

sprechen und hören		schauen und merken	groß oder klein				getrennt oder zusammen		Zeichen setzen		Hotel-/ Gaststätten- gewerbe
hören	herleiten		Nomen konkret	Nomen abstrakt	wie ein Nomen gebraucht	feste Wendungen	Wort	Satz	Satzzeichen	Komma	
									1	2	

HINWEISE

Der Übungsteil soll die erarbeiteten Inhalte spielerisch vertiefen. Da die komplexen Spielanleitungen sehr hohe Anforderungen an die Lesekompetenz der Teilnehmer/-innen stellen, sollten die Arbeitsanweisungen gemeinsam besprochen werden. Spielungeübten Kursteilnehmern und Kursteilnehmerinnen sollte der Sinn von Lernspielen erklärt werden.

Für Aufgabe 1 werden Schere und Klebstoff benötigt, um den Würfel zusammzusetzen. Sollten diese Utensilien nicht zur Verfügung stehen, kann alternativ auch ohne Würfel gearbeitet werden. Hierbei suchen sich die Kursteilnehmer/-innen selbst sieben Wörter der Wortliste aus, deren Schreibung sie begründen. Die Aufgabe fokussiert einsilbige Substantive (Nomen), deshalb wird im Arbeitsauftrag darauf hingewiesen, nur die schwarz geschriebenen Wörter zu verwenden. Vertiefend zum Erarbeitungsblatt muss bei dieser Übung die zweisilbige Form selbst ermittelt werden. Die Wortliste enthält auch Substantive, zu denen ein Verb gefunden werden muss, z. B. *Beginn*. In der Vorbereitung zu dieser Aktivität sollte der Begriff *Spalte* geklärt werden (vgl. Arbeitsanweisung). Zum Spiel gehören damit zwei Elemente: Der Würfel und die Tabelle mit der Überschrift „Wörter würfeln“, in die die Wörter eingetragen werden müssen.

Bei Aufgabe 2 spielen mindestens zwei Spieler/-innen mit. Die einfachste Form ist, dass gewürfelt wird und die Kursteilnehmer/-innen Feld für Feld entsprechend der gewürfelten Zahl vorrücken. Alternativ kann das Spiel mit den Leitern gespielt werden, sodass bei einer Leiter immer von unten nach oben geklettert wird. Das bedeutet mal einen Nachteil, mal einen Vorteil für den jeweiligen Spieler oder die jeweilige Spielerin. Als Spielfiguren eignet sich vieles: Radiergummis, Pinnadeln, Spitzer usw. Sofern kein Würfel vorhanden ist, kann auch ein sechseckiger Stift genommen werden: Auf jede Seite des Bleistifts werden Punkte gezeichnet, von eins bis sechs. Gewürfelt wird dann durch Rollen des Stifts über den Tisch.

Benötigt werden wieder zwei Seiten: Die Seite mit der Spielvorlage und die Seite mit der Tabelle. Diese Aufgabe konzentriert sich auf Adjektive, daher wird nur mit den grün markierten Wörtern aus der Wortliste gearbeitet. Welche Wörter der Wortliste gemeint sind, sollte vorher mit den Teilnehmerinnen und Teilnehmern besprochen werden. Wichtig ist auch, dass die Wörter nicht nacheinander in die Tabelle eingetragen werden, sondern entsprechend der Nummer, auf der man im Spielfeld steht. Das liegt daran, dass für jedes Adjektiv ein syntaktischer Kontext formuliert wurde, der je nach Adjektiv unterschiedlich ist. Im Beispiel ist das Adjektiv mit der Nummer sechs in Zeile sechs eingetragen. Da die Nummer sechs als Beispiel bereits eingetragen ist, fehlt sie im Spielfeld oben. Es wurde versucht, die Arbeitsanweisung so knapp wie möglich zu gestalten. Dennoch könnte es hilfreich sein, die Spielanleitung gemeinsam zu besprechen, bevor die Teilnehmer/-innen mit dem Spielen starten. Da bei einem Spieldurchgang nicht zwingend alle Adjektive in die Tabelle eingetragen werden müssen – es hängt von der jeweils gewürfelten Zahl ab, darf das Spiel auch mehrfach hintereinander gespielt werden.

Die folgende Aufgabe kann als eine Übungsaufgabe hinzugenommen werden. Sie befindet sich nicht auf einem Arbeitsblatt: Ein Wörterbingo eignet sich als Abschluss für die Beschäftigung mit dem Thema sehr gut. Die Teilnehmer/-innen bekommen ein Bingofeld wie abgebildet ausgeteilt. Sie bekommen die Aufgabe, zu neun vorgegebenen Wörtern die Verlängerungsformen in ihre neun Felder aufzuschreiben. Die Wörter werden von der Kursleiterin bzw. dem Kursleiter ausgesucht und vorgegeben. Die Reihenfolge ist dabei egal. Dieselben Wörter werden auf Karten geschrieben und anschließend nach dem Zufallsprinzip gezogen. Sobald ein Wort gezogen ist und die richtige Verlängerungsform benannt wurde, dürfen die Teilnehmer/-innen dieses Feld durchstreichen. Wer von oben nach unten oder quer drei Felder mit einem Kreuz markiert hat, ruft: „Bingo!“ Die Schwierigkeit kann gesteigert werden, indem die Wortarten gemischt werden und die verwandte Form somit auf unterschiedliche Weise hergeleitet werden muss.

sprechen und hören		schauen und merken	groß oder klein				getrennt oder zusammen		Zeichen setzen		Hotel-/ Gaststätten-gewerbe
hören	herleiten		Nomen konkret	Nomen abstrakt	wie ein Nomen gebraucht	feste Wendungen	Wort	Satz	Satzzeichen	Komma	
									1	2	

Kopiervorlage für das Bingospiel

Die Richtungen für die drei Felder sind →, ←, ↙, ↘

sprechen und hören		schauen und merken	groß oder klein				getrennt oder zusammen		Zeichen setzen		Hotel-/ Gaststätten-gewerbe	
hören	herleiten		Nomen konkret	Nomen abstrakt	wie ein Nomen gebraucht	feste Wendungen	Wort	Satz	Satz-zeichen	Komma		
										1		2

LÖSUNGEN

1. Würfelspiel zu den doppelten Konsonanten bei Nomen.
- a) Schneiden Sie den Würfel aus und kleben Sie die Seiten zusammen.
 - b) Würfeln Sie einen doppelten Buchstaben, zum Beispiel *mm*.
 - c) Schreiben Sie ein fett geschriebenes Wort der Wortliste mit *mm* am Wortende in die linke Spalte.
 - d) Schreiben Sie in die rechte Spalte und erklären Sie den doppelten Konsonanten:
Kamm mit *mm* wegen *Käm* | *me*.

Ab fall	Ab fäl le
An lass	An läs se
Ball	Bäl le
Bett	Bet ten
<i>Be</i> ginn	<i>be</i> gin nen
Biss	Bis se
Blatt	Blät ter
Brett	Bret ter
Du ell	Du el le
Fall	Fäl le
Fass	Fäs ser
Fett	Fet te
Fluss	Flüs se
Ge nuss	Ge nüs se
Ge schirr	Ge schir re
Ge winn	Ge win ne
Griff	Grif fe
Guss	Güs se
Herr	Her ren
Kamm	Käm me
Knall	Knal le, knal len
Kuss	Küs se
Lamm	Läm mer

Mann	Män ner
Null	Nul len
Nuss	Nüs se
Pass	Päs se
Pfiff	Pfif fe
Riss	Ris se
Schiff	Schif fe
Schloss	Schlös ser
Schluss	Schlüs se
Schnitt	Schnit te
Schritt	Schrit te
Schuss	Schüs se
Schwamm	Schwäm me
<i>Soll</i>	<i>sol</i> len
Stall	Stäl le
Stamm	Stäm me
Stoff	Stof fe
Stopp	stop pen
Stress	(des) Stres ses, stres sen
Tipp	tip pen
Tritt	Trit te
Un fall	Un fäl le

Bei den grau markierten Wörtern ist die verlängerte Wortform ein Verb.

sprechen und hören		schauen und merken	groß oder klein				getrennt oder zusammen		Zeichen setzen		Hotel-/ Gaststätten-gewerbe
hören	herleiten		Nomen konkret	Nomen abstrakt	wie ein Nomen gebraucht	feste Wendungen	Wort	Satz	Satzzeichen	Komma	
		1								2	

2. Sie brauchen: 2 Spieler, 1 Würfel, 2 Spielfiguren, Tabelle zum Spiel.
 a) Würfeln Sie und gehen Sie die gewürfelte Anzahl vorwärts.
 b) Wenn Sie auf ein Feld mit einer Zahl kommen:
 Welches grün geschriebene Wort der Wortliste hat diese Zahl?
 c) Suchen Sie die Zahl in der Tabelle und schreiben es hier auf.

1	bläss	←	das blas se Kind
2	dumm	←	der dum me Zufall
3	dünn	←	die dün ne Suppe
4	dürr	←	der dür re Mensch
5	fett	←	der fet te Fisch
6	flott	←	der flot te Ober
7	glatt	←	der glat te Boden
8	hell	←	das hel le Mehl
9	kaputt	←	die ka put te Lampe
10	knapp	←	die knap pe Mahlzeit
11	matt	←	die mat te Farbe
12	nass	←	der nas se Schwamm
13	nett	←	der net te Kellner
14	platt	←	der plat te Teig
15	satt	←	der sat te Gast
16	schlimm	←	der schlim me Unfall
17	schnell	←	das schnel le Rezept
18	still	←	das stil le Wasser
19	stumm	←	der stum me Fisch
20	toll	←	der tol le Urlaub