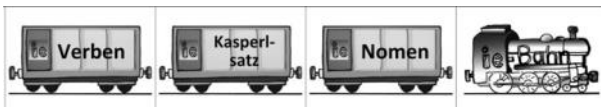


Aufregende Fahrt mit der ie-Bahn

Material-Vorbereitung:

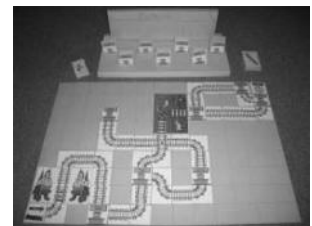
- ▶ Material ausdrucken, zur Stabilisierung auf Pappe kleben und ausschneiden.
- ▶ Für den Spielplan benötigen Sie einen Bogen A2-Plakatkarton. Unterteilen Sie diesen in 5 x 5 cm große Felder (13 Kästchen pro Zeile bei 9 Zeilen, Querformat)



04_Fahrt_mit_der_ie-Bahn	
	A2-Plakatkarton
	Schienen
	Eisenbahn und Anhänger
	Fahrpläne
	Haltestationen
	Rätselkarten
	Aktionskarten
	Bildkarten (Riese und Wiese)
	Start-, Zielfeld, ie-Kreuzung

Überstehenden Karton schneiden Sie einfach ab, sodass nur die reinen Feldflächen verbleiben.

- ▶ Legen Sie den Karton längs vor sich. Auf das linke untere Kästchen kleben Sie den **Startpunkt**, auf das rechte oberste Kästchen das **Ziel (die Uhr)**. Genau mittig kleben Sie die „**ie-Kreuzung**“.
Start-, Zielpunkt und die „ie-Kreuzung“ sind feste Punkte, die nicht bewegt werden können.
- ▶ Die geraden Schienen zweimal kopieren.
- ▶ Eisenbahn und Anhänger entsprechend der Anzahl der Mitspieler kopieren.
- ▶ Entstehung des Spielplans/Reihenfolge zum Belegen:
 - ▷ Die Mitspieler legen gemeinsam den Spielplan, so entsteht bei jedem Spiel ein neuer Spielplan.
 - 1 Bildkarten (Riese und Wiese) und die Haltestationen legen
 - 2 Schienen (vom Startpunkt durch alle Haltestationen, Bildkarten sowie durch die „ie-Kreuzung“, bis zum Ziel (Uhr)).
- ▶ Auf die Rückseiten der Aktionskarten, Rätselkarten und Fahrpläne kleben Sie die jeweiligen passenden Bildkarten.
 - ▷ Die Aktionskarten sowie die Rätselkarten sortieren und verdeckt neben den Spielplan legen.
 - ▷ Jeder Mitspieler zieht einen Fahrplan und erhält eine „ie-Lok“. Die Anhänger dazu müssen sich die Mitspieler im Spiel erarbeiten.
 - ▷ Würfel und Spielfiguren bereitlegen.



Einstieg mit der Spielgeschichte:

Du meinst, Zugfahren wäre eine langweilige Angelegenheit? Dann bist du wahrscheinlich noch nie mit der „**ie-Bahn**“ gefahren. Du erhältst einen Auftrag, den du so schnell wie möglich erledigen sollst. Wie die Fahrstrecke verläuft, weißt du vorher allerdings nicht. Dein Fahrplan hat vier Haltestationen. An jeder angegebenen Haltestation stoppst du, erledigst eine Aufgabe und hängst einen Anhänger an deine „**ie-Lok**“. Leider ist es beim Riesen nicht so einfach vorbeizukommen, genauso schwierig gestaltet sich die Fahrt über die Wiese. Erst wenn du vier Anhänger an deine „**ie-Lok**“ angehängt und die notwendigen Aufgaben erledigt hast, darfst du zum Ziel fahren.

Wer von euch fährt am schnellsten „**ie-Bahn**“?



Manie Bettner: Rechtschreibspiele zum Üben und Fördern
Auer-Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

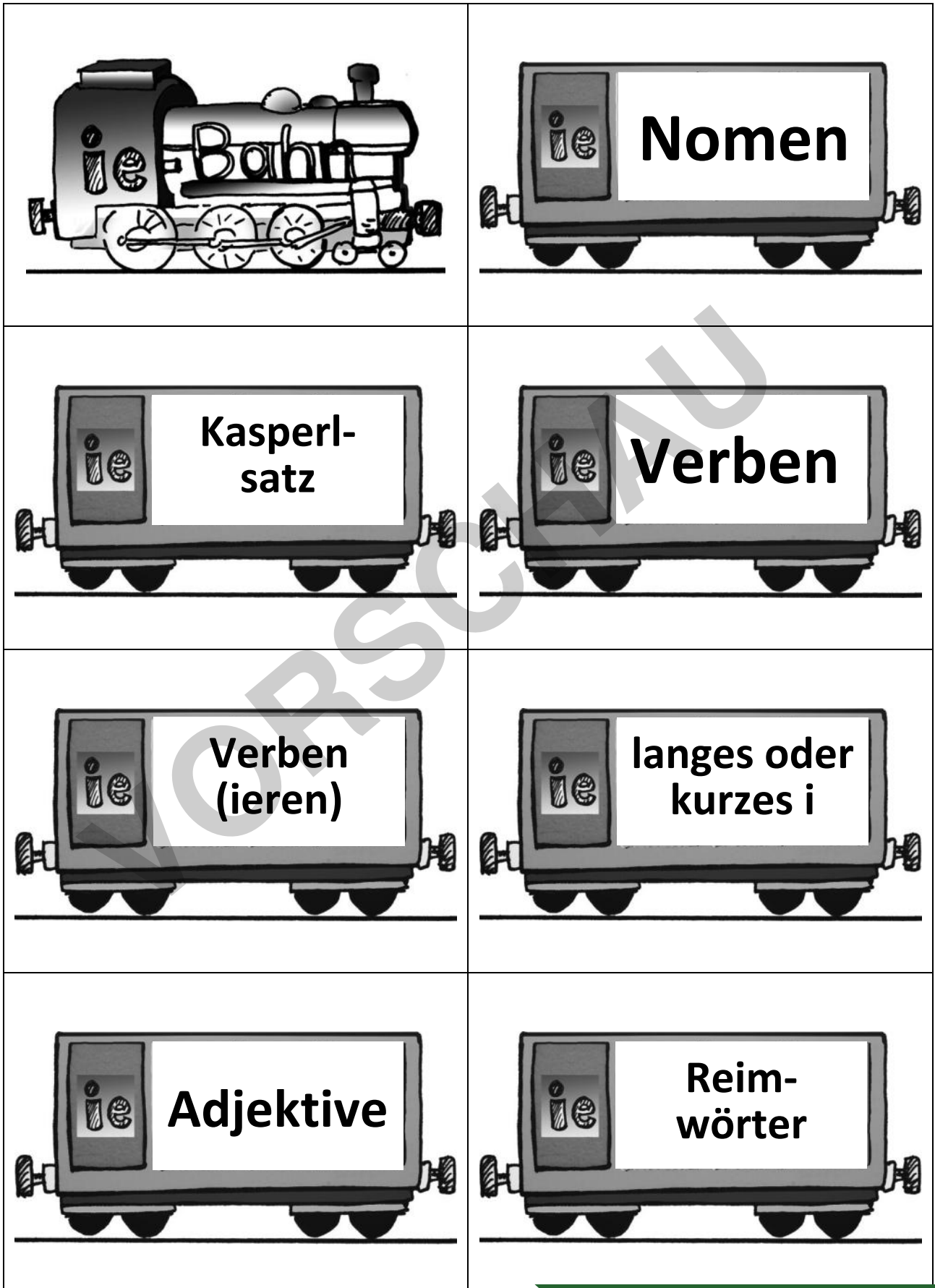


netzwerk
lernen

zur Vollversion



Eisenbahn und Anhänger





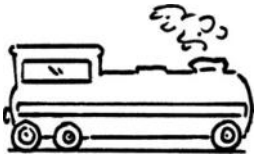

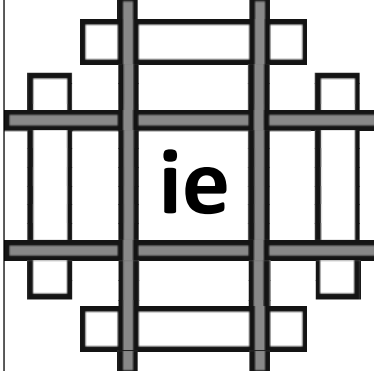
Fahrpläne

<p>Fahrplan</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Station Nomen 2. Station Verben 3. Station Adjektive 4. Station Kasperlsatz 	<p>Fahrplan</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Station Nomen 2. Station langes oder kurzes i 3. Station Nomen 4. Station Verben 	<p>Fahrplan</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Station Nomen 2. Station Verben 3. Station Adjektive 4. Station Kasperlsatz
<p>Fahrplan</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Station Adjektive 2. Station Verben 3. Station langes oder kurzes i 4. Station Kasperlsatz 	<p>Fahrplan</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Station Reimwörter 2. Station Nomen 3. Station Verben (-ieren) 4. Station langes oder kurzes i 	<p>Fahrplan</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Station Verben 2. Station Verben (-ieren) 3. Station Adjektive 4. Station Kasperlsatz
<p>Fahrplan</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Station Adjektive 2. Station langes oder kurzes i 3. Station Verben (-ieren) 4. Station Nomen 	<p>Fahrplan</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Station Verben 2. Station Verben (-ieren) 3. Station Reimwörter 4. Station Nomen 	<p>Fahrplan</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Station Adjektive 2. Station Nomen 3. Station Reimwörter 4. Station Verben








Janie Bettner: Rechtschreibspiele zum Üben und Fördern
 Quer-Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg



Haltestationskarten

<p>Start</p> 	<p>Ziel</p> 	
---	--	--

Spielfeldkarten

<p>Haltestation Nomen</p> 	<p>Haltestation Verben</p> 	<p>Haltestation Adjektive</p> 
<p>Haltestation Verben (-ieren)</p> 	<p>Haltestation Reimwörter</p> 	<p>Haltestation Kasperlsatz</p> 
<p>Haltestation langes oder kurzes i</p> 		



Aktionskarten Nomen





(Auswahl, weitere auf der CD: Verben, Adjektive, Rätsel, Kasperlsatz)

<p>Welche Wörter mit „ie“ siehst du hier?</p> 	<p>Welche Wörter mit „ie“ siehst du hier?</p> 	<p>Welche Wörter mit „ie“ siehst du hier?</p> 
<p>Welche Wörter mit „ie“ siehst du hier?</p> 	<p>Trenne die Wörter in Silben!</p> 	<p>Trenne die Wörter in Silben!</p> 
<p>Trenne die Wörter in Silben!</p> 	<p>Trenne die Wörter in Silben!</p> 	<p>Trenne die Wörter in Silben!</p> 
<p>Trenne die Wörter in Silben!</p> 	<p>Trenne die Wörter in Silben!</p> 	<p>Trenne die Wörter in Silben!</p> 





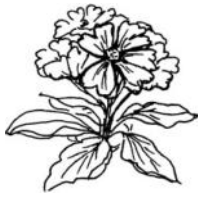
Aktionskarten Nomen (Rückseite)

<p>Haltestation Nomen</p> 	<p>Haltestation Nomen</p> 	<p>Haltestation Nomen</p> 
<p>Haltestation Nomen</p> 	<p>Haltestation Nomen</p> 	<p>Haltestation Nomen</p> 
<p>Haltestation Nomen</p> 	<p>Haltestation Nomen</p> 	<p>Haltestation Nomen</p> 
<p>Haltestation Nomen</p> 	<p>Haltestation Nomen</p> 	<p>Haltestation Nomen</p> 

Manie Bettner: Rechtschreibspiele zum Üben und Fördern
Auer-Verlag – AAP-Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg



Bildkarten



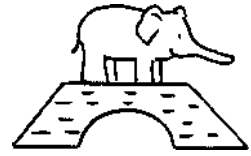
Primel



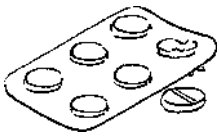
Lilie



Sirup



stabil



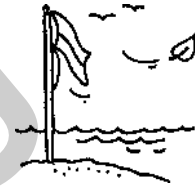
Medizin



Vitamine



Klima



Brise



Prise



Bikini



Lokomotive



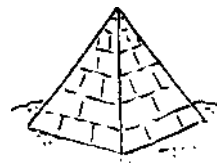
Vampir



Lid



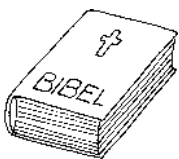
Benzin



Pyramide



Risiko



Bibel



Nische



Krise



Nil

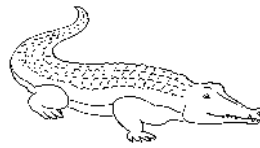
Aktionskarten



Du hast vergessen,
den Tiger zu
füttern.
Gehe ein Feld
zurück!



Die Biber haben
einen Damm
gebaut und
versperren dir den
Weg.
Eine Runde
aussetzen!



Ein Krokodil greift
dich an. Rudere
schneller!
Rücke ein Feld
weiter!



Ein Nilpferd
schwimmt an dir
vorbei. Erzähle,
wie es aussieht!



Im Kanu sitzt ein
Igel. Setze ihn an
Land. Gehe ein
Feld zurück!



Du hast vergessen,
das Kaninchen zu
füttern. Gehe ein
Feld zurück!



Du bist
eingeschlafen und
träumst von einem
Delfin.
Eine Runde
aussetzen!



Dein Wasser
ist leer.
Hole ein Liter
Wasser!



Du bist hungrig
und kaufst ein Kilo
Fleisch.
Wiegst du mehr
als ein Kilo?



Du hast einen
Termin beim Arzt.
Beeile dich! Würfle
noch einmal!



Familie Becker
wollte dich
besuchen. Du
versteckst dich im
Boot. Gehe ein
Feld zurück!



Du musst auf der
Party deines
Freundes Musik
machen.
Eine Runde
aussetzen!

Kanufahrt auf dem Nil (2)



Material-Vorbereitung:

- ▶ Material ausdrucken, laminieren oder zur Stabilisierung auf Pappe kleben und ausschneiden.
- ▶ Dieses Spiel baut auf der Spielvariante „Kanufahrt auf dem Nil (1)“ auf.
- ▶ Sie benötigen lediglich das Spielfeld der „Kanufahrt auf dem Nil (1)“ und die jeweiligen Rätsel-Aktionskarten.

Nach mehrmaligem Spielen der „Kanufahrt auf dem Nil (1)“ haben die Mitspieler die Ausnahmewörter zum langen „i“ wahrscheinlich schon so gut gelernt, dass die Rätsel kein Problem darstellen dürften. Um die Anzahl der Rätsel-Aktionskarten etwas zu reduzieren, suchen Sie sich nur bestimmte Karten Ihrer Wahl aus. Die Kartennummern, mit denen nicht gespielt wird, bleiben dann auf der Rätsel-Antwortseite einfach frei.

- ▶ Die Rätsel-Antwortseite entsprechend der Mitspielerzahl kopieren.
- ▶ Würfel, Spielfiguren, Stifte bereitlegen.

06_Kanufahrt_auf_dem_Nil_2

	Spielplan
	Aktionskarten
	Rätselantwortseite
	Würfel
	Spielfiguren
	Stifte

Spielregel:

Die Spielfiguren kommen auf das Kanu-Startfeld. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt.

Derjenige Mitspieler, der auf ein „Terminfeld“ kommt, zieht eine Aktionskarte und sollte das Rätsel lösen. Wurde das Rätsel richtig gelöst, darf die Karte behalten werden. Die Antwort muss auf der Rätsel-Antwortseite, die jeder Mitspieler erhalten hat, passend zur entsprechenden Frage eingetragen werden. Die Aktionskarten sind nummeriert – dadurch ist es kein Problem, die jeweilige Stelle für die Antwort zu finden. Wenn die Antwort nicht stimmt, muss die Karte wieder unter die verbleibenden Aktionskarten geschoben werden, sodass die Frage erneut an die Reihe kommt.

Nachdem der Akteur seine Antwort (egal ob richtig oder verkehrt) gegeben hat, ist sein Zug beendet. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Spiel ist beendet, wenn jeder Mitspieler das Ziel erreicht hat. Gewinner ist, wer am Schluss des Spiels die meisten Karten gesammelt hat bzw. die meisten richtigen Antworten geben konnte.