

Inhalt

	<u>Seite</u>
Vorwort	4
1 Welche Wörter kennst du? • <i>Das Wissensspiel</i>	5 – 11 5
2 Nomen/Substantive • <i>Das Nomen-/Substantivspiel</i> • <i>Wörterschlange</i>	8 – 11 9 10
3 Verben	12 – 16
4 Gegensätze	17 – 20
5 Adjektive	21 – 25
6 Das Wörterfindungsspiel	26 – 27
7 Oberbegriffe	28 – 29
8 Ersatzwörter (= Synonyme) • <i>Das Ersatzwörter-Quiz</i>	30 – 39 38
9 Das umfangreiche Wortfeld	40 – 41
10 Reimwörter • <i>Das Reimspiel</i>	42 – 49 46
11 Vergleiche	50 – 51
12 Sprichwörter	52
13 Abkürzungen	53
14 Das Wortschatzspiel	54
15 Wörter mit mehreren Bedeutungen	55
16 Gleich ausgesprochen – unterschiedlich geschrieben	56 – 58
17 Fremdwörter • <i>Das Ratespiel „Wie heißt das Fremdwort?“</i>	59 – 60 59
18 Der Satzbau	61 – 65
19 Fehlerhafte Sätze	66 – 67
20 Die richtige Reihenfolge von Sätzen	68
21 Der Bericht	69
22 Geschichten schreiben – aber wie?	70 – 78
23 Die Lösungen	79 – 88
24 Lösungshilfen	89 – 91

Vorwort

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

ein möglichst umfangreicher Wortschatz und gute Ausdrucksfähigkeiten sind in jeder Sprache erforderlich, um Texte zu begreifen und sich mündlich sowie schriftlich verständlich äußern zu können.

Im vorliegenden Band geht es um die Erweiterung und Festigung des Wortschatzes sowie die Verbesserung des Ausdrucks in der deutschen Sprache. Vermittelt werden elementare Grundkenntnisse und weiterführendes Wissen in den zwei genannten Bereichen.

Es werden verschiedene Arbeitsblätter und Lernspiele auf unterschiedlichem Leistungsniveau dargeboten. Die Arbeitsblätter und Lernspiele sind praxiserprobt und haben sich im Unterricht gut bewährt.

In unterschiedlichen Klassenstufen sind diese vielseitigen Kopiervorlagen einsetzbar, je nach Vorkenntnissen und Leistungsvermögen der Schüler*. Zum Schluss dieses Bandes finden Sie Lösungshilfen, die dementsprechend eingesetzt werden können.

Problemlos lassen sich auch einzelne Arbeitsblätter zu passenden Themenfeldern (z. B. zu Fremdwörtern) in Auszügen verwenden. Der Lernerfolg ist garantiert.

Viel Erfolg und Freude beim Einsatz der vorliegenden Kopiervorlagen wünschen Ihnen der Kohl-Verlag und

Friedhelm Heitmann

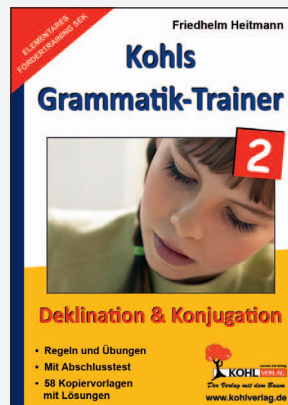
**Mit Schülern bzw. Lehrern sind im ganzen Heft selbstverständlich auch die Schülerinnen und Lehrerinnen gemeint.*

Zur Erweiterung und Vertiefung empfehlen wir Ihnen:



46 Kopiervorlagen

Best.-Nr. 10 807



58 Kopiervorlagen

Best.-Nr. 10 808



48 Kopiervorlagen

Best.-Nr. 10 809

3

Verben

Aufgabe 1: *Schreibe je Zeile möglichst 5 Verben auf, die die genannten Personen, Tiere, Gegenstände ... machen können. Verwende jedes Verb nur einmal.*

1. Frauen:



2. Männer:

3. Kinder:

4. Schüler:

5. Lehrer:

6. Polizisten:

7. Feuerwehrleute:

8. Ärzte:

9. Gärtner:

10. Hunde:

11. Katzen:

12. Pferde:

13. Vögel:

14. Blumen:

15. Autos:

16. Schiffe:

17. Flugzeuge:

18. Maschinen:

19. Bälle:

20. Feuer:

21. Wasser:

22. Eis:

23. Schnee:

24. Wind:

25. Sonne:

5


Adjektive

Aufgabe 1: *Es werden jeweils 6 Adjektive genannt. Ein Wort passt nicht dazu, weil es nicht dieselbe oder eine ähnliche Bedeutung wie die 5 anderen Wörter hat. Streiche das jeweils nicht passende Wort durch.*

1. groß, breit, riesig, mächtig, stattlich, hoch
2. ruhig, unhörbar, lautlos, ruhelos, still, leise
3. arm, mittellos, unbemittelt, bedürftig, geschwächt, notleidend
4. fest, kalt, winterlich, frostig, eisig, gefroren
5. betagt, alt, weise, veraltet, vergreist, senil
6. neu, modern, antik, neuartig, frisch, modisch
7. vorsichtig, fleißig, emsig, arbeitsam, arbeitsfreudig, strebsam
8. schnell, flink, rasch, geschwind, eilig, heftig
9. faul, geduldig, träge, arbeitsscheu, müßig, bequem
10. dumm, töricht, albern, einfältig, dämlich, geistesschwach
11. pfiffig, schlau, clever, gescheit, fleißig, klug
12. kaputt, defekt, zerstört, zerfetzt, zerbrochen, angekratzt
13. ordentlich, nachlässig, sorgfältig, gründlich, gewissenhaft, behutsam
14. glücklich, froh, erfreut, komisch, freudig, fröhlich
15. unglücklich, betrübt, böse, verzweifelt, traurig, bekümmert
16. dreist, unverfroren, unverschämt, überheblich, unerzogen, ausfallend
17. wichtig, hervorragend, überragend, ausgezeichnet, vorzüglich, außerordentlich
18. mutig, gerissen, tapfer, kühn, furchtlos, unerschrocken
19. bequem, vertraut, gemütlich, geruhsam, behaglich, zwanglos
20. langweilig, monoton, ermüdend, uninteressant, einschläfernd, ansprechend
21. spannend, lobenswert, interessant, aufregend, kurzweilig, unterhaltsam
22. ängstlich, angstvoll, bange, launisch, furchtsam, mutlos
23. verärgert, böse, zornig, erbost, hinterhältig, wütend
24. nervös, unruhig, erregt, konzentriert, aufgeregt, rastlos
25. nett, freundlich, höflich, gefällig, nachtragend, angenehm

8 Ersatzwörter (= Synonyme)

c) *Ersatzwörter mit derselben oder einer ähnlichen Bedeutung: Ergänze.*

1. Ein anderes Wort für **gehen** ist  _____.
2. Ein anderes Wort für **laufen** ist _____.
3. Ein anderes Wort für **hinfallen** ist _____.
4. Ein anderes Wort für **sagen** ist _____.
5. Ein anderes Wort für **erklären** ist _____.
6. Ein anderes Wort für **antworten** ist _____.
7. Ein anderes Wort für **schimpfen** ist _____.
8. Ein anderes Wort für **rufen** ist _____.
9. Ein anderes Wort für **weinen** ist _____.
10. Ein anderes Wort für **sehen** ist _____.
11. Ein anderes Wort für **denken** ist _____.
12. Ein anderes Wort für **aufschreiben** ist _____.
13. Ein anderes Wort für **essen** ist _____.
14. Ein anderes Wort für **suchen** ist _____.
15. Ein anderes Wort für **finden** ist _____.
16. Ein anderes Wort für **fürchten** ist _____.
17. Ein anderes Wort für **sich freuen** ist _____.
18. Ein anderes Wort für **beschmutzen** ist _____.
19. Ein anderes Wort für **saubermachen** ist _____.
20. Ein anderes Wort für **machen** ist _____.
21. Ein anderes Wort für **kaputtmachen** ist _____.
22. Ein anderes Wort für **stehlen** ist _____.
23. Ein anderes Wort für **beginnen** ist _____.
24. Ein anderes Wort für **leuchten** ist _____.
25. Ein anderes Wort für **sich ereignen** ist _____.

Das Reimspiel



Spielerzahl: 2 – 5 Personen

Spielmaterialien:

- 1 Spielplan (siehe Vorlage S.47),
1 Zahlenwürfel mit den Augenzahlen 1–6,
1 Würfelbecher, 1 Uhr
- je Spieler: 1 Spielstein, der sich von denen der anderen Spieler unterscheidet; evtl. 1 Schreibstift und Blanko-Papier zum Notieren der genannten Reimwörter und/bzw. der Paarreime.

Spielregeln: Die Spieler setzen sich um den Spielplan so herum, dass jeder einen Einblick hat, und stellen ihren Spielstein auf dem Spielplan unmittelbar vor dem Feld Nr.1 auf. Im Spielverlauf sind die Spieler nacheinander im Uhrzeigerverlauf am Zuge. Wer dran ist, hat zunächst jeweils einmal zu würfeln. Das Würfelergebnis bestimmt, um wie viele Felder der Spieler seinen Spielstein auf dem Spielplan vorziehen darf, sofern der Spieler bezogen auf das Feld, auf das er gelangen könnte, zu dem dort notierten Wort innerhalb einer festgelegten Zeit (z.B. 2 Minuten) so viele Reimwörter nennt, wie das Würfelresultat beträgt. Wird z.B. eine „Vier“ gewürfelt, sind 4 passende Reimwörter aufzuführen. Zu erwähnen sind stets „echte“ Reimwörter, d. h. Reimwörter, die nicht nur von der Aussprache, sondern auch von der Schreibweise im Reim übereinstimmen (z.B. „Land“ und „Sand“).



Schafft es der jeweilige Spieler innerhalb der vorgegebenen Zeit nicht, so viele passende Reimwörter aufzuführen, wie das Würfelresultat lautet, muss er seinen Spielstein auf dem bisherigen Platz stehen lassen.

Spielsieg: Spielsieger ist, wer als Erster mit seinem Spielstein eine Runde auf dem Spielplan absolviert hat, d. h. zuerst mit seinem Spielstein die hinter dem Feld Nr.36 verlaufende Ziellinie überschritten hat.

Spielvariationen:

- Spieler müssen mit ihrem Spielstein nicht eine, sondern zwei Runden auf dem Spielplan zurücklegen.
- Die zu findenden Reimwörter brauchen nur von der Aussprache im Reim übereinzustimmen.
- Die von dem Spiel „Mensch ärgere dich nicht“ her bekannte „Rauswurfregel“ wird in das Spiel aufgenommen.
- Nicht einzelne Reimwörter sind zu nennen, sondern jeweils ein zweizeiliger Reim (Paarreim) zu dem auf dem anvisierten Feld erwähnten Wort.
Beispiel: „Die Jungen klettern auf das Dach
und bekommen deshalb großen Krach.“

Start/Ziel	1 Dach	2 Nacht	3 Zahl	4 Tau	5 Ball	6 Sand	7 Baum	8 See	9 Reim	10 Stein	11 Schrei	
36 Rücken											12 Ziel	
35 Rollen	34 Proben									14 Stock	13 Tier	
		33 Lieder										15 Wort
31 Kinder	32 Ziegen										16 Flug	17 Schnur
30 Feuer											18 Mund	
29 Feier	28 Scherben	27 Stelle	26 Becken	25 Regen	24 Leben	23 Haufen	22 Mauer	21 Zange	20 Wagen	19 Falle		

DAS REIMSPIEL

Seite 47

9 Aufgabe 1: a)

A	B	C	S	P	R	E	C	H	E	N	D	P	I	O	B	G	A
J	P	B	A	F	E	C	B	W	I	D	E	R	L	E	G	E	N
W	Q	E	B	E	D	A	U	E	R	N	A	O	E	C	G	S	W
I	B	M	C	M	E	I	N	E	N	Q	F	T	K	L	R	Z	E
S	D	E	G	M	N	H	J	B	I	C	M	Z	D	S	W	X	I
S	J	R	A	C	E	A	U	F	E	R	L	E	G	E	N	S	S
E	Y	K	X	Ä	U	S	S	E	R	N	H	N	W	U	T	B	E
N	S	E	L	C	D	F	J	K	W	Q	A	B	F	F	R	E	N
T	A	N	G	E	B	E	N	G	Ä	U	D	V	C	Z	W	J	Y
W	X	A	B	E	M	H	B	S	H	K	E	R	V	E	X	A	C
O	U	I	C	U	M	J	D	G	N	E	I	A	H	N	W	M	U
L	S	B	E	R	I	C	H	T	E	N	N	B	F	J	I	M	P
L	C	Q	A	D	T	M	C	L	N	I	W	T	K	T	S	E	R
E	H	R	N	E	T	B	A	D	C	J	E	F	B	B	S	R	O
N	L	S	O	I	E	G	E	R	K	U	N	D	I	G	E	N	T
M	U	E	R	W	I	D	E	R	N	C	D	D	T	A	N	Z	E
S	C	U	D	J	L	F	A	E	H	B	E	G	T	K	I	L	S
U	H	Y	N	W	E	D	M	C	W	J	N	E	E	X	L	X	T
Q	Z	V	E	E	N	T	G	E	G	N	E	N	N	V	A	R	I
S	E	H	N	K	A	B	G	T	I	C	X	B	F	W	S	L	E
V	N	t	L	D	F	E	M	Ö	Y	L	A	H	U	J	S	Z	R
P	M	D	A	G	E	G	E	N	H	A	L	T	E	N	E	B	E
A	O	J	L	C	Q	B	U	E	J	H	E	K	C	S	N	Z	N
K	U	N	D	T	U	N	T	N	G	R	O	S	S	T	U	N	Y

b) sprechen, reden, meinen, bemerken, äußern, erwähnen, angeben, berichten, mitteilen, erkundigen, wissen wollen, wissen lassen, bitten, erwidern, entgegen, kundtun, einwenden, dagegenhalten, widerlegen, protestieren, anordnen, auferlegen, anweisen, bejammern, bedauern, schluchzen, seufzen, protzen, großtun, tönen

c) individuelle Lösungen

10 Aufgabe 1:

- a) 1. Bahn, 2. Hase, 3. Land, 4. Wagen, 5. Tasche, 6. Klasse, 7. Bank, 8. Hammer, 9. Schlange, 10. Knall, 11. Krach, 12. Maus, 13. Schnee, 14. Bein, 15. Krieg, 16. Spiel, 17. Kind, 18. Fisch, 19. Topf, 20. Brot, 21. Rock, 22. Sport, 23. Puppe, 24. Bruder, 25. Mutter
- b) 1. stehen, 2. kaufen, 3. schwitzen, 4. fliegen, 5. klingen, 6. winken, 7. bücken, 8. geben, 9. loben, 10. machen, 11. scheinen, 12. bauen, 13. fegen, 14. fragen, 15. kennen, 16. fluchen, 17. steigen, 18. gießen, 19. heißen, 20. pfeifen, 21. strecken, 22. bellen, 23. stehlen, 24. reiten, 25. lenken

Aufgabe 2:

- a) z. B.: 1. Wahl – Pfahl, 2. Strähne – Mähne, 3. Seide – Heide, 4. Schnee – Klee, 5. Tee – See, 6. Lehne – Sehne, 7. Vetter – Wetter, 8. Kopf – Zopf, 9. Feder – Leder, 10. Sage – Lage, 11. Lohn – Sohn, 12. Reis – Eis, 13. Riss – Biss, 14. ziehen – fliehen, 15. winken – hinken, 16. leben – streben, 17. betrügen – lügen, 18. backen – packen, 19. nicken – stricken, 20. blühen – glühen, 21. stehlen – fehlen, 22. stöhnen – dröhnen, 23. sagen – klagen, 24. lassen – fassen, 25. essen – fressen

Aufgabe 3:

Überschrift: Der Holzwurm; Reimwörter der Reihe nach: Turm, kalt, Feile, Gitterstange, Sturm, bohren, Disko, toll, nennen, Amerika

Aufgabe 4:

- a) z. B.:
- Bach, Fach, Krach, Schach, flach, schwach ...
 - Macht, Acht, Pacht, Yacht, Gracht, sacht ...
 - Strahl, Stahl, Mahl, Pfahl, kahl, fahl ...
 - Bau, Stau, Pfau, Sau, schlau, rau ...
 - Schall, Wall, Knall, Fall, All, Stall ...
 - Rand, Land, Band, Hand, Pfand, Stand ...
 - Traum, Schaum, Saum, Zaum, Raum, kaum ...
 - Schnee, Tee, Fee, Klee, Karree, Tournee ...
 - Keim, Schleim, Leim, Heim, beim, Oheim ...