

## Varus und Vara in Vulkanien

### Material-Vorbereitung:

- ▶ Material ausdrucken, laminieren oder zur Stabilisierung auf Pappe kleben und ausschneiden.
- ▶ Spielfiguren, Würfel und Stifte bereitlegen.
  - ▷ Wählen Sie vor Spielbeginn die Bild- und Wortkarten aus, mit denen Sie spielen wollen. Es gibt in diesem Spiel drei Lernwortbereiche:
    - a:** Bildkarten: Nomen, die mit „V“ beginnen.
    - b:** Bildkarten: Nomen, die ein „v“ enthalten.
    - c:** Wortkarten: Adverbien und Adjektive, in denen am Anfang oder in der Mitte ein „v“ steht.
  - ▷ Zwei Wortkarten betreffen die Vorsilbe „ver-“ und „vor-“. Diese sollten immer beim Spiel vorhanden sein.
  - ▷ Legen Sie den Spielplan und die Rätsel-Aktionskarten auf den Tisch. Wenn Sie mit dem selbst gebastelten Vulkan spielen, stellen Sie ihn auf den Tisch und legen Sie die Rätsel-Karten in die Öffnung.
  - ▷ Die Bildkarten werden vor Spielbeginn zuerst offen in die Nähe des Spielfeldes (bzw. des Vulkans) gelegt. Die Bildkarten, um die es in diesem Spiel geht, dürfen bzw. sollten bewusst vor Spielbeginn angeschaut werden. Wenn sich jeder Mitspieler alle Bildkarten angesehen hat, werden sie umgedreht.
  - ▷ Die Wortkarten werden offen um den Spielplan bzw. um den Vulkan herum verteilt.
  - ▷ Um den Lerneffekt zu erhöhen, sollten Sie für ein Spiel nur etwa die Hälfte der Wortkarten (Adverbien und Adjektive) benutzen und diese auch beim erneuten Spielen wieder verwenden. Zu den Lernwortkarten gehören jeweils Rätselkarten. Die Bildkarten können Sie ebenfalls reduzieren. Achten Sie bei den Bild- und Wortkarten, welche Sie für das Spiel auswählen, darauf, dass Sie die dazugehörigen Rätsel-Karten benutzen.

07\_Varus\_und\_Vara\_in\_Vulkanien

Spielplan

alternativ: mit Modelliermasse einen Vulkan modellieren (s.u.)

Bild- und Wortkarten

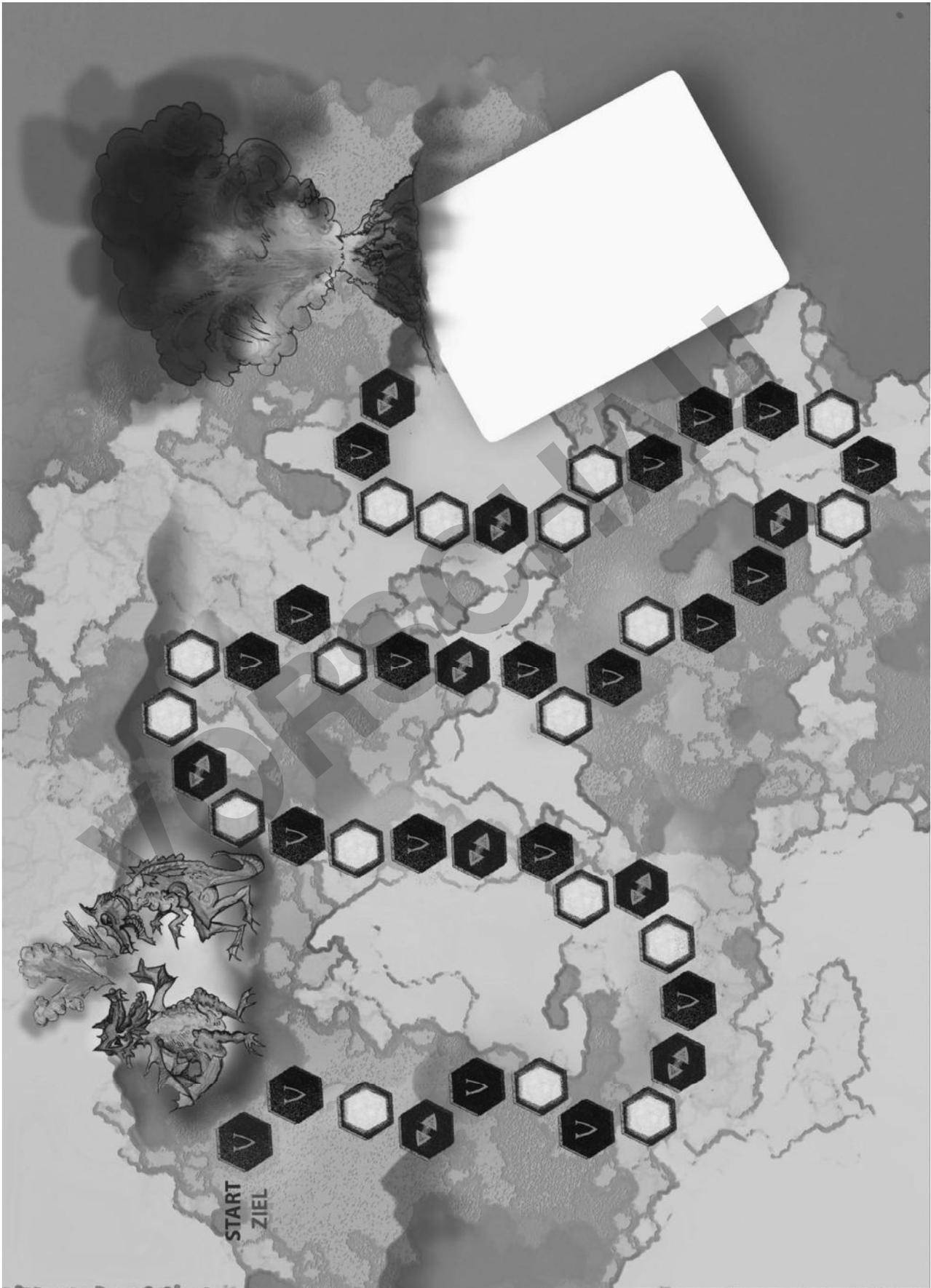
Rätsel-Karten

Karte „Abgeluchste Wörter und Gegenstände“ (Anzahl Kopien richtet sich nach der Mitspielerzahl)

### Einstieg mit der Spielgeschichte:

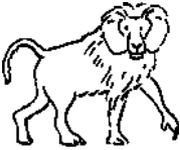
Die beiden Drachen Varus und Vara leben zusammen in Vulkanien in einem Vulkan. Beide langweilen sich sehr und überlegen, wie sie sich beschäftigen können. Varus und Vara haben eine gemeinsame Leidenschaft: Beide lieben Gegenstände und Wörter, die mit „V“ beginnen oder in denen ein „v“ enthalten ist. Beginnt doch der Name ihrer Behausung mit einem „V“ und das rotglühende, heiße Gestein, das zuweilen aus dem Berg gespuckt wird, enthält ebenfalls ein „v“. Um sich sinnvoll zu beschäftigen, wie sie sagen, stehen sie den Menschen, die in der Nähe des Vulkans leben, Gegenstände – und zudem auch Wörter, die mit einem „V“ beginnen oder in denen ein „v“ enthalten ist. Diese verstecken sie dann in ihrem Vulkan. Allerdings haben sie folgende Vereinbarung getroffen: Sollte sich tatsächlich ein Kind in die Nähe ihres Vulkans trauen, dann darf es mit dem Lösen eines Rätsels einen Gegenstand oder ein Wort auslösen und anschließend behalten.

# Spielplan Vulkanien



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

**B: Bildkarten – Nomen, die ein „v“ enthalten**

			
<b>Nerv</b>	<b>Pullover</b>	<b>Sklave</b>	<b>Advent</b>
			
<b>Pavian</b>	<b>Klavier</b>	<b>Revolver</b>	<b>Larve</b>
			
<b>Oliven</b>	<b>Lava</b>	<b>Pulver</b>	<b>November</b>
			
<b>Kurve</b>	<b>Kuvert</b>	<b>Silvester</b>	

## C: Wortkarten – Adverbien und Adjektive, in denen am Anfang oder in der Mitte ein „v“ steht

Wortkarte <b>voll</b>	Wortkarte <b>von</b>	Wortkarte <b>vom</b>	Wortkarte <b>vor</b>
Wortkarte <b>viel</b>	Wortkarte  <b>vorne</b>	Wortkarte <b>vorbei</b>	Wortkarte <b>vielleicht</b>
Wortkarte <b>voran</b>	Wortkarte <b>vier</b>	Wortkarte <b>davor</b>	Wortkarte <b>bevor</b>
Wortkarte <b>davon</b>	Wortkarte <b>positiv/ negativ</b>	Wortkarte <b>privat</b>	Wortkarte <b>brav</b>
Wortkarte <b>violett</b>	Wortkarte  <b>nervös</b>	Wortkarte <b>Vorsilbe Vor-/vor-</b>	Wortkarte <b>Vorsilbe Ver-/ver-</b>

### Schreibvorlage



**Abgeluchste Wörter und Gegenstände,  
die ein „v“ enthalten**



---

---

---

---

---

---

---

---



**Abgeluchste Wörter und Gegenstände,  
die ein „v“ enthalten**



---

---

---

---

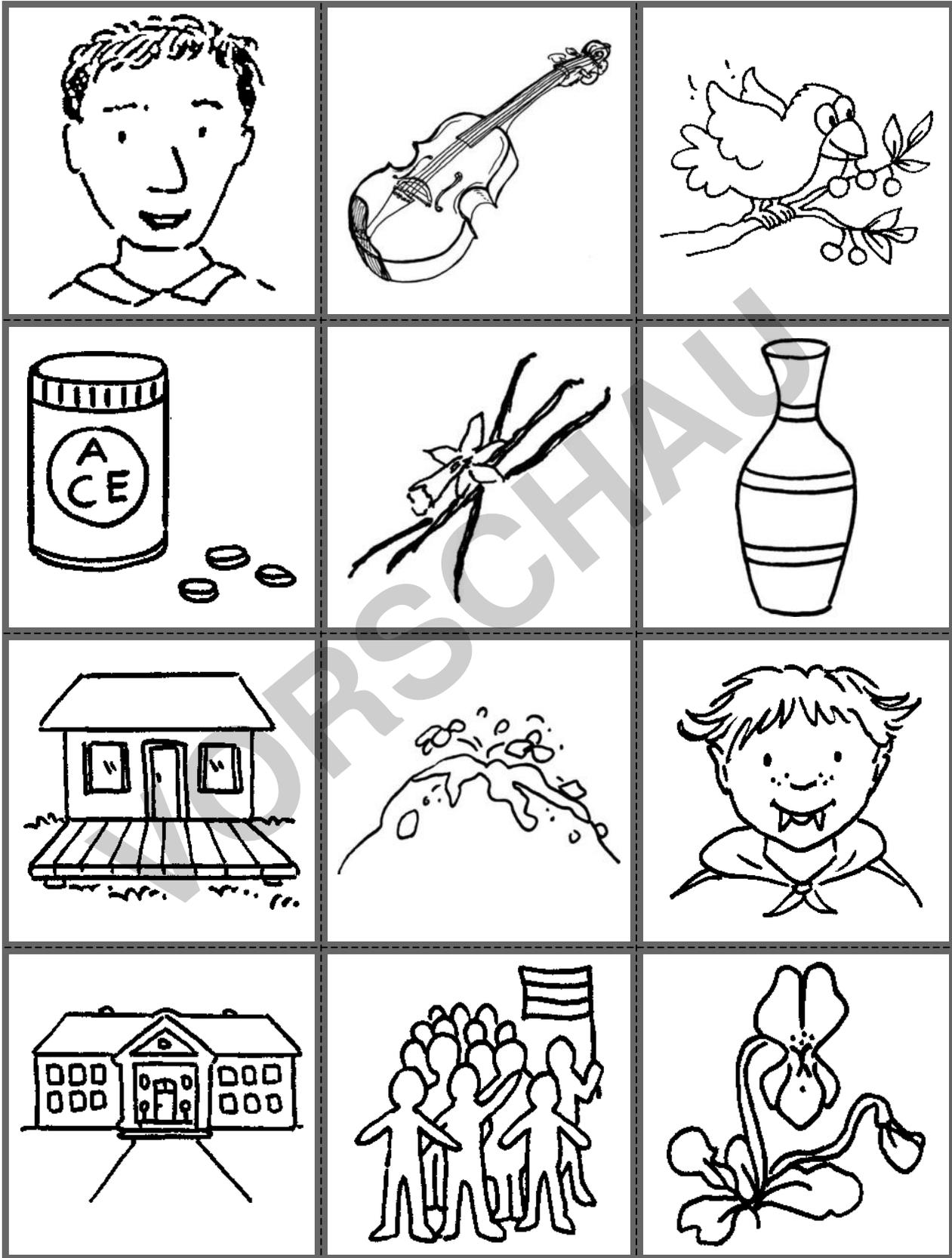
---

---

---

---

Bildkarten



# Die Vorsilben ver- und vor- auf dem Weg durchs verrückte Spiel

## Material-Vorbereitung:

- ▶ Material ausdrucken, laminieren oder zur Stabilisierung auf Pappe kleben und ausschneiden.
- ▶ Bevor die zwei Seiten laminiert werden, die weißen Ränder an der gestrichelten Linie abschneiden. Die Spielpläne so nebeneinanderlegen, dass sie in der Mitte direkten Kontakt haben. Die beiden Folien überlappen sich dabei automatisch. Jetzt können Sie mit einer Büroklammer jeweils oben und unten die zwei Laminierfolien (Spielpläne) miteinander verbinden. Gelocht kann der Spielplan einzeln abgeheftet werden. Zum Spielen die Spielpläne wieder mit den Büroklammern verbinden.
- ▶ Die Aktionskarten mischen und verdeckt neben den Spielplan legen. Die Wortkarten ebenfalls mischen und verdeckt in ein Kästchen hineinlegen.
- ▶ Spielfiguren, Würfel, Stift und Papier bereitlegen.

09\_Auf\_dem\_Weg\_durchs\_verrueckte\_

	Spielplan
	Aktions- und Wortkarten
	Spielfiguren
	Würfel
	Papier
	Stift

## Einstieg mit der Spielgeschichte:

Wir befinden uns „auf dem Weg durchs verrückte ...“. Der Weg durch dieses Spiel ist ganz schön chaotisch. Wenn du glaubst, du kennst den Weg durch das Spiel, hast du dich geirrt.

Bleibe einfach ruhig und versuche, nicht „verrückt“ zu werden. Viel Spaß!

## Spielregel:

Spieleranzahl: 2–6 Personen

Die Spielfiguren werden auf das Startfeld gestellt. Das Kind, welches die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Gelaufen wird immer in Pfeilrichtung, entweder nach links oder rechts. Beim letzten Spielfeld angekommen, springt man wieder auf das Startfeld und beginnt von vorne.

Der Mitspieler, der auf einem Bild landet, zieht eine Aktionskarte und führt diese Aufgabe aus.

Die Aktionskarte wird wieder unter den Stapel geschoben. Auf einem anderen Feld gelandet, muss darauf geachtet werden, dass bei einem erneuten Würfelzug in die richtige Richtung gelaufen wird.

Gezogene Wortkarten werden von jedem Mitspieler gesammelt. Das Spiel wird so lange gespielt, bis keine Wortkarten mehr vorhanden sind.

Gewinner ist der Mitspieler mit den meisten Wortkarten.

**Aktionskarten**

<p>Du willst <u>ver</u>reisen!</p> <p>Rücke auf das Feld „verreisen“.</p>  <p>Schreibe „verreisen“ oder stehe auf deinem rechten Bein und sage dreimal: „VERREISEN beginnt mit der Vorsilbe ver!“</p>	<p>Schnell, <u>ver</u>steck dich!</p> <p>Rücke auf das Feld „verstecken“.</p>  <p>Verstecke dich im Zimmer und sage dreimal: „VERSTECKEN beginnt mit der Vorsilbe ver!“</p>	<p>Du bist <u>ver</u>liebt!</p> <p>Rücke auf das Feld „verlieben“.</p>  <p>Male ein Herz auf ein Papier!</p>
<p>Du wurdest <u>ver</u>giftet!</p> <p>Rücke auf das Feld „vergiften“.</p>  <p>Schreibe „vergiften“ auf ein Papier!</p>	<p>Du bist im <u>Ver</u>bandszimmer!</p> <p>Rücke auf das Feld „Verband“.</p>  <p>Durch eine Verletzung bekommst du einen kompletten Körperverband. Du kannst dich gar nicht mehr bewegen. Setze eine Runde aus!</p>	<p>Du hast dich <u>ver</u>letzt!</p> <p>Rücke auf das Feld „verletzt“.</p>  <p>Schreibe mit deiner linken/rechten Hand (nicht Schreibhand) „verletzen“ auf. Das fühlt sich doch verrückt an, oder?</p>
<p>Gehe zu einer <u>Ver</u>käuferin!</p> <p>Rücke auf das Feld „verkaufen“.</p>  <p>Reiche deinem Spielpartner die Hand und sage zu ihm die Worte: Verkäuferin, Verkäufer, verkaufen schreibe ich mit „v“!</p>	<p>Du stehst im Straßen<u>ver</u>kehr!</p> <p>Rücke auf das Feld „Verkehr“.</p>  <p>Bilde drei neue Wörter, die mit Verkehr beginnen:</p> <p>Verkehr <math>\left\{ \begin{array}{l} \text{Unfall} \\ \text{Ampel} \\ \text{Weg} \end{array} \right.</math></p>	<p>Erst hast du dich verfahren und dann noch verlaufen!</p> <p>Rücke auf das Feld „verfahren/verlaufen“.</p>  <p>Ziehe drei Wortkarten und lies sie vor!</p>