

Wozu sind eigentlich Wortfamilien hilfreich?

Bestimmt bist du auch manchmal unsicher, wie ein Wort richtig geschrieben wird.

Wenn du nun zum Beispiel nicht mehr genau weißt, ob man Spielzeug mit *ie* oder *ieh* schreibt, hilft es, wenn du an die Wortfamilie denkst. (Was Wortfamilien und Wortstämme sind, lernst du mit diesem Übungsmaterial ganz einfach.) Fällt dir nun ein, dass das verwandte Wort *spielen* ja mit *ie* geschrieben wird, kannst du dir sicher sein, dass dies auch für *Spielzeug* gilt.

Ein anderes Beispiel ist das Wort *Glück*. Weißt du, dass man es mit *ck* schreibt, so kannst du getrost auch *geglückt* und *beglückwünschen* mit *ck* versehen. Auch bleibt das *g* in *Glück* erhalten. Es kann also niemals *beklücken* heißen.

Zum Festigen der gelernten Wortstämme enthält dieses Arbeitsheft einige Diktate. Lass sie dir am besten diktieren. Ist das nicht möglich, spreche den Text auf eine CD oder Kassette auf.

20. Ordne die Wörter den Wortfamilien in der Tabelle zu!

die Zahl, die Wahlen, bezahlen, zahllos, gefahren, die Anzahlung, zahlreich, fahren, zählen, wählerisch, das Fuhrwerk, die Wahl, wählen, der Gefährte

Wortfamilie zahl-	Wortfamilie wahl-	Wortfamilie fahr-

21. Ergänze die Sätze!

Bei der Wortfamilie zahl- kann der Wortstamm _____ oder _____ lauten.

Bei der Wortfamilie wahl- kann der Wortstamm _____ oder _____ lauten.

Bei der Wortfamilie fahr- kann der Wortstamm _____, _____ oder _____ lauten.

22. Das unregelmäßige Verb trinken kann seinen Wortstamm auf verschiedene Arten verändern. Ergänze die verschiedenen Wortstammmöglichkeiten!

_____en, Ge _____, Um _____, du _____st,

er _____en, sie _____en (Vergangenheitsform),

leer _____en

50. Denke dir zwei Hauptwörter, zwei Tunwörter und zwei Wiewörter zur Wortfamilie **hass-** aus!

Hauptwörter:

Tunwörter:

Wiewörter:

51. Wiederhole auch die Wortfamilie **raum-** mit einem Diktat!

Mein Zimmer (40 Wörter)

Mein Zimmer ist ein gemütlicher Raum für mich allein. Es ist so geräumig, dass auch viele Freunde Platz finden. Sie sind ein wenig neidisch. Einen großen Nachteil hat die Geräumigkeit meines Reichs aber: Ich muss furchtbar viel aufräumen.

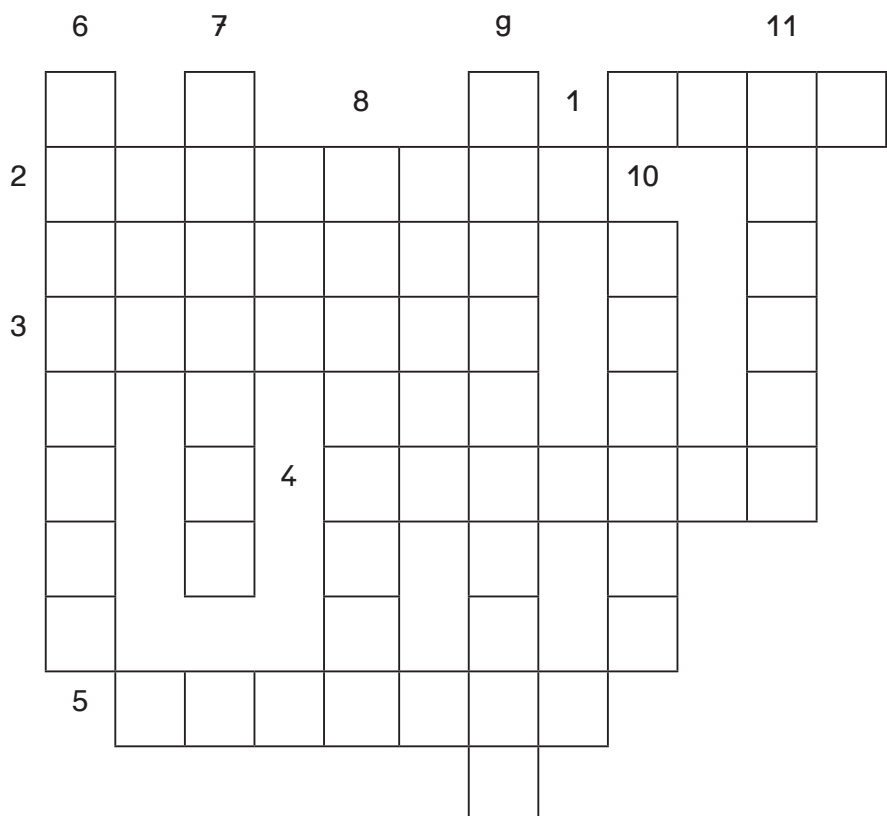
52. Schreibe zu jedem Verb ein passendes Nomen aus der Wortfamilie in das Kreuzworträtsel! Umlaute bleiben erhalten!

waagerecht:

1. planen
2. aufnehmen
3. annehmen
4. biegen
5. bergen

senkrecht:

6. garantieren
7. öffnen
8. anheben
9. umsegeln
10. springen
11. ahnen



17. spielen, essen, baden, kennen, lernen, klettern
18. die Macht, sie haben gemacht, der Mächtige, machbar, die Mächte, mächtig, er machte
sie haben gesungen, der Gesang, du singst, der Sänger, die Sängerin, singend

19.

Verben (Tunwörter)	Substantive (Nomen)	Adjektive (Wiewörter)
sie haben gemacht	die Macht	machbar
er machte	der Mächtige	mächtig
	die Mächte	

Verben (Tunwörter)	Substantive (Nomen)	Adjektive (Wiewörter)
sie haben gesungen	der Gesang	singend
du singst	der Sänger	
	die Sängerin	

20.

Wortfamilie zahl-	Wortfamilie wahl-	Wortfamilie fahr-
die Zahl	die Wahlen	gefahren
zahllos	wählerisch	fahren
die Anzahlung	die Wahl	das Fuhrwerk
zahlreich	wählen	der Gefährte
bezahlen		
zählen		

21. Bei der Wortfamilie „zahl“ kann der Wortstamm „zahl“ oder „zähl“ lauten.
Bei „wahl“ kann der Wortstamm „wahl“ oder „wähl“ lauten.
Bei „fahr“ kann der Wortstamm „fahr“, „fuhr“ oder „fähr“ lauten.
22. trinken, Getränk, Umtrunk, du trinkst, ertrinken sie tranken, leertrinken
23. Äpfel-Apfel, Gräser-Gras, Hälfte-halb, Mägen-Magen, Hähne-Hahn, Mäuse-Maus, Bäume-Baum, Zäune-Zaun
24. Äpfel, Herde, färben, Schränke, Kerbe, zählen, Gänse, Kälber,

Spiel: „Sammele 20!“

Vorbereitung:

Bitte das Spielfeld auf der folgenden Seite ausdrucken (Vergrößern von A5 auf A4) und auf Pappe kleben.

Alle Mitspieler benötigen eine Spielfigur sowie Stift und Papier, um sich ihren Punktestand notieren zu können.

Spielverlauf:

Jeder wählt für seine Spielfigur ein beliebiges Startfeld.

Abwechselnd wird gewürfelt, vorgezogen und die Aufgabe des entsprechenden Feldes, so gut wie möglich, erfüllt.

Bei jeder Aufgabe kann man die maximale Punktezahl ablesen, die bei ihrer Ausführung erreicht werden kann. Kann man sie nur teilweise lösen, bekommt man entsprechend weniger Punkte.

Beispiel: Ein Spieler kommt auf das Feld „Bilde zehn Wörter mit dem Wortstamm **komm!** (10)“ Fallen ihm fünf passende Wörter ein, so bekommt er fünf Punkte, die er sich notiert. Findet er tatsächlich zehn oder mehr Wörter, so erhält er zehn Punkte.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 20 Punkte erreicht und damit gewonnen hat.

