Karte darf nur auf einen passenden Wortstamm oder auf eine andere „+2-Karte“ gelegt werden.

Funktionskarten mit Wortstammansage

Alle folgenden Funktionskarten können unabhängig von Anfangs- bzw. Endbaustein und Wortstamm abgelegt werden. Der Spieler, der diese Karten legt, darf einen Wortstamm seiner Wahl ansagen, der dann vom nächsten Spieler bedient werden muss.

- *Aussetzen*: Der nächste Spieler wird übersprungen. Der übernächste muss dann den angesagten Wortstamm bedienen.
- *Richtungswechsel*: Durch diese Karte ändert sich die Spielrichtung.
- *Wortstammwechsel*: Der Spieler, der diese Karte legt, darf einen Wortstamm seiner Wahl ansagen, der dann vom nächsten Spieler bedient werden muss.
- +4: Der nächste Spieler muss vier Karten vom Stapel nehmen und den angesagten Wortstamm bedienen.

Spielvarianten

Die morphematische Konzeption des Spiels erlaubt neben dem Spiel **Wortbaustein-UNO** noch eine ganze Reihe anderer Varianten, so dass die einzelnen Kartensätze auf verschiedenste Weise eingesetzt werden können. Dazu zählen unterschiedliche Memo-Spiele und andere bekannte Spielformen, wie z. B. Quartett-Varianten.

Sammel-Memo

Zunächst müssen alle Funktionskarten aussortiert und dann die übriggebliebenen Karten nach Wortfamilien geordnet werden. Jeweils sechs Karten mit demselben Wortstamm ergeben eine Wortfamilie.

Das Kartenset beinhaltet insgesamt sieben dieser Wortfamilien.

Von jeder Wortfamilie wird anschließend ein Kärtchen weggenommen. Diese weggenommenen Kärtchen werden nun an die Spielenden verteilt, sodass jeder gleich viele Karten erhält. Sollten eine oder mehrere Karten übrig bleiben, werden diese aus dem Spiel genommen. Bei nur zwei Spielern empfiehlt es sich, ebenfalls eine oder zwei beliebige Karten aus dem Spiel zu nehmen.

Die restlichen Karten werden verdeckt auf dem Tisch verteilt. Die Spieler 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 u.s.w. Wurde eine falsche Karte aufgedeckt, legt man sie verdeckt wieder auf ihren Platz. Hat man alle Karten einer Wortfamilie auf der Hand, so kann man diese als gewonnen bei sich ablegen.

Gewonnen hat, wer zuerst alle Karten ablegen konnte.

Die zwei nachfolgenden Memo-Varianten kann man prinzipiell mit oder ohne Funktionskarten spielen. Die Varianten mit Funktionskarten sind bei den Kindern allerdings erheblich beliebter.

Wortstamm-Memo

Die Karten werden verdeckt aufgelegt. Wie bei einem herkömmlichen Memo-Spiel 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 Spieler am Zug. Wer am Schluss die meisten Karten hat, hat das Spiel gewonnen.

Die Funktionskarten gehen immer an den Spieler, der sie aufdeckt. Sie werden am Schluss zu den Memo-Paaren hinzugezählt. Im Spiel haben sie folgende Funktionen:

- +2: Der Spieler erhält die Funktionskarte und darf zwei weitere aufdecken.
- *Aussetzen*: Der Spieler erhält die Funktionskarte und der nächste Spieler muss eine Reihe aussetzen.
- *Richtungswechsel*: Der Spieler erhält die Funktionskarte und die Spielrichtung wird geändert.
- *Wortstammwechsel*: Der Spieler erhält die Funktionskarte, doch dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- +4: Der Spieler erhält die Funktionskarte und **darf** vier weitere Karten aufdecken.

Aufdeck-Memo

Es gelten dieselben Regeln wie beim Wortstamm-Memo, es muss aber gewartet werden, bis alle sechs Karten einer Wortfamilie aufgedeckt wurden. Ein aufgedecktes Paar bleibt offen auf dem Tisch liegen. Auch wenn das dritte Kärtchen einer Wortfamilie aufgedeckt wird, bleibt es offen liegen, u.s.w. Erst der Spieler, der das sechste passende Kärtchen einer Wortfamilie findet, darf alle nehmen.

Sieger ist, wer am Schluss die meisten Wortfamilien gesammelt hat.

Tohuwabohu

Die Wortkärtchen müssen vor Spielbeginn nach Wortfamilien geordnet werden.

Jeweils drei Kärtchen von jeder Wortfamilie werden offen auf dem Tisch verteilt. Die restlichen Karten werden als Stapel verdeckt neben den offenen Karten platziert. Von diesem Stapel deckt der Spielleiter in jeder Runde ein Kärtchen auf. Wer als erster 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.

Wortstamm-Sextett

(folgt den Regeln des Quartett-Spiels)

Spiel ab drei Spielern:

Zunächst werden die Karten gemischt und einzeln an die Spieler verteilt. Die Sextette bestehen aus unterschiedlichen Wortfamilien.

Der jüngste Spieler beginnt und fragt einen beliebigen Mitspieler nach einer eindeutig bezeichneten Karte, die ihm zur Bildung eines Quartetts fehlt, z. B. „Hast du eine Karte mit dem Wortstamm *stimm*?“.

Ein Spieler darf nur dann nach einem bestimmten Wortstamm fragen, wenn er von dem betreffenden Sextett mindestens eine Karte auf der Hand hält.

Hat der befragte Mitspieler die gesuchte Karte, so muss er sie dem Mitspieler herausgeben und dieser darf weiterfragen. Wenn er die gewünschte Karte nicht besitzt, dann ist dieser an der Reihe, nach Karten zu fragen. Sobald ein Spieler ein vollständiges Sextett, z. B. sechs Karten zu einem Wortstamm, besitzt, legt er dieses offen vor sich auf den Tisch. Hat ein Spieler keine Karten mehr in der Hand, so ist er aus dem Spiel, und sein linker Nachbar darf als nächster nach Karten fragen.

Wer bis zum Spielende die meisten Sextette sammeln kann, gewinnt.

Spiel zu zweit:

Wenn nur zwei Spieler teilnehmen, erhält jeder zehn Karten. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt. Wer eine gesuchte Karte nicht erhält, nimmt die oberste Karte vom Stapel, während der andere nach Karten fragen darf. Ansonsten gelten die Regeln des Spiels für drei oder mehr Personen.

Wortstamm-Schnipp-Schnapp

Die Karten werden gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Die Mitspieler stapeln die Karten vor sich auf, ohne hineinzuschauen.

Gleichzeitig deckt jeder die oberste Karte seines Stapels auf, legt sie als eigenen Stapel auf den Tisch und sagt dabei „Schnipp“.

Sobald jemand zwei Wörter einer Wortfamilie erkennt, ruft er „Schnapp“. Wenn es sich tatsächlich um zwei zusammengehörende Kärtchen handelt, erhält der Spieler alle aufgedeckten Karten. Wenn es sich nicht um ein Pärchen handelt, geht es weiter, bis tatsächlich ein Paar gefunden wurde.

Übungsformen

Die folgenden spielerischen Übungsformen können ebenfalls mit den Spielkarten durchgeführt werden. Sie verstehen sich als Anregung, wie die Karten in der Therapie eingesetzt und verwendet werden können, auch wenn gewisse Übungsprinzipien wie Blitzlesen oder Laufdikate im therapeutischen Kontext bekannt sein dürften.

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.

Blitzlesen

Man nimmt einen Stapel mit 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. Dazu benötigt man nur einen einfachen Bingo-Spiel-Plan mit 4x4 Feldern. 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 vier Kreuze in einer senkrechten, waagerechten oder diagonalen Reihe schafft, ruft „Bingo!“ und hat gewonnen.

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.