

Buchstaben erhüpfen

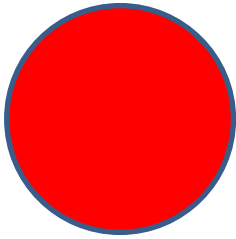
Man schneidet mehrere runde Kreise aus, die eine unterschiedliche Farbe haben. 3 Möglichkeiten:

- a. Die Kreise vergrößern, ausschneiden und mit einem Tixoband am Boden befestigen.
- b. Man verwendet taktile Scheiben und legt sie auf den Boden.
- c. Man verwendet Spielfiguren aus zB „Mensch ärgere dich nicht“ und verwendet die Vorlage direkt hier im Arbeitsblatt.

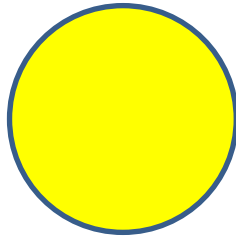
Die Kreise symbolisieren:

- 1. Kreis (oder Scheibe): Buchstabe steht am **Wortanfang**
- 2. Kreis (oder Scheibe): Buchstabe steht in der **Wortmitte** (um es noch genauer zu machen, kann man erfragen, an wievielter Stelle der Buchstabe steht)
- 3. Kreis (oder Scheibe): Buchstabe steht am **Wortende**

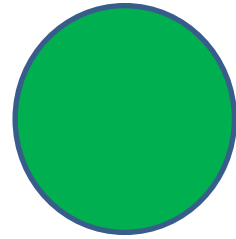
Die Kreise finden sich am nächsten Blatt und dienen als Vorlage zum Spielen!



Wortanfang



Wortmitte



Wortende

Die Begriffe sind nur für die Trainerin/den Trainer und nicht als Ausgabe an die Lernenden gedacht:

Wo kommt das „M“ vor?

Zimmer - Markt - Eimer - München - Lehm - Mosaik - Kümmel

Wo kommt das „A“ vor?

Hammer - Ampel- Markt - Kontakt - Angebot - Partner

Wo kommt das „E“ vor?

Helme - Eile - Himmel - Preise - Name - Eingang - Spiel

Symptomtraining - Rechtschreibregeln

Man ordnet den einzelnen Scheiben Rechtschreibregeln zu. Als Beispiel: „Verdoppelung von Konsonanten“ und „Dehnung“.

Das Prinzip ist dann dasselbe wie oben. Die SchülerInnen sollen dort hinhüpfen (entweder selbst oder mit einer Spielfigur), wo sie die Rechtschreibregel vermuten.

Beispiel:

Verdoppelung von Konsonanten

Dehnung

Schärfung

Wörter, die es zu „erhüpfen“ gilt: Welche Rechtschreibregel vermutest du in dem Wort?

Vieh - Paar - Leere- Ecke - Treppe - Butter - Herrscher - Fliege -
Siege - Egge - Aal- Brief - Wasser - Schmerz