



# Wörterjagd – spielend Rechtschreibung und Wortschatz trainieren

## Jahrgangsstufen 3+4

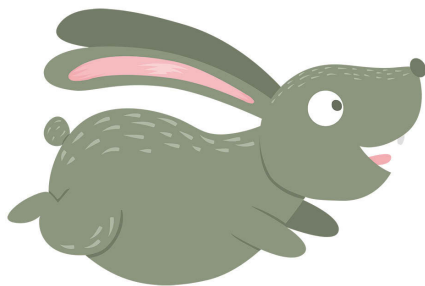
Sophie Böhme

### Kompetenzen und Inhalte

- Sachkompetenz:**
- mit einer gut lesbaren individuellen Handschrift schreiben (formklar, flüssig, im angemessenen Schreibtempo)
  - geübte rechtschreibwichtige Wörter normgerecht schreiben
  - Rechtschreibregeln anwenden (Groß- und Kleinschreibung, Wörter mit rechtschriftlichen Besonderheiten)
  - Bausteine von Wörtern erkennen und zu sinnvollen Wörtern zusammensetzen
- Methodenkompetenz:**
- Nachschlagewerke nutzen
  - Rechtschreibstrategien verwenden
  - Schreibweise von Wörtern kommentieren und für die richtige Schreibung nutzen
  - Arbeitstechniken anwenden (kontrollieren, berichtigen)
- Sozialkompetenz:**
- mit anderen Kindern zusammenarbeiten
  - gemeinsam spielen
  - Spielregeln kennen und achten
- personale Kompetenz:**
- Übungsformen selbstständig oder in Partnerarbeit anwenden
  - eigene Arbeiten kritisch betrachten
  - den eigenen Wortschatz nutzen und erweitern
  - Rechtschreibsensibilität aufbauen

### Thematische Inhalte

- Rechtschreibung (Wörter mit bestimmten Vor-/Nachsilben, Endungen)
- Wortschatzerweiterung
- Wortschatztraining





### I. Hinführung

Gespielt wird überall – es ist ein Teil aller Kulturen. Auch die Unterrichtskultur kann durch Spiele an Qualität und vor allem an intrinsischer Motivation gewinnen. Gemeinsam zu spielen steigert nicht nur das Gemeinschaftsgefühl, sondern auch das Selbstwertgefühl der Kinder und fördert ihren Spaß am Lernen.

Auch der Deutschunterricht kann von diesem Element profitieren. Zum einen kann man Sachkompetenzen trainieren, zum anderen auch die sozialen und personalen Kompetenzen. Regeln anzuerkennen und umzusetzen, fällt manchen Schülern schwer. Desto wichtiger ist es, ihnen die Chance auf Übung zu geben.

Grundlage für jede Spielsequenz ist zunächst die Wahl des Spiels, aber auch das Wissen um die Spielregeln. Sinnvoll sind Spiele, die keine umfangreichen Erklärungen verlangen und schnell angewendet werden können.

Das Spiel in diesem Beitrag erinnert aufgrund des Spielfelds und des groben Ablaufs an Stadt-Land-Fluss. Allerdings gibt es noch zusätzliche Reglements, die beachtet werden müssen. Als Einstieg könnte die Lehrkraft erfragen, wer dieses klassische Spiel kennt und wie es funktioniert.

### II. Erarbeitung

Bevor die Wörterjagd beginnt, gilt es, das Spiel zu erklären. Dazu steht Tafelmaterial zur Verfügung, was beim ersten Spielen Struktur und Hilfestellungen bietet. → **M2**

Zudem gibt es unterschiedliche Spieloptionen, die mit dem gleichen Material (Spielplan und Karten) umgesetzt werden können. → **M1**

Zu Beginn erhält jeder Schüler / jede Gruppe (maximal drei Kinder) eine Kopie des Spielfelds. Man könnte dieses auch laminieren oder in eine Folie schieben, um ein Blatt mehrfach nutzen zu können. Notwendig ist zudem eine Uhr, bei der die Zeit abläuft. Die Wörterjagd kann in Gruppen oder mit der gesamten Klasse gespielt werden.

Nun wird festgelegt, welche Spielregeln gelten. Diese werden noch einmal besprochen. Die Kinder können aber auch eigene Regeln erfinden und notieren. → **M3**

Wichtig ist, dass im Voraus zum Beispiel folgende Fragen geklärt werden:

- Werden nur Wörter gewertet, die es wirklich laut Duden gibt?
- Muss die Rechtschreibung korrekt sein?
- Schreibe ich den Artikel (falls möglich) dazu?

Die Antwort auf alle Fragen ist immer davon abhängig, welches Ziel man verfolgt. Geht es darum, außerdem die Kreativität anzuregen, könnte man auch Fantasiewörter gelten lassen. Denkbar wäre zudem, ein großes Überthema zu finden. So könnten die Schüler das Thema Zauberei aufgreifen und Zauberwörter erfinden. Auch an dieser Stelle kann die Rechtschreibung besprochen werden. Dann sind z. B. die Bausteine auf den schwarzen Karten Grundlage für Substantive, die großgeschrieben werden müssen.

Insgesamt zielt das Spiel neben der Aktivierung des Wortschatzes darauf ab, die Groß- und Kleinschreibung zu üben. Darauf Wert zu legen, wäre also wichtig.

Nach der Besprechung der Regeln wird eine Spielkarte gezogen. Sie legt fest, welche Wörter gejagt werden sollen. Im Gegensatz zu Stadt-Land-Fluss werden bei diesem Spiel die Felder von oben nach unten ausgefüllt. In das letzte Kästchen (grau) ganz unten wird die Punktzahl geschrieben. Notiert werden nur Wörter, die zur Spielkarte passen. Zum Beispiel Wörter mit -ung: Zeitung, Heizung, Kleidung ... Die Spielzeit ist abhängig von der Schreibgeschwindigkeit der Kinder. Sinnvoll ist, nicht zu viel zeitlichen Druck auszuüben, da die Notizen ansonsten oft unsauber werden oder manche Kinder vielleicht durch diesen Druck blockiert sind. Durch das Ablaufen der Zeit werden die Jungen und Mädchen aber gleichzeitig angehalten, nicht zu sammeln und sich auf das Spiel zu konzentrieren. → **M4**



## Spielregeln

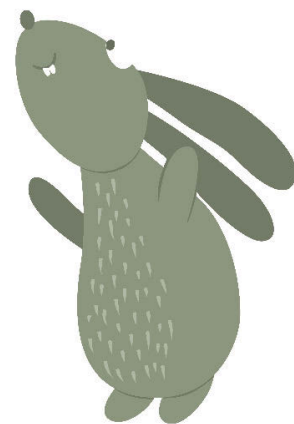
### Variante 1 (schwarze Karten)

- Für jedes Wort, das es wirklich gibt, erhältst du einen Punkt.
- Hast du alle Wörter großgeschrieben, bekommst du einen Zusatzpunkt pro Wort.
- Hast du 10 Wörter gefunden?  
Dann gibt es 2 Extrapunkte.



### Variante 2 (schwarze Karten)

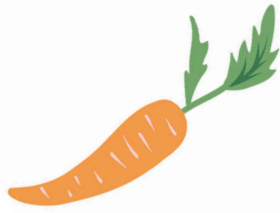
- Für jedes Wort, das es wirklich gibt, erhältst du so viele Punkte, wie das Wort Silben hat.
- Hast du alle Wörter großgeschrieben, bekommst du einen Zusatzpunkt pro Wort.
- Hast du 10 Wörter gefunden?  
Dann gibt es 2 Extrapunkte.





## Karten schwarz

Wörter mit  
-ung



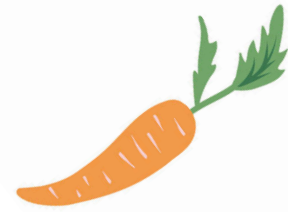
Wörter mit  
-heit



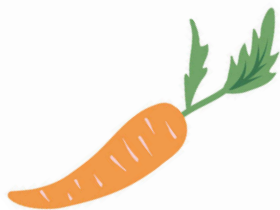
Wörter mit  
-keit



Wörter mit  
-nis



Wörter mit  
-schaft



Wörter mit  
-chen

