

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

III. WÖRTER- UND METHODENPOOL Zur Erweiterung der Übungsphase

Nach den Aufgabenblättern wird die Übungsphase methodisch abwechslungsreich fortgeführt. Zur jeweiligen Schreibkompetenz finden sich in diesem Abschnitt III jeweils ...

- **ein Wörterpool**, der (im Anschluss an den Wortschatz in den Aufgabenblättern) weitere vorsortierte Wörter zur Schreibkompetenz liefert.
- **Methodenvorschläge**, welche sich zur Einübung dieser konkreten Wörter bzw. dieser Schreibkompetenz eignen und die Reihe der Aufgabenblätter methodisch auflockern. Teilweise sehen die Methoden auch eine Abfrage des Wortschatzes der Teilnehmenden vor.

Die Materialien zur Durchführung der Methoden befinden sich im Ordnerabschnitt „Wörter- und Methodenpool“.

1. Wörter zur Schreibkompetenz

der Apfel	der Prinz	der Tanz	das Zelt
ganz	das Rezept	tanzen	der Zopf
die Heizung	das Salz	der Topf	die Zunge
das Herz	sparen	die Zange	
das Holz	der Stein	der Zaun	
die Kerze	der Stern	zeigen	
der Kopf	der Stift	der Zeiger	
kurz	die Stufe	die Zeit	

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

2. Methodisch-didaktische Vorschläge

METHODE 1: Wortwolke

Zeitaufwand: ca. 30 min

Material: Flipchart

Methodenbeschreibung

Die Lehrkraft wählt für diese Methode geeignete Wörter aus dem Wörterpool aus. Diese schreibt sie auf eine Flipchart. Gemeinsam werden die Wörter nun gelesen; besonders schwierige Wörter sollten gesondert Beachtung finden.

Danach sollen die Teilnehmenden überlegen, welche Berufe ihnen zu den Wörtern einfallen. Die Lehrkraft schreibt den genannten Beruf auf die Flipchart, die Teilnehmenden schreiben den Beruf und die dazu passenden Wörter ab.

METHODE 2: Galgenmännchen

Zeitaufwand: ca. 45 min

Material: Blanko-Karten, Flipchart

Methodenbeschreibung

Die Teilnehmenden schreiben alle Wörter des Wörterpools auf Blanko-Kärtchen – je ein Wort pro Kärtchen. Danach werden die Kärtchen umgedreht, sodass die Wörter nicht mehr zu sehen sind. Alle wählen nun ein Kärtchen aus, zeigen es aber nicht den anderen Teilnehmenden.

Die Person, die beginnen möchte, schreibt die Buchstabenanzahl ihres Wortes als waagerechte Striche an die Tafel.

Die anderen Teilnehmenden fragen nun einzelne Buchstaben ab. Ist ein Buchstabe genannt worden, der in dem Wort enthalten ist, wird er auf den jeweiligen Strich geschrieben. Wenn der genannte Buchstabe nicht in dem Wort vorkommt, wird der erste Strich des Galgenmännchens gezeichnet. (Eventuell muss dieses Buchstabenspiel noch einmal vorher erläutert werden.) Ist das Galgenmännchen fertig, bevor das Wort erraten worden ist, hat der Spieler die Runde gewonnen. Das Spiel geht so lange weiter, bis alle einmal an der Reihe waren.

Eventuell können dem Spiel nun auch andere Wörter hinzugefügt werden, damit es noch spannender wird.

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

METHODE 3: Wortreihe

Zeitaufwand: ca. 20–30 min

Material: Flipchart

Methodenbeschreibung

Alle Wörter des Wörterpools sind auf einer Flipchart zu sehen und die Teilnehmenden setzen sich in Zweier- oder Dreiergruppen zusammen. Jede Gruppe schreibt zu Beginn das Wort *Tanz* auf ein Blatt Papier. Die Person, die beginnen möchte, muss nun ein Wort aus dem Wörterpool finden, welches mit Z beginnt, da dies der letzte Buchstabe des Wortes *Tanz* ist.

Die nächste Person muss sich am letzten Buchstaben des nun neben *Tanz* stehenden Wortes orientieren. Falls es kein passendes Wort im Methodenpool gibt, darf ein eigenes Wort geschrieben werden – die Lehrkraft sollte dieses dann auf Richtigkeit überprüfen – oder eine neue Wortreihe mit einem beliebigen Wort begonnen werden.

Die Gruppe, die die längste Wortreihe gebildet hat, also am meisten Wörter aneinanderreihen konnte, gewinnt.