



Info

Das „Ableiten“ bei Wörtern mit ä oder äu

Bei den Lauten **ä** und **e**, bzw. **äu** und **eu** ist die akustische Unterscheidung nicht möglich, weil sie im Wort (fast immer) gleich klingen. Um zu erkennen, ob das Wort mit einem **ä** oder **e**, **äu** oder **eu** geschrieben wird, hilft die so genannte Ableitungsregel:

„Gibt es ein verwandtes Wort mit **a (au), dann schreibt man **ä** (äu). Gibt es kein verwandtes Wort, dann schreibt man **e** (eu)“.**

Die Ableitungsregel ist wohl die einfachste der deutschen Rechtschreibung und kann von den Kindern oft schnell umgesetzt werden. Die meisten Wörter sind leicht abzuleiten.

Bei seltener benutzten Wörtern ist die Ableitung schwieriger.

Beispiele:

ger**ä**umig (R**au**m)

Geb**ä**ude (b**au**en)

zw**ä**ngen (Zw**an**g)

n**ä**rrisch (N**ar**r)

sp**ä**rllich (sp**ar**en)

Darüber hinaus gibt es Wörter, für die man keine bekannte Ableitung finden kann. Diese **Merkwörter** müssen einfach gelernt werden.

Beispiele:

Sch**ä**del

M**ä**rchen

z**ä**h

tr**ä**ge

schr**ä**g

K**ä**fer

Tr**ä**ne

Idee

Wortbingo für 2 Spieler**Vorbereitung:**

1. Ein Quadrat zeichnen und in 16 Felder unterteilen.
2. Dann die Felder nummerieren, aber nicht zu groß, denn man braucht noch Platz für die Wörter.
3. In 15 Felder Wörter mit **ä** oder **äu** schreiben, die schwer zu merken sind.
4. Das 16. Feld bleibt frei, das ist das Jokerfeld.
(Es ist übrigens egal, welches der Felder das Jokerfeld sein soll.)
5. Nummernkärtchen von 1 bis 16 anfertigen.
6. Mehrere Chips oder Büroklammern in zwei Farben bereitlegen sowie
7. zwei Stifte
8. und zwei Zettel.

Spielen:

1. Das fertige Quadrat in die Mitte auf den Tisch legen
2. und die Nummernkärtchen verdeckt daneben platzieren.
3. Der erste Spieler zieht eine Nummer.
4. Er merkt sich das Wort im entsprechenden Feld.
5. Dann deckt er das Wort ab und schreibt es auswendig auf sein Blatt.
6. Ist es richtig, darf er auf das Feld einen Chip/Büroklammer in seiner Farbe legen.
7. Dann ist der zweite Spieler an der Reihe.
8. Zieht man die Nummer des Jokerfelds, fällt das Schreiben weg und man belegt das Feld einfach mit einem Chip.

Wer zuerst vier Chips waagrecht, senkrecht oder diagonal hat, ruft „Bingo“ und hat natürlich gewonnen.