

**Auslautableitung**

gk: Entscheidung g oder k? (Würfelspiel)

**Lehrerblatt: Würfelspiel****Ziel:**

Ableitungsstrategie automatisieren, Wortschatzerweiterung

**Material:**

Wortkärtchen, Würfel, bunte Glassteine oder Büroklammern, Papier, Stift

**Mitspieler:**

2 bis 6 (Gruppenarbeit)

**Vorbereitung:**

Kärtchen (Wörter mit g, k, ng und nk) evtl. kopieren, ausschneiden, mischen und verdeckt auf einen Stapel legen.

**Spielregeln:**

Am Anfang werden die Spielregeln gemeinsam festgelegt, zum Beispiel:

- Würfelt man eine **6**, bekommt man 1 Glasstein „geschenkt“;
- bei einer **5** muss man etwas Körperliches oder Lustiges machen (hüpfen, rückwärtsgehen, Witz erzählen usw.). Wer das nicht will, setzt die Runde aus;
- bei **4, 3** und **2** muss man *ein* Kärtchen ziehen, das Wort lesen und einen zweisilbigen Verwandten finden, bei dem „g“ weich gesprochen wird, das Kärtchen weglegen und das Wort auswendig aufschreiben. Wenn Wortverwandter und Niederschrift richtig sind, bekommt man *drei* Glassteine, wenn der Wortverwandte berichtigt werden musste, *zwei* Glassteine, wenn man erst beim zweiten Anlauf richtig schreibt, *einen* Glasstein.
- Bei einer **1** muss man *zwei* Kärtchen aufdecken.

Vielleicht haben die Kinder ja auch noch bessere Ideen zu den Spielregeln, nur: geschrieben muss natürlich auf alle Fälle werden. Die Kärtchen können bei Bedarf ergänzt werden.

Die Spieler würfeln reihum. Wer die meisten Glassteine am Schluss hat, ist der Gewinner.

er fliegt	der Steg	das Kriegsbeil	der Parkplatz
am stärksten	beschwingt	du zeigst	er überlegte
es klingt	das Häkchen	er mag	folgsam
der Lügner	es regnet	erträglich	die Fabrik
geschenkt	die Krankheit	am stärksten	er quakt
du lenkst	am klügsten	undenkbar	am längsten