

# Download

Melanie Bettner

## Rechtschreibspiele zum Üben und Fördern

Nomen

Downloadauszug  
aus dem Originaltitel:

 Auer



# Rechtschreib- spiele zum Üben und Fördern

Nomen

**Download  
zur Ansicht**

Dieser Download ist ein Auszug aus dem Originaltitel  
Rechtschreibspiele zum Üben und Fördern  
Über diesen Link gelangen Sie zur entsprechenden Produktseite im Web.

<http://www.auer-verlag.de/go/dl7671>



## Vorwort

Der vorliegende Band stellt Ihnen direkt einsetzbare, erweiterbare und anpassbare Vorlagen für didaktisch wertvolle Brett-, Karten- sowie andere Lernspiele zur Verfügung, mit denen Ihre Schüler motiviert und erfolgreich Rechtschreibphänomene verstehen und üben können.

Die ausdrucksbaren und individuell anpassbaren Spielvorlagen fördern das selbstständige Arbeiten der Kinder. Hierdurch können Sie gerade auch auf schwächere Kinder eingehen und ein gezieltes Üben unterstützen. Die vorliegenden Rechtschreibspiele sind ideal auch für Fördergruppen und Inklusion geeignet.

Alle Materialien bzw. Inhalte des Buches habe ich in meiner Lernpraxis in Nidda mit meinen Schülern bearbeitet und viele positive Erfahrungen und Lernerfolge gewinnen bzw. erzielen können. Als diplomierte Legasthenie- und Dyskalkulie-Trainerin weiß ich, wie wichtig individuelle Förderung und Lernmotivation für jeden einzelnen Schüler ist. Im Rahmen meiner Lernpraxisarbeit konnte ich unter anderem durch die vorliegenden Spielideen Spaß und Freude bei meinen Schülern aufbauen, Defizite im Bereich der Rechtschreibung erheblich kompensieren und entsprechende Kompetenzen aufbauen.

Viel Freude und Erfolg bei der Arbeit mit dem vorliegenden Band wünscht Ihnen

Melanie Bettner



## Lernziele:

### Nomen: **N**

- ▷ Nomen in die Kategorien Mensch, Tier, Pflanze, Gegenstand, Ort und Gefühl/Zustand einteilen.
- ▷ Nomen werden großgeschrieben.




**Download  
zur Ansicht**

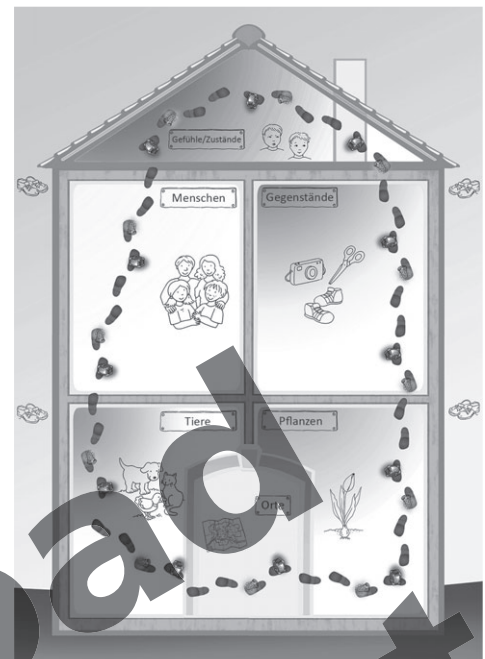
## Diebe im Nomenhaus

### Material-Vorbereitung:

- ▶ Material ausdrucken, laminieren oder zur Stabilisierung auf Pappe kleben und ausschneiden.

#### 01\_Diebe\_im\_Nomenhaus

	Nomenhaus
	Wortkarten
	Koffersammelkarte (Anzahl der Kopien richtet sich nach der Mitspielerzahl)



- ▶ Die Koffersammelkarten entsprechend der Anzahl der Mitspieler kopieren.
- ▶ Die vier Seiten des Nomenhauses passend aneinanderlegen (weiße überstehende Ränder in der Mitte abschneiden) und die Stöße mit Tesa verkleben. Der Spielplan (das Nomenhaus) kann auch als Poster an die Wand gehängt werden.
- ▶ Für die Wortkarten einen Sammelbehälter (kleines Kästchen) bereitstellen, da sie übereinandergestapelt umfallen würden. Die Wortkarten mischen und verdeckt in das Kästchen hineinlegen.
- ▶ Würfel und Spielfiguren bereitlegen.

#### Info:

Die Kategorie „Gefühl/Zustand“ kann je nach Lernentwicklungsstufe der Kinder auch aus dem Spiel entfernt werden. Schneiden Sie hierzu einfach bei der Koffersammelkarte die unterste Kategorie ab oder streichen sie diese durch. Entfernen Sie die entsprechenden Wortkarten.

Die Praxis hat aber gezeigt, dass die Kinder keine Probleme mit der Zuordnung der Kategorie „Gefühl/Zustand“ haben, da sie per Ausschlussverfahren die Wortkarten trotzdem richtig zuordnen können.

### Einstieg mit der Spielgeschichte:

Das Nomenhaus ist ein wunderschönes, buntes, großes Haus, das viele wunderbare Dinge birgt. Für Diebe sind die Dinge im Nomenhaus von besonderem Wert, da sie alle **großgeschrieben** werden. Man kann sie teuer weiterverkaufen. Deshalb wurde das Nomenhaus mit Alarmanlagen gesichert.

Das Nomenhaus hat sechs Zimmer. In jedem Zimmer gibt es etwas anderes zu entdecken. Diebe schleichen durchs Nomenhaus. Jeder Dieb hofft auf große Beute, an die gar nicht so einfach heranzukommen ist. Und oh weh! Was für ein Durcheinander, wenn die Alarmanlage angeht! Plötzlich ist man im Besitz fremden Diebesgutes!

Welcher Dieb schafft es am schnellsten, seinen Koffer zu füllen?

## Spielregel:

Spieleranzahl: 2–8 Personen

Die Spielfiguren werden auf die Startfelder (Schuhe außerhalb des Nomenhauses) verteilt. Das Kind, welches die höchste Augenzahl würfelt, beginnt.

Die Spielfiguren werden entsprechend der Fußspuren im Uhrzeigersinn bewegt.

Derjenige Mitspieler, der auf einen Koffer kommt, zieht eine Wortkarte und legt diese zur passenden Kategorie (Menschen, Tiere, Pflanzen, Gegenstände, Orte, Gefühl/Zustand) auf die Nomensammelkarte (Koffer).

Ziel ist es, von jeder Kategorie jeweils zwei Karten im Koffer liegen zu haben. Wird eine Wortkarte gezogen, die man nicht mehr benötigt, schiebt man sie im Kästchen wieder zurück unter die anderen Karten.

Kann ein Spieler die erste gezogene Karte nicht nutzen, weil er von dieser Kategorie schon zwei Karten besitzt, so darf er diese zurücklegen und eine zweite Karte ziehen. Passt auch die zweite Karte nicht, wird sie ebenfalls unter die anderen Karten geschoben.

Das nächste Kind ist an der Reihe.

Kommt ein Mitspieler auf eine Alarmanlage, müssen alle Mitspieler im Uhrzeigersinn einen Platz weiterrücken. Bei aller Eile, sich ein geeignetes Versteck zu suchen, vergisst aber jeder der Diebe, das bislang erbeutete Diebesgut mitzunehmen. Die eigene Kofferwortkarte (also das Diebesgut) darf dann nicht mitgenommen werden. So wechselt also das Diebesgut (eventuell mehrmals) im Spielverlauf den „Besitzer“. Jedes Kind behält aber seine eigene Spielfigur.

Gewonnen hat, wer zuerst seinen Koffer mit jeweils zwei Karten von jeder Kategorie gefüllt hat.

### Symbolerklärung:



Ziehe eine Nomenkarte!



Alle Diebe rücken im Uhrzeigersinn einen Platz weiter.

## Wortkarten



Bruder	Freunde	Koch	Oma	Verkäuferin
Frau	Tante	Polizist	Nachbar	Anna
Kinder	Onkel	Schwester	Mann	Vater
Lehrerin	Dame	Mutter	Opa	Bäcker
Papagei	Ente	Hund	Biene	Ameise
Esel	Hirsch	Frosch	Meise	Elefant

## Wortkarten



Maus	Katze	Kamel	Amsel	Fisch
Affe	Kuh	Laus	Hahn	Huhn
Laterne	Feder	Kleid	Messer	Ball
Bank	Haus	Kette	Angel	Nagel
Hose	Hammer	Faden	Tisch	Flasche
Mantel	Leiter	Dose	Kamm	Glas



## Wortkarten



Hecke	Gras	Rose	Blatt	Tulpe
Pilz	Kastanie	Löwen- zahn	Tanne	Blätter
Strauch	Sonnen- blume	Fichte	Zweige	Blüte
Ast	Baum	Blume	Krokus	Primel
Wind	Luft	Sturm	Angst	Hass
Wut	Trauer	Freude	Traum	Durst

## Wortkarten



Herbst	Winter	Pech	Glück	Kummer
Frieden	Krieg	Hunger	Spaß	Liebe
Bahnhof	Schule	Wald	Bad	Küche
Zoo	Kreuzung	Haltestelle	Platz	Zimmer
Kino	Saal	Aula	See	Geschäft
Keller	Treppenhaus	Flur	Eisdiele	Restaurant

Koffersammelkarte

der die das	
Gefühl/Zustand	
Orte	
Gegenstände	
Pflanzen	
Tiere	
Menschen	

Download  
zur Ansicht

## Impressum

© 2016 Auer Verlag  
AAP Lehrerfachverlage GmbH  
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Autorin: Melanie Bettner  
Illustrationen: Corina Beurenmeister, Theadore Sauer

[www.auer-verlag.de](http://www.auer-verlag.de)