

2.5. Reimwörter

Finde Reimwörter für Gedichte:



Schaum	schäumen
R_____	r_____
Tr_____	tr_____

Laus	Läuse
M_____	M_____

Baum	Bäume
Tr_____	Tr_____
Sch_____	Sch_____

Kaufen	der Käufer
l_____	der Läufer

Versuche, aus äü-Wörtern ein kleines Gedicht zu schreiben:

2.6. Partnerarbeit

Findet Wörter mit „au“

Partnerarbeit

Suche dir jemanden, der mit dir zusammen übt. Der/die eine liest ein Wort mit „äu“ vor, der/die andere muss dazu ein verwandtes Wort mit „au“ finden. Nach vier Wörtern wechselt ihr euch ab.

Träumer

Kräuter

einzäunen

Schläuche

Verkäufer

gebräunt

häuslich

Sträuße

Räuber

Äuglein

Läuse

Bäume

aufräumen

schäumen

bläulich

Bräute



2.7. „äu“ oder „eu“



Setze „äu“ bzw. „eu“ richtig ein.

Für die Ohren aller Leute klingen „äu“ bzw. „eu“ völlig gleich. Genau deshalb haben wir die vielen Übungen gemacht!

Wenn du ein verwandtes Wort mit „au“ findest, musst du „äu“ schreiben, ansonsten schreibst du „eu“.

Viele L_____te haben ein Auto.

Die B_____me verlieren im Herbst ihre Blätter.

Tom klettert gerne über Z_____ne.

Abermakaber hat seine Fr_____nde eingeladen.

Wir haben als Haustiere kleine M_____se.

H_____te ist schulfrei.

Oma pflanzt im Garten Kr_____ter an.

Alle fr_____en sich über die Ferien.

2.8. Brettspiel

Brettspiel mit Frage- und Ereigniskarten:

Ziel:

Umlautableitung (das Finden von Wortverwandten) soll geübt werden.

Nebeneffekt: Lesen!

Material:

Spielplan, Spielfiguren, Würfel, Ereigniskarten, Fragekarten

Vorbereitung:

Spielplan pro Spielgruppe auf festes Papier kopieren und mit Folie überziehen oder in eine Klarsichthülle stecken. Ereignis- und Fragekarten auf Karton kopieren und ausschneiden. Auf die Rückseite aller Ereigniskarten ein E schreiben, auf die Rückseite aller Fragekarten ein F.

Teilnehmer/-innen:

2 bis 6 Spieler/-innen

Anleitung:

Ereignis- und Fragekarten werden gemischt und auf zwei Stapel verdeckt neben den Spielplan gelegt. Jede/-r würfelt; wer die niedrigste Zahl hat, darf beginnen. Bei einer 6 kann der/die Spieler/-in vom Startfeld aus loslaufen (höchstens dreimal würfeln). Kommt er/sie auf ein Sternfeld, muss er/sie eine Fragekarte ziehen. Beantwortet er/sie die Frage richtig, darf er/sie zwei Felder vorrücken. Beantwortet er/sie diese falsch, muss er/sie ein Feld zurück. Kommt er/sie auf ein Doppelkreisfeld, wird eine Ereigniskarte gezogen und die Anweisung befolgt. Dann kommt der/die nächste Spieler/-in an die Reihe. Wer die Mohrrübe erreicht, ist Sieger/-in. Die anderen Spieler/-innen „kämpfen“ so lange um die hintersten Plätze, bis auch der/die letzte sein/ihr Ziel erreicht hat.

Lösungen der Scherzfragen: Von der Wurst kann man nur eine Scheibe abschneiden, denn dann ist sie nicht mehr 30 cm lang. Fritz und Tom sind gleich schnell. Es bleiben 10 Kerzen übrig, nur 2 brennen noch!

Ereigniskarten:

Du hast das große Los gezogen: Gehe vier Felder vor.	Leider bist du gestolpert. Das wirft dich ein Feld zurück.	Du hast beim Staffellauf gewonnen. Du darfst drei Felder vorrennen.
Laufe zweimal um die Tische herum und rücke ein Feld vor.	Stehe aus dem Schneidersitz ohne Hände wieder auf oder gehe zwei Felder zurück.	Hüpfe auf einem Bein zehn Schritte rückwärts. Bei Gelingen darfst du zwei Felder vor.
Rücke bis zum nächsten Doppelkreisfeld vor.	Mache zehn Kniebeugen oder gehe ein Feld zurück.	Berühre mit deiner linken Hand deinen rechten Fuß und laufe so zur Tafel und zurück. Dafür darfst du drei Felder vor.

