

Anhang

Bingo

Wortstamm-Stadt-Land-Fluss

Es wird pro Runde ein Wortstamm aufgedeckt. Zu diesem Wortstamm muss man so schnell wie möglich ein Nomen (Namenwort), ein Verb (Zeitwort) und ein Adjektiv (Eigenschaftswort) bilden. Wer alle 3 gefunden hat, ruft „Stopp“. Für gleiche Wörter gibt es je 5 Punkte, für unterschiedliche Wörter je 10 Punkte, hat jemand als einziger ein Wort gefunden, erhält er 20 Punkte.

Namenwort	Zeitwort	Eigenschaftswort	Punkte

Memo Stufe 3 Dehnung

Bitte die Kärtchen vor dem Seminar ausschneiden.

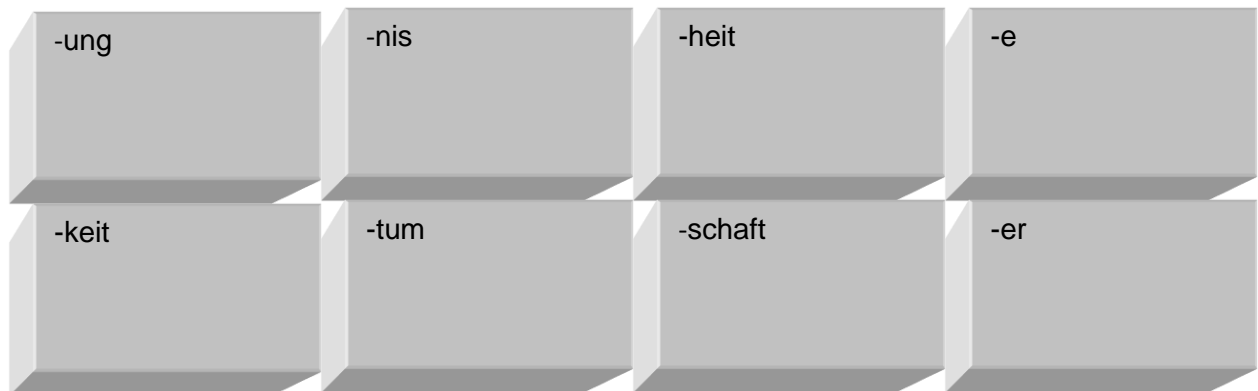


fahren Stufe 3 Dehnung	verfahren Stufe 3 Dehnung	Fahrrad Stufe 3 Dehnung
befahrbar Stufe 3 Dehnung	nehmen Stufe 3 Dehnung	annehmen Stufe 3 Dehnung
einnehmen Stufe 3 Dehnung	Annahme Stufe 3 Dehnung	Bahn Stufe 3 Dehnung
Bahnhof Stufe 3 Dehnung	Eisenbahn Stufe 3 Dehnung	Fahrbahn Stufe 3 Dehnung
wohnen Stufe 3 Dehnung	Wohnung Stufe 3 Dehnung	Einwohner Stufe 3 Dehnung
bewohnt Stufe 3 Dehnung	Fehler Stufe 3 Dehnung	fehlen Stufe 3 Dehnung
verfehlen Stufe 3 Dehnung	Befehl Stufe 3 Dehnung	Memory Stufe 3 Dehnung

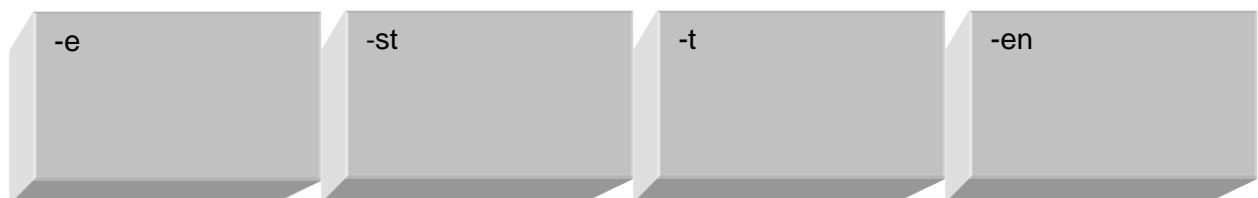
Stammformenspiel

Jeder Spieler bekommt einen Spielplan. In jeder Runde wird ein Wortstamm aufgedeckt und jeder darf ein Wort mit einer passenden Endung bilden. Morpheus gilt als Joker und man darf ein Wort freier Wahl bilden. Passt in einer der folgenden Runden keine Endung zum aufgedeckten Wortstamm, darf man kein Wort schreiben. Gewonnen hat, wer als erstes seinen Spielplan vollständig ausgefüllt hat.

Nomen/Namenwörter



Verben/Zeitwörter



Adjektive/Eigenschaftswörter



Wortbaukasten Stufe 3 Doppelung

Bitte die Kärtchen vor dem Seminar ausschneiden.



KOMM Stufe 3 Doppelung	SITZ Stufe 3 Doppelung	TREFF Stufe 3 Doppelung
FÜLL Stufe 3 Doppelung	MANN Stufe 3 Doppelung	HERR Stufe 3 Doppelung
BRENN Stufe 3 Doppelung	STECK Stufe 3 Doppelung	RENN Stufe 3 Doppelung
STIMM Stufe 3 Doppelung	KENN Stufe 3 Doppelung	PACK Stufe 3 Doppelung
BLICK Stufe 3 Doppelung	STRECK Stufe 3 Doppelung	
		Wortbaukasten Stufe 3 Dopk

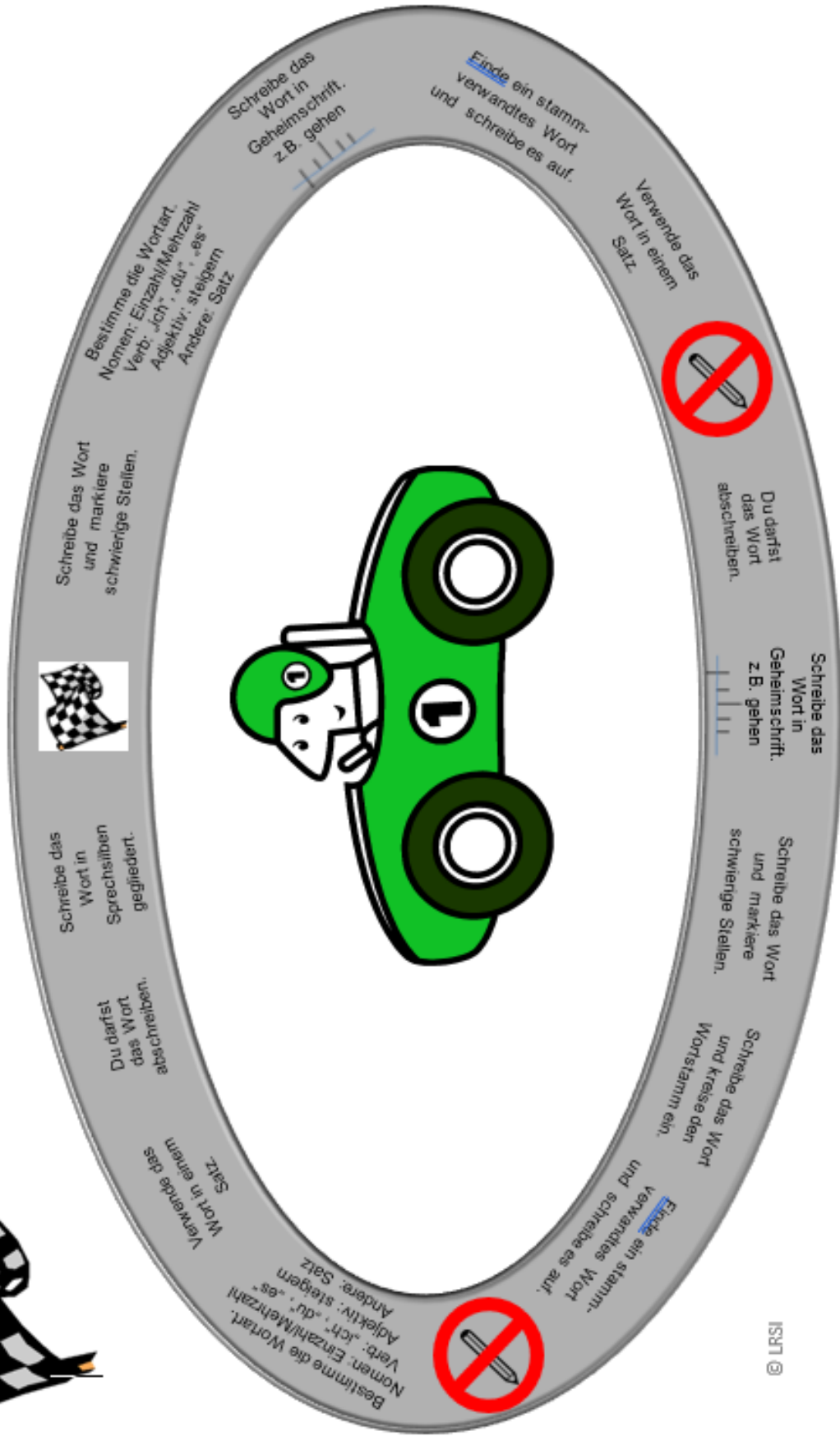
Ereigniskarten Brettspiel

Bitte die Kärtchen vor dem Seminar ausschneiden.



<p>- 2</p> <p>Ziehe zwei Felder zurück.</p>	<p>START</p>	<p>ZIEL</p>
<p>+ 3</p> <p>Ziehe drei Felder vor.</p>	 <p>Du wurdest angehalten! Setze eine Runde aus!</p>	 <p>Du wurdest angehalten! Setze eine Runde aus!</p>
<p>+ 2</p> <p>Ziehe zwei Felder vor.</p>	<p>+ 2</p> <p>Ziehe zwei Felder vor.</p>	<p>- 1</p> <p>Ziehe ein Feld zurück.</p>
<p>+ 2</p> <p>Ziehe zwei Felder vor.</p>	<p>+ 2</p> <p>Ziehe zwei Felder vor.</p>	<p>- 1</p> <p>Ziehe ein Feld zurück.</p>
<p>- 1</p> <p>Ziehe ein Feld zurück.</p>	<p>- 1</p> <p>Ziehe ein Feld zurück.</p>	<p>START</p>
<p>ZIEL</p>	 <p>Du darfst nochmals würfeln!</p>	 <p>Du darfst nochmals würfeln!</p>
 <p>Du darfst nochmals würfeln!</p>	 <p>Du darfst nochmals würfeln!</p>	 <p>Du wurdest angehalten! Setze eine Runde aus!</p>

Fehlerwortrennen



ANLEITUNG: Es empfiehlt sich, die Karten mehrfach auf Karton auszudrucken und auszuschneiden.

Lautiere
das Wort.

Schreibe das
Wort in
Sprechsilben
gegliedert.

Finde ein
stamm-
verwandtes
Wort und
schreibe es
auf.

Schreibe das
Wort in
Geheimschrift.

z.B. gehen



Schreibe
das Wort
und
markiere
schwierige
Stellen.

Bestimme die
Wortart.

Nomen: Schreibe
Einzahl und Mehrzahl.

Verb: Bilde die Form mit
„ich“, „du“, „es“.

Adjektiv: Bilde die drei
Steigerungsstufen.

Andere: Verwende das
Wort in einem Satz.

Du darfst
das Wort
abschreiben.



Verwende
das Wort in
einem Satz.