## Wortschatz zum Würfelspiel – Tiere

1. die Ameise 2. der Maulwurf 3. das Eichhörnchen
4. der Elefant 5. die Ente 6. der Esel
7. der Fisch 8. der Frosch 9. die Gans
10. der Hirsch 11. der Hund 12. der Igel
13. das Kalb 14. das Kamel 16. der Hase
17. der Hamster 18. der Löwe 19. die Maus
20. der Papagei 21. der Pfau 23. das Pferd
24. das Schaf 25. der Biber 26. die Schildkröte
27. der Schwan 28. das Schwein 29. das Zebra
30. der Wurm 31. die Taube 32. die Fledermaus
33. der Pelikan 34. die Schwalbe 36. die Elster
37. der Delfin 38. das Nashorn 39. das Krokodil
40. der Kolibri 41. die Raupe 42. der Wal

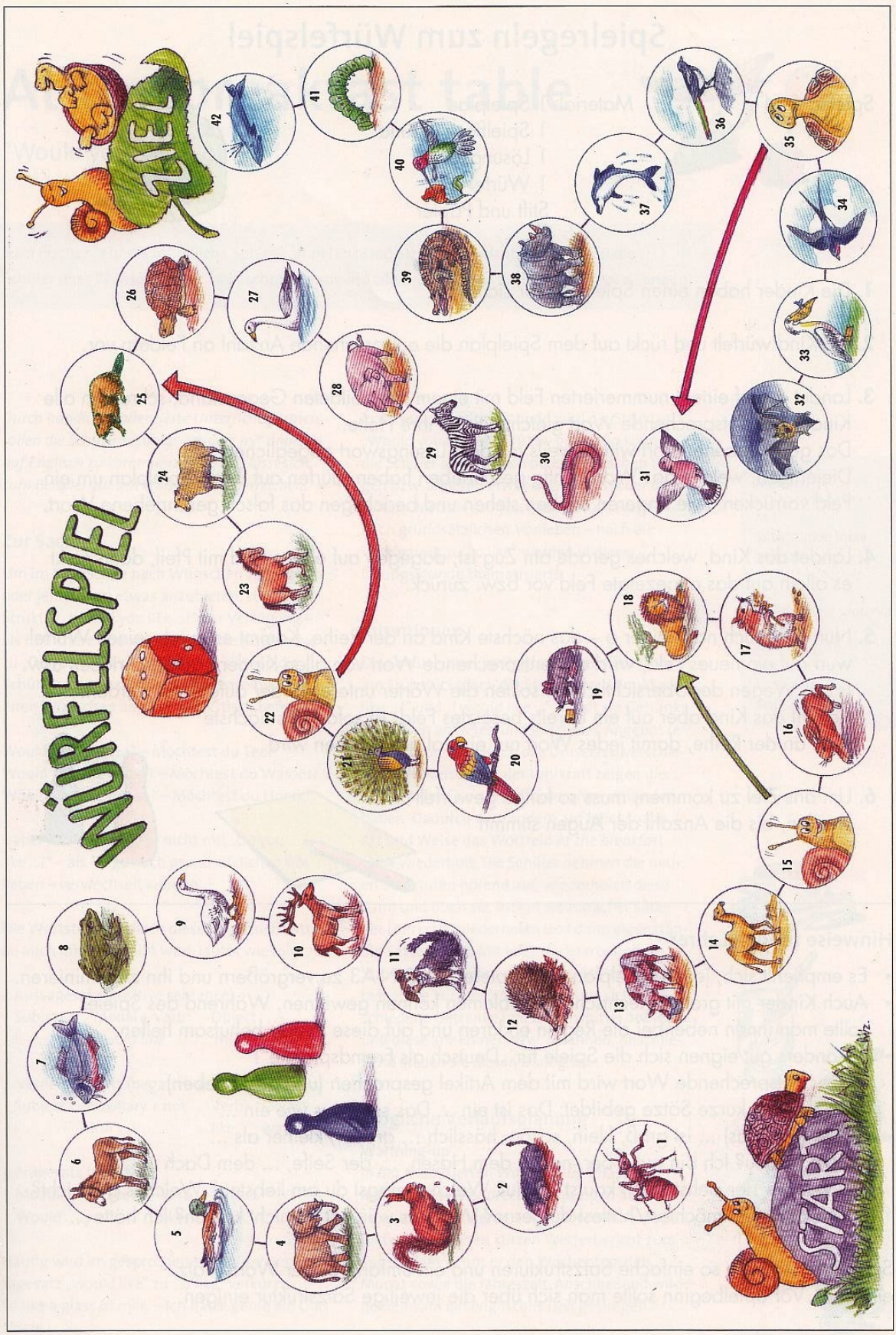
**Verlängere die Wörter, dann hörst und fühlst du das d oder t.**

der Hund – die Hunde
das Pferd – die Pferde
das Schild – die Schilde(r)
der Elefant – die Elefanten

**Auch die Wörter mit b oder p musst du deutlich sprechen.**

das Kalb – die Kälber
der Biber
die Taube
die Raupe
der Papagei
das Zebra
die Schwalbe

**M 2**




© 2012 Oldenbourg Schulbuchverlag GmbH

# Spielregeln für die Würfelspiele

**Spieler:** 2–4

**Material:**
- 1 Spielplan und 1 Spielfigur je Kind
- 1 Lösungsblatt
- 1 Würfel
- Stift und Papier

1. Jedes Kind hat einen Spielplan vor sich.
2. Ein Kind würfelt und rückt auf seinem Spielplan die entsprechende Anzahl an Feldern vor.
3. Landet es auf einem nummerierten Feld mit einem abgebildeten Gegenstand, schreiben alle Kinder das entsprechende Wort gleichzeitig in ihre Hefte.
   Das geschriebene Wort wird jeweils mit dem Lösungswort (s. Lösungsblatt) abgeglichen. Diejenigen, welche das Wort richtig geschrieben haben, dürfen auf ihrem Spielplan um ein Feld vorrücken. Alle anderen bleiben stehen und berichtigen das falsch geschriebene Wort.
4. Landet das Kind, welches gerade am Zug ist, dagegen auf einem Feld mit Pfeil, dann rückt es allein auf das angezeigte Feld vor bzw. zurück.
5. Nun ist – auch nach einer 6 – das nächste Kind an der Reihe. Kommt es durch seinen Würfelwurf auf ein neues Feld, wird das entsprechende Wort von allen Kindern aufgeschrieben usw. (s. o.). Wegen der Übersichtlichkeit sollten die Wörter untereinander aufgelistet werden.
   Kommt das Kind aber auf ein bereits erobertes Feld, ist sofort das nächste Kind an der Reihe, damit jedes Wort nur einmal geschrieben wird.
6. Um ans Ziel zu kommen, muss so lange gewürfelt werden, bis die Anzahl der Augen stimmt!

## Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer

- Es empfiehlt sich jeden Spielplan am Kopierer auf DIN A3 zu vergrößern, seine Bilder auszumalen und ihn zu laminieren.
- Auch Kinder mit großen Rechtschreibproblemen können gewinnen. Während des Spieles sollte man ihnen nebenbei die Regeln erklären und auf diese Weise behutsam helfen.
- Besonders gut eignen sich die Spiele für **„Deutsch als Fremdsprache“**!

  a) Das entsprechende Wort wird mit dem Artikel gesprochen (und geschrieben).
  b) Es werden kurze Sätze gebildet: Das ist ein … Das sieht aus wie ein …
  c) Der (die, das) … ist groß, klein, schön, hässlich … größer/kleiner als …
  d) Wo bist du? Ich bin auf/über/neben dem Hasen, … der Seife, … dem Dach …
  e) Was siehst/hast/kaufst … du? Was magst du am liebsten? Was gar nicht?
  f) Was möchtest, hättest du gerne? Was würdest du nicht kaufen? Ich hätte …

Spielerisch werden so **einfache Satzstrukturen** und ein **umfangreicher Wortschatz** eingeübt. Vor Spielbeginn sollte man sich über die jeweilige Satzstruktur einigen.


© Persen Verlag GmbH, Horneburg