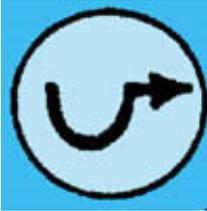
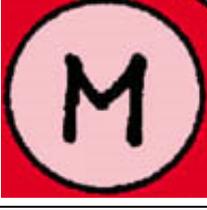


## Rechtschreibspiele

Bei allen Spielen musst du, um Punkte zu sammeln, deinem Mitspieler Punkte zu mopsen oder um voranzukommen, Wörter richtig schreiben.

Schreibe die Wörter immer so auf:

 <p>Schwingen</p>	<p>Schlängelnwörter: Schreibe das Wort sprechschwingend und zweifarbig und zeichne danach die Silbenbögen darunter.</p> <p><b>Tannenbaumkerzen</b></p>
  <p>Weiterschwingen    Ableiten</p>	<p>Wörter zum Weiterschwingen und Ableiten: Schreibe das gesuchte Wort und das Herleitungswort sprechschwingend und zeichne danach die Silbenbögen darunter.</p> <p>die <b>Hand</b> – die <b>Hände</b></p> <p>die <b>Kälte</b> - <b>kalt</b></p>
 <p>Merken</p>	<p>Merkwörter: Schreibe das Wort sprechschwingend und zeichne danach die Silbenbögen darunter.</p> <p>die <b>Vase</b></p>

## **Spielanleitung: Leitern und Rutschen**

Für 2 – 4 Spieler!

### Ihr braucht:

- 1 Spielplan Fresch „Leitern und Rutschen“, Übungskarten, so viele Spielsteine wie ihr Spieler seid, einen Würfel, Stifte und Papier zum Schreiben

### Geht so vor:

1. Legt die Übungskarten umgedreht auf das Fragezeichen auf dem Spielplan
2. Der erste Spieler würfelt und bewegt seinen Spielstein so weit vor wie die Augenzahl seines Würfels ihm vorgibt.
  - Landet er auf einem gelben Feld, zieht ein Mitspieler eine Karte und diktiert ihm das entsprechende Wort. Schreibt der Spieler es richtig, darf er seinen Spielstein nochmals um ein Feld nach vorne bewegen. Schreibt er das Wort falsch, muss er es verbessern (und dreimal sprechschwingend schreiben) und muss mit seinem Spielstein ein Feld zurück.
  - Landet der Spieler auf einem roten Feld, rutscht er auf der Rutsche zum angezeigten Feld zurück.
  - Landet der Spieler auf einem grünen Feld klettert er auf der Leiter zum angezeigten Feld hoch.
3. Nun ist der zweite Spieler dran. ...

### Wer gewinnt?

1. Es gewinnt der Spieler, der als Erster das Ziel – Feld erreicht.

## Spielanleitung: Karten mopsen

Für zwei Spieler!

Ihr braucht:

- Übungskarten, Stifte und Papier zum Schreiben

Geht so vor:

1. Verteilt die Karte gleichmäßig auf die Spieler.
2. Jeder Spieler legt seine Karten auf einem Stapel verdeckt vor sich.
3. Der erste Spieler zieht eine Karte und liest seinem Mitspieler das Wort vor.
4. Der Mitspieler muss das Wort sprechschwingend zweifarbig schreiben (bei Übungskarten zum Verlängern oder Ableiten muss er auch noch das Herleitungswort dazu schreiben).
5. Stimmt seine Lösung, erhält er die Karte und legt sie unter seinen Stapel. Ist seine Lösung falsch, muss er das Fehlerwort drei Mal sprechschwingend richtig schreiben.
6. Dann zieht der nächste Spieler eine Karte und liest vor. Und immer so weiter!

Wer gewinnt?

Gewinner ist der, der am Ende alle Karten hat. Wird das Spiel vorzeitig abgebrochen, so gewinnt der, der die meisten Karten auf seinem Stapel hat.

## Spielanleitung: Würfelspaß

Für zwei Spieler!

Ihr braucht:

- Papier und Stifte zum Schreiben, Übungskarten, einen Würfel

Geht so vor:

1. Legt eine Tabelle an und schreibt in die erste Zeile eure Namen und darunter für jeden 0 Punkte. Jeder Spieler startet also mit 0 Punkten!

Lea	Anton
0	0
...	...

2. Der erste Spieler würfelt. Sein Mitspieler zieht eine Übungskarte und diktiert ihm das Wort. Der Spieler schreibt das Wort sprechschwingend zweifarbig (bei Übungskarten zum Verlängern oder Ableiten muss er auch noch das Herleitungswort dazu schreiben). Hat er das Wort richtig geschrieben, erhält er die gewürfelte Punktezahl zu seinem Punktestand addiert. Schreibt er das Wort falsch, erhält sein Mitspieler die gewürfelte Punktezahl. Der Mitspieler sollte also genau kontrollieren.
3. Nun würfelt der zweite Mitspieler. ...

Wer gewinnt?

Es gewinnt der Spieler, der zuerst 60 Punkte erreicht. Solltet ihr das Spiel vorzeitig abbrechen, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

## Spielanleitung „50 gewinnt“

2 – 4 Spieler

Ihr braucht:

- Papier und Stifte zum Schreiben, Übungskarten, einen Würfel

Geht so vor:

4. Legt eine Tabelle an und schreibt in die erste Zeile eure Namen und darunter 25 Punkte. Jeder Spieler startet mit 25 Punkten!

Lea	Anton	Susanne
25	25	25
29	22	26
30		

5. Der erste Spieler würfelt. Der nächste Spieler in der Reihe zieht eine Übungskarte und diktiert ihm das Wort. Der Spieler schreibt das Wort sprechschwingend zweifarbig (bei Übungskarten zum Verlängern oder Ableiten muss er auch noch das Herleitungswort dazu schreiben). Hat er das Wort richtig geschrieben, erhält er die Punktezahl zu seinem Punktestand addiert. Schreibt er das Wort falsch, wird ihm selbst die gewürfelte Punktezahl abgezogen und alle anderen Mitspieler erhalten einen extra Punkt dazu.

Zum Beispiel:

- a. Lea hat eine Vier gewürfelt und das Wort richtig geschrieben. Sie hatte 25 Punkte und erhält nun vier Punkte dazu. Sie hat jetzt also 29 Punkte. Diese werden ihr als neuer Punktestand unter den vorigen notiert.
  - b. Anton hat eine drei gewürfelt. Er schreibt das Wort falsch. Er hatte 25 Punkte und bekommt nun drei Punkte abgezogen. Er hat also nur noch 22 Punkte. Seine Mitschüler bekommen alle einen Punkt dazu.
6. Nun ist der nächste Spieler dran. Und so weiter.

Wer gewinnt?

- Es gewinnt der Spieler, der zuerst 50 Punkte erreicht. Solltet ihr das Spiel vorzeitig abbrechen, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.