

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
----------------------	---

Rechtschreibung

Rechtschreib-King	6
Wörter-Bau	14

Grammatik

Wortarten-Würfler	21
Nomen-Verben-Adjektive	29
Grammatik-Checker	33
Zeiten-Leger	39

Spiele: Märchen, Fabeln und Beschreibungen

Märchen-Profi	45
FABEL-haftes Quiz	54
Wer bin ich?	58

Deutsch-Mix

Deutsch-Querbeet	67
Ich hab's	73



Digitales Zusatzmaterial:

Im Zusatzmaterial finden Sie alle Spielkarten, Spielscheine etc. im PDF-Format zum Ausdrucken.



Wörter-Bau


Kompetenz:

Bei diesem Spiel geht es um das richtige Zusammenlegen von einzelnen Buchstaben, um ein Wort zu erhalten. Die Lernenden lesen ihre Wörter laut vor und sprechen zu und mit anderen.

Sozialform:

Partner- oder Gruppenarbeit mit max. vier Personen

Zeit:

Das Spiel ist zeitlich flexibel. Es kann als Warm-up eingesetzt werden für ca. 10–15 Minuten oder es wird so lange gespielt, bis die erste Gruppe keine Kärtchen mehr hat.

Sinn und Ziel des Spiels:

Das Spiel ist ein Kartenspiel. Nach jeder Runde werden die Karten neu gemischt. Pro Runde bekommen alle eine Karte mehr. Die Lernenden sollen mit den einzelnen Buchstaben so viele Wörter bauen, wie sie können. Die Wörter werden offen hingelegt und vorgelesen. Das Ziel ist es, möglichst alle Karten für den Wörter-Bau zu verwenden und so viele Wörter wie möglich zu bauen.

Materialien und Vorbereitung:

- Blätter mit den Karten und Spielschein für jede Gruppe kopieren bzw. ausdrucken
- ggf. Karten auf stärkeres Papier / vergrößert kopieren bzw. drucken
- ggf. Karten laminieren
- zusätzliche Blätter für alle Lernenden und jeweils einen Stift

Beispiel:

Die erste Runde startet mit drei Karten.
Person A hat folgende Karten ausgeteilt bekommen.



Person A legt folgende Wörter: UM, ZUM

Sie erhält dafür insgesamt fünf Punkte, zwei für „UM“ und drei für das Wort „ZUM“.

Hätte sie noch „ZU“ gelegt, dann hätte sie noch zwei Punkte mehr bekommen.



Vorbereitung:

Alle benötigen je einen Stift und ein Blatt. Einer oder eine von euch mischt alle Karten und verteilt je drei Karten verdeckt an alle. Auf jeder Karte ist jeweils ein Buchstabe von A bis Z, Ä, Ö, Ü, ß oder ein Stern (★) zu sehen. Der Stern kann jeden beliebigen Buchstaben ersetzen. Bestimmt einen Schriftführer, der die ganze Zeit über die Punkte in den Spielschein einträgt.

Ablauf:

Wählt aus, wer startet. Wenn er oder sie ein Wort aus den drei Karten legen kann, wird dies nun offen auf den Tisch gelegt, vorgelesen und notiert. Für jeden benutzten Buchstaben im Wort gibt es einen Punkt. Kann mit den Buchstaben noch ein weiteres Wort gebaut werden? Dann leg auch das, lies es vor und notiere es. Sollte es mit den Karten nicht möglich sein, ein Wort zu legen, gibt es in dieser Runde keine Punkte. Der Joker darf nur für einen Buchstaben eingesetzt werden. Diesen Buchstaben musst du vorher sagen. Nach jeder Runde werden die Karten eingesammelt, neu gemischt und wieder verteilt. Jede Runde gibt es immer eine Karte mehr. Wer am Ende die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel.

Beispiel:

Person A hat folgende Karten ausgeteilt bekommen.



Person A legt folgende Wörter: UM, ZUM

Sie erhält dafür insgesamt fünf Punkte, zwei für „UM“ und drei für das Wort „ZUM“.

Hätte sie noch „ZU“ gelegt, dann hätte sie noch zwei Punkte mehr bekommen.

Regeln:

- Je Buchstabe gibt es einen Punkt.
- Das Wort darf kein Fantasiewort sein.
- Der Joker ersetzt einen fehlenden Buchstaben und zählt auch einen Punkt.
- Wenn das Wort falsch zusammengesetzt wurde, gibt es keinen Punkt.



Spielschein

Runde	Karten	Name	Name	Name	Punkte
1	je 3				
2	je 4				
3	je 5				
4	je 6				
5	je 7				
6	je 8				
7	je 9				
8	je 10				
9	je 11				
10	je 12				

A	A	A	A
A	A	B	B
B	B	C	C
D	D	D	D
E	E	E	E
E	E	F	F
F	F	G	G

U	U	V	V
W	W	X	X
Y	Y	Z	Z
Ä	Ä	Ö	Ö
Ü	Ü	ß	ß
★	★	★	★
★	★	★	★

👍 Grammatik-Checker 👍

Kompetenz:

Die Lernenden lesen sich Kärtchen vor und sprechen dabei vor und mit anderen.

Sozialform:

Partner- oder Gruppenarbeit mit max. fünf Personen

Zeit:

Das Spiel ist zeitlich flexibel. Es kann als Warm-up eingesetzt werden für ca. 10–15 Minuten oder es wird so lange gespielt, bis die erste Gruppe keine Kärtchen mehr hat.

Sinn und Ziel des Spiels:

Bei diesem Spiel werden die Karten verkehrt herum und durcheinander wie bei einem Memorygame auf den Tisch gelegt. So bleibt es dem Zufall überlassen, aus welchem Bereich der Grammatik eine Aufgabe zu lösen ist. Es gibt insgesamt fünf Bereiche, die abgefragt werden:

- Konjugation von Verben
- Zeitformen erkennen
- Die vier Fälle
- Satzglieder und Umstellprobe
- Satzarten

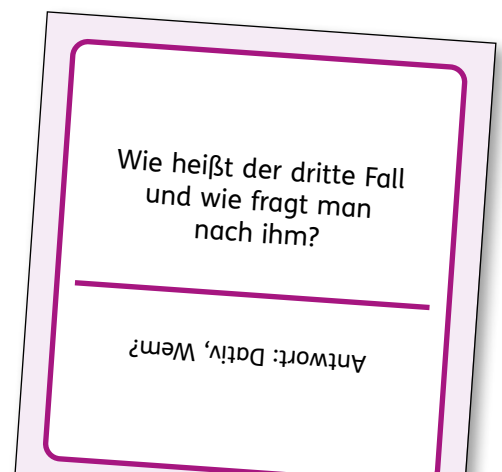
Der/Die Jüngste jeder Gruppe beginnt und dann geht es reihum, bis Sie das Spiel stoppen oder alle Karten verbraucht wurden.

Materialien und Vorbereitung:

- Kärtchen kopieren und ausschneiden
- ggf. Kärtchen mit der passenden Rückseite bekleben
- ggf. Karten auf stärkeres Papier / vergrößert ausdrucken
- ggf. Karten laminieren
- pro Gruppe eine Punkteliste und einen Stift

Beispiel:

Die ausgewählte Karte wird vom rechten Sitznachbarn laut vorgelesen. Die Antwort wird mithilfe der auf dem Kopf stehenden Antwort auf der Karte überprüft.





Grammatik-Checker

**Vorbereitung:**

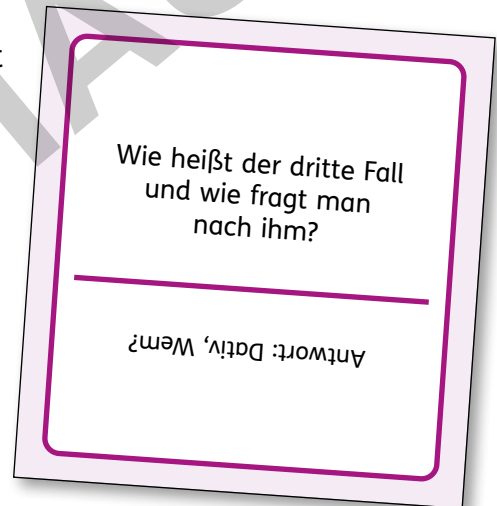
Legt die Kartenstapel verkehrt herum und durcheinander auf den Tisch. Bestimmt eine Person, die die Punkteliste führt und alles einträgt. Diese benötigt einen Stift.

Ablauf:

Der oder die Jüngste von euch beginnt. Er/Sie wählt eine Karte aus und der rechte Sitznachbar liest die Aufgabe laut vor. Wird die richtige Antwort gegeben, bekommt man einen Punkt, bei falscher Lösung gibt es keinen Punkt. Die Karte wird nach der Beantwortung aus dem Spiel genommen und weggelegt. Nun geht es reihum weiter. Gewonnen hat, wer am meisten Punkte gesammelt hat.

Beispiel:

Die ausgewählte Karte wird vom rechten Sitznachbarn laut vorgelesen. Die Antwort wird mithilfe der auf dem Kopf stehenden Antwort auf der Karte überprüft.

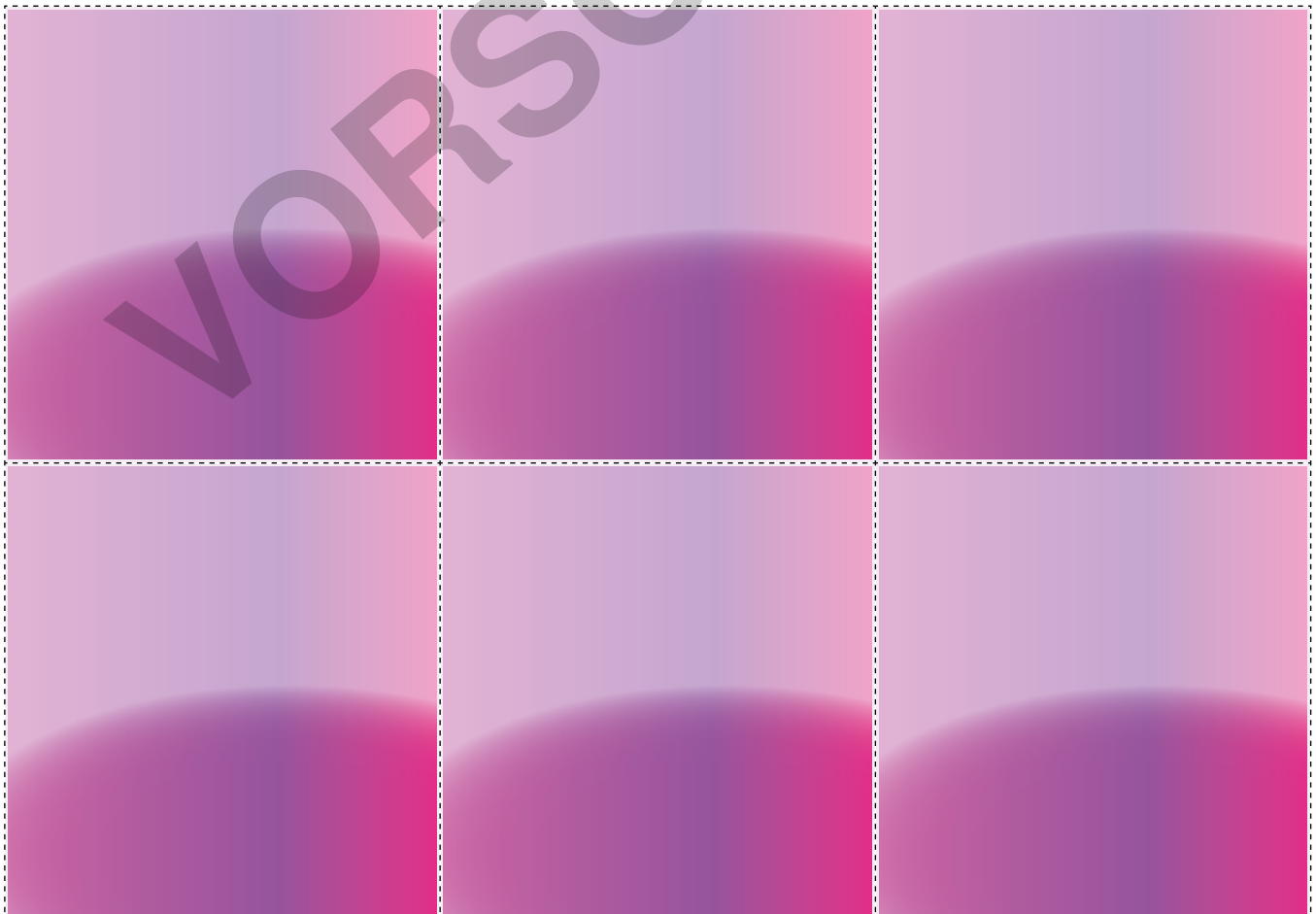
**Regeln:**

- Für die richtige Antwort bekommt man einen Punkt, bei falscher Lösung gibt es keinen Punkt.
- Alle müssen gleich oft an der Reihe gewesen sein.

 **Punktliste** 

Name	Strichliste	Punkte

Grammatikkarten – Rückseiten



Nenne die 1. Person Singular Präteritum von backen.

Antwort: ich backte / buk

Nenne die 2. Person Singular Präteritum von schreiben.

Antwort: du schreibst

Nenne die 3. Person Plural Perfekt von essen.

Antwort: sie haben gegessen

Nenne die 2. Person Plural Plusquamperfekt von lachen.

Antwort: ihr hattet gelacht

Nenne die 3. Person Singular Futur von lügen.

Antwort: er wird lügen

Setze den Satz ins Perfekt:
Du schaust hübsch aus.

Antwort: Du hast hübsch ausgesehen.

Nenne das Personalpronomen, die Zeit und das Verb im Infinitiv des Satzes: Wir sind dieses Jahr nicht in den Urlaub gefahren.

Antwort: 3. Person Plural Perfekt von fahren

Wie heißt die Zeitform, mit der du ein zukünftiges Ereignis ausdrücken kannst?

Antwort: Futur I

In welcher Zeitform steht der Satz?
Ich werde morgen zu dir kommen.

Antwort: Futur I

In welcher Zeitform steht der Satz?
Du hattest damals viel mit mir geschrieben.

Antwort: Plusquamperfekt

In welcher Zeitform steht der Satz?
Du bist gestern Mittag nicht mehr zu mir gekommen.

Antwort: Perfekt

In welcher Zeitform steht der Satz?
Wir sind heute den ganzen Tag zu Hause gewesen.

Antwort: Perfekt