

Migo, der Pirat

Insel Nr. 7

Die
S-ß
Insel



Migos Lernspiele in der Schatz-Spieltruhe

Rechtschreibung üben, spielen, lernen – für Praxis, Nachhilfe, Schule und zu Hause

Migos Lernspiele in der Schatz-Spieltruhe

Rechtschreibung üben, spielen, lernen – für Praxis, Nachhilfe, Schule und zu Hause

Ausgezeichnet mit dem Dyslexia Quality Award 2020

Der Dyslexia Quality Award wird an qualitativ hochwertige, bewährte Programme und Trainingsmaterialien verliehen.

Die Verleihung geschieht mittels Expertenbefragungen sowie einer überparteilichen Kommission

aus weltweit tätigen Organisationen im Bereich der Legasthenie. Nähere Informationen unter

<http://www.dyslexiaaward.com>.



Migo, der Pirat

Migos Lernspiele in der Schatz-Spieltruhe umfassen die wichtigsten Rechtschreibbereiche für die 1. – 8. Schulstufe. Die Lernspiele wurden abgestimmt auf das innovative Rechtschreib-Lernspiel-Programm „**Migo, der Pirat**“. Sie können als Ergänzung zum Buch gespielt werden aber auch komplett eigenständig ohne Buch. Das pädagogische Konzept dahinter entspricht zahlreichen Studien, die belegen, dass die **effektivste Art des Lernens** jene ist, die **entspannt, motiviert**, unter Beteiligung von so **vielen Sinnen** wie möglich und mit **positiver emotionaler Energie** umgesetzt werden kann. Die Lernspiele in der Schatz-Spieltruhe erfüllen durch ihren Aufbau genau diese Anforderungen. Die Schatzinseln helfen uns, damit wir sicher durch das Fehlermeer kommen. Jeder Rechtschreibbereich wird durch eine eigene Schatzinsel dargestellt und auf jeder **Schatzinsel** warten **kurzweilige Lernspiele** auf uns. Jede Schatzinsel ist für sich abgeschlossen und unabhängig von den anderen Inseln spielbar.

**Migo, der Pirat, bringt dich durch das Fehlermeer
und du machst keine Fehler mehr!**





Die S-ß Insel

Was gibt es hier zu entdecken?

Auf der **S-ß Insel** finden wir Lernspiele, die uns helfen, das **s** und **ß** richtig zu hören. Wir entdecken die **unterschiedliche Aussprache** dieser Buchstaben und wie wir sie durch **Verlängerung besser hörbar** und erkennbar machen können. Die **summende Biene** und die **zischende Schlange** helfen uns dabei. Wir erfahren auch, dass sich bei den **Verben ein ss in ein ß verwandeln** kann und wie wir leicht herausfinden können, wann dies geschieht.

Was Migo, der Pirat, aber vor allem wissen will:

Wer hat die schärfsten Ohren, wer erkennt die Biene und die Schlange, wer findet den richtigen Partner, wer erreicht zuerst die Schatzkiste und wer bekommt auf der Schatzinsel die meisten Schatzmünzen?

Lernspiele:

- 1 **BIENE UND SCHLANGE**
- 2 **PARTNER GESUCHT**
- 3 **BIENE, SCHLANGE, RÜSSEL**

Grundlage:

Die **Schatztruhenkarte mit Wissenswertem zu der S-ß Insel**
Die Schatztruhenkarte enthält die wichtigsten **Rechtschreibregeln** und **Rechtschreibstrategien** für diese Insel. In kurzen Sätzen und **Reimen** werden sie zu einfachen **Merkhilfen**. Damit die Spieler Strategien und Regeln besser verinnerlichen und sich diese leichter merken können, sollten **vor jedem Spiel** gemeinsam die Inhalte der Schatztruhenkarte besprochen und die Reimsätze wiederholt werden. Die Karte bleibt während der Spiele **sichtbar aufgelegt**.

Förderschwerpunkte:

Lautwahrnehmung, Lautanalyse, Vokallängenerkennung,
Akustische Differenzierung, Akustische Serialität, Merkfähigkeit
Durch die hohe Lernmotivation besonders gut zur Förderung bei allgemeiner **Rechtschreibschwäche** (LRS) und **Legasthenie** geeignet.

Rechtschreibbereiche:

ß, s und ss in Verbindung mit kurzen und langen Vokalen
Rechtschreibstrategie: Genaues Hinhören, Verlängern

Geeignet ab:

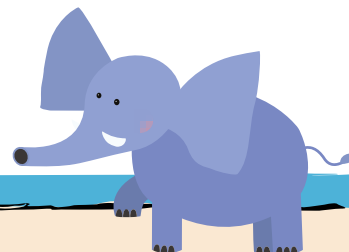
- 2. Klasse – Biene und Schlange
- 3. Klasse – Partner gesucht

Spieler:

2 – 5 Spieler
Durch die Selbstkontrollmöglichkeit ist auch das **selbständige Spielen und Üben** für **einen Spieler alleine** teilweise möglich.

Alter:

ab 7 Jahre





Schatztruhenkarte

Wörter mit s und ß

Wissenswertes zu dieser Insel



Wird der **Selbstlaut lang** ausgesprochen, folgt nur **ein Mitlaut**. Dies kann nun **entweder** ein **s** oder ein **ß** sein, **niemals** aber ein **ss**.

Den **Unterschied** zwischen **s** und **ß** kannst du hören und dabei helfen uns die **Biene** und die **Schlange**.



Die **Biene** summt **ssssssss**, stimmhaft und weich, und so wird auch das einfache **s** ausgesprochen. Beispiele: Wiese, Gemüse, Nase, blasen, Haus, ...



Die **Schlange** zischt **szszszszsz**, scharf und stimmlos, und so klingt auch das scharfe **ß**. Beispiele: grüßen, Füße, gießen, größer, außen, ...

Stehen **s** oder **ß** aber **am Ende des Wortes** oder vor einem **Mitlaut**, kannst du den Unterschied nicht mehr so gut hören.

Hier heißt der Schatz „**Verlängern**“!

Verlängere den Endlaut, dann hörst du es gleich: Das Schlangen-ß klingt scharf und das Bienen-s klingt weich!

Beispiele: groß - größer, Haus - Häuser, bläst - blasen, ...

Zeitwörter (Verben) mit ss und ß

Wenn sich die **Vokallänge** bei der Zeitenfolge (Gegenwart - Mitvergangenheit) **ändert**, ändert sich auch die **s-Schreibung**! Aus **ß** wird **ss** und umgekehrt.

Ändern sich Zeiten und Vokallängen mit, wird aus Doppel-s ein scharfes ß und das ist ein Hit!

Beispiel: **essen** (kurzer Vokal) - **aß** (langer Vokal)



© strauss-verlag.at

Migos Schatz-Spieltruhe | Lernspiele für die Rechtschreibung



Migo, der Pirat

Insel Nr. 7
**Die
S-ß
Insel**

Schatztruhenkarte

Wissenswertes zu dieser Insel

Wörter mit **s**, **ß** und **ss**
Um ss, s und ß richtig schreiben zu können, solltest du zuerst die Spiele von der Ku-la Insel (Insel Nr. 5) spielen, damit du gut zwischen langen und kurzen Selbstlauten (Vokalen) unterscheiden kannst. Dort erfährst du, dass der Selbstlaut vor ss kurz gesprochen wird und nach kurzem Vokal mindestens zwei Mitlaute folgen müssen. Beispiele: Wasser, Rüssel, lassen, Klasse, ...

 © strauss-verlag.at
Migos Schatz-Spieltruhe | Lernspiele für die Rechtschreibung

Spielvorbereitung Spiel 1



BIENE UND SCHLANGE

Lernspiel zur Unterscheidung von s und ß

Spielmaterial:

- 30 Spielkarten mit Auslassungen plus Lösungskarte,
- Deckblatt und Blankokarten für eigene Wörter
- 1 Spielleiter-Handkarte mit 48 Lernwörtern
- 5 BIENEN-Karten mit s
- 5 SCHLANGEN-Karten mit ß

Zusätzlich werden für jeden Spielteilnehmer eine Spielfigur und Schatzmünzen benötigt:

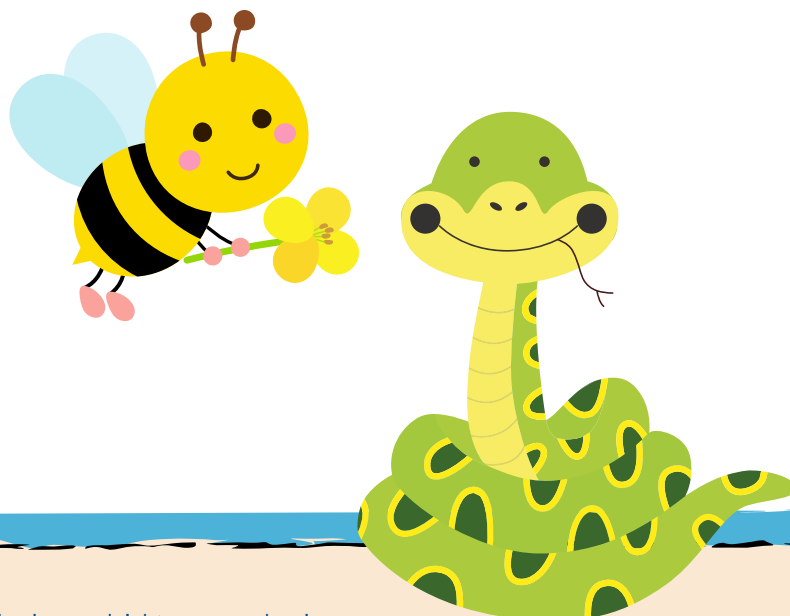
Für die Schatzmünzen nimmt man **Gewinnsteine** in Form von Spieljetons, Spielchips, Muggelsteinen, kleinen Würfeln, Knöpfen, Fädelperlen und Ähnlichem oder **Papier und Bleistift**, macht Spalten für jeden Spieler und malt für jede gewonnene Schatzmünze eine Münze in die entsprechende Spalte.

Spielvorbereitung:

Hörst du die Biene oder die Schlange?

Zunächst sollte sichergestellt werden, dass die Spielteilnehmer den **Unterschied zwischen dem Bienen-s und dem Schlangen-ß** gut hören können. Der **Selbstlaut davor** wird in diesem Spiel immer **lang** ausgesprochen. Auf der **Ku-la Insel** (Insel Nr. 5 aus Migos Lernspielen in der Schatz-Spieltruhe) wird der Unterschied zwischen einem **kurzen Selbstlaut** und einem **langen Selbstlaut** erläutert und das richtige Heraushören mit Spielen eingeübt.

Besonders gut kann die **unterschiedliche Aussprache der Laute s und ß** mit dem Wortpaar „reisen und reißen“ hörbar gemacht werden: Wir **reisen** nach Italien (summenes s) und wir **reißen** das Papier durch (zischendes ß). Nachdem der **Laut der Biene, das summende ssssss**, und der **Laut der Schlange, das zischende szszszs**, gemeinsam nachgemacht wurden, legt jeder Spielteilnehmer eine **BIENEN-Karte** und eine **SCHLANGEN-Karte** vor sich auf. Der Spielleiter nennt ein Wort aus der **Spielleiter-Handkarte** und die Spielteilnehmer stellen ihre Spielfiguren auf die richtige Karte. Steht der fragliche Laut am **Wort- oder Wortstammende**, müssen die Spielteilnehmer das Wort **verlängern**, um das **s oder ß besser hörbar** zu machen. Dies wird so lange wiederholt, bis das Heraushören und Verlängern keine Schwierigkeiten mehr bereitet.



Spielanleitung Spiel 1

BIENE UND SCHLANGE

Spielablauf:

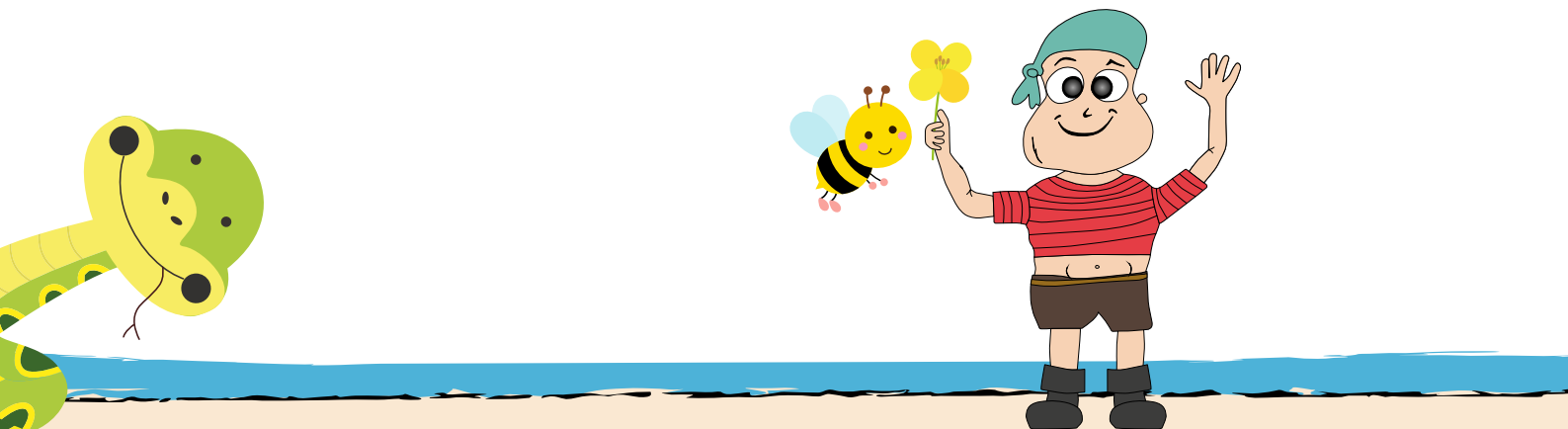
Die Karten werden **gemischt** und **verdeckt** auf einen Stapel gelegt. Das **Ziel** des Spieles ist, mit den Spielkarten, auf denen das **Bienen-s** fehlt, eine **Blume aufzulegen** und mit den Karten, auf denen das **Schlangen-ß** fehlt, eine **Schlange zu bilden**. Die **Bienen-Karte** bildet das Zentrum der Blume. Mit den Spielkarten werden die Blütenblätter rundherum gelegt, dazu ein Stängel mit 2 Blättern. Die **Schlangen-Karte** bildet den Kopf der Schlange und mit den Spielkarten wird der Körper in schlangenform angelegt.

Der **jüngste Spieler** beginnt und hebt **eine Karte vom Stapel** ab. Er **liest das Wort laut** vor und hört genau hin, ob er beim **s-Laut die Biene** oder **die Schlange** hört. Wenn notwendig, wird er das Wort **verlängern**. Dann nennt er noch **einen Satz** mit diesem Wort und legt die **Karte offen entweder zur Biene oder zur Schlange**. Wurde die Karte **richtig** gelegt, erhält der Spieler eine **Schatzmünze**. Wurde die Karte falsch gelegt, kommt sie zurück unter den Stapel. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sobald alle Karten aufgelegt wurden, werden **zwei Teams** gebildet: das **Schlangen-** und das **Bienenteam**. Jedes Team versucht nun, sich seine noch **aufgelegten Karten** (die Blume mit den s-Wörtern und die Schlange mit den ß-Wörtern) zu **merken**, dann wird aus den Karten ein **s-Stapel** und ein **ß-Stapel** gebildet und beide verdeckt zur Seite gelegt. Das **Schlangen-Team** versucht sich nun **gemeinsam** an alle **Wörter zu erinnern**, bei denen das **ß** gefehlt hat und schreibt die Wörter auf ein **Blatt Papier**. Genauso macht es das **Bienen-Team** mit den **s-Wörtern**. Am Ende werden die richtig geschriebenen Wörter gezählt. Die **Schatzmünzen** der Team-Mitglieder aus dem **ersten Teil** des Spieles werden nun **zusammengelegt** und die **Summe** wird um die Anzahl der **richtig geschriebenen Wörter erhöht**. Es **gewinnt** jenes Team, das die **höchste Gesamtsumme** erzielt. Dieses Spiel kann auch nur zu zweit gespielt werden.

Selbständiges Spielen und Üben;

Die **Spielkarten mit den Auslassungen** werden von 1 – 30 geordnet und als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt. Die oberste Karte wird abgehoben und umgedreht. Das Lernwort von dieser Karte wird nun vollständig, mit dem ergänzten Buchstaben, auf ein **Blatt Papier** geschrieben. Anschließend kann man mit der **Lösungskarte** vergleichen, ob die Wörter richtig geschrieben wurden. Alternativ dazu können die Karten auch vorher unter die **SCHLANGEN-Karte** und unter die **BIENEN-Karte** aufgelegt werden.





Die S-ß Insel

Spielleiter-Handkarte

Lernspiele zum Erkennen der richtigen Schreibweise von s, ß und ss



BIENE UND SCHLANGE

PARTNER GESUCHT

Der Selbstlaut (Vokal) vor s und ß wird lang ausgesprochen!

Hör den Unterschied!

Wo hörst du ein **summesdes Bienen-s** und wo ein **scharfes Schlangen-ß**?

BIENEN-s

Beispiel:
reisen – Ferien

SCHLANGEN-ß

Beispiel:
reißen – Papier

Verlängere, wenn kein Vokal folgt!

Vase	Straße
Hose	Soße
lesen	Spaß (Späße)
blasen	Gefäß (Gefäße)
Gras (Gräser)	Großmutter (große)
leise	beißen
Kreis (Kreise)	weiß (weiße)
Riese	Süßigkeiten (süße)
Bluse	außen
böse	draußen
Nase	heißen
Brause	Floß (Floße)
niesen	fleißig
schmusen	heiß (heiße)
lösen	grüßen
Wiese	Fuß (Füße)
Besenkammer	dreißig
Vorspeise	Bücherstoß (Stöße)
Besen	Blumenstrauß (Sträusse)
Gemüsesuppe	Fußgänger (Füße)
Esel	Heißluftballon (heiße)
Pause	Maßstab (Maße)
Glas (Gläser)	außerdem

Der Selbstlaut (Vokal) vor ss wird kurz ausgesprochen!

Finde den richtigen Partner!

In der Zeitenfolge können beim Verb der Vokal und die Vokallänge wechseln!

Gegenwart (Präsens) Mitvergangenheit (Präteritum)

kurzer Vokal langer Vokal

messen	maß
fressen	fraß
essen	aß
vergessen	vergaß
lassen	ließ
sitzen	saß
langer Vokal	kurzer Vokal
beißen	biss
reißen	riss
schmeißen	schmiss
gießen	goss
fließen	floss
schießen	schoß
schließen	schloss
genießen	genoss
langer Vokal	langer Vokal
lesen	las
heißen	hieß
stoßen	stieß
speißen	spießte
kurz und lang	langer Vokal
wissen, weiß	wusste



© strauss-verlag.at

Migos Schatz-Spieltruhe | Lernspiele für die Rechtschreibung



Spielanleitung Spiel 2



PARTNER GESUCHT

Lernspiel zur richtigen s-Schreibung bei Verben

Spielmaterial:

- 30 Spielkarten mit Auslassungen plus Lösungskarte,
- Deckblatt und Blankokarten für eigene Wörter
- 1 Spielleiter-Handkarte mit 40 Lernwörtern
- 5 RÜSSEL-Karten mit ss
- 5 SCHLANGEN-Karten mit ß

Spielvorbereitung:

Mit der **Spielleiter-Handkarte** können zunächst Gemeinsamkeiten der **Verben** (Zeitwörter) gesucht, Reime gefunden und die verschiedenen Schreibweisen betrachtet werden. Wenn sich die **Vokallänge** bei der **Zeitenfolge** (Gegenwart – Mitvergangenheit) **ändert**, **ändert** sich auch die **s-Schreibung**.

Aus **ss** wird **ß** und umgekehrt. Beispiele: **essen** – **aß**, **gießen** – **goss**.

Doppel-s und **scharfes ß** wechseln in der Zeitenfolge **niemals** auf ein **einfaches s**.

Ein **einfaches s** bleibt bei einem **langen Vokal** ein **einfaches s**. Beispiel: **lesen** – **las**

Spielablauf:

Die Karten werden **gemischt und verdeckt** auf einen Stapel gelegt. Die **SCHLANGEN-Karte mit ß** und die **RÜSSEL-Karte mit ss** werden sichtbar aufgelegt, darunter muss **Platz für 15 Karten-Paare** bleiben, die im Laufe des Spieles folgen. Es wird abwechselnd abgehoben. Der jüngste Spieler beginnt.

Die abgehobene Karte mit dem Lernwort muss nun richtig der **SCHLANGE (ß)** oder dem **RÜSSEL (ss)** **zugeordnet** und darunter **abgelegt** werden. Jede Karte hat einen **Partner**, das ist das Zeitwort in einer **anderen Zeit oder Form**. Hebt man eine Karte ab, deren **Partner bereits aufliegt**, muss diese Karte dem **Partner zugeordnet** und **daneben hingelegt** werden. Wenn alle Karten richtig abgelegt wurden, hat man **am Ende 15 Paare**, die untereinander aufliegen.

Spielvariante Memory:

Mit den Spielkarten kann auch Memory gespielt werden, wobei **Gegenwart und Mitvergangenheit** eines Verbs ein **Paar** bilden. Allerdings sollte man nicht alle Karten gleichzeitig verwenden.

Es genügt, mit 5 – 10 Paaren zu beginnen und dann bei weiteren Spielen die Menge langsam zu steigern. Die Karten werden gemischt und verdeckt aufgelegt. Abwechselnd werden von jedem Mitspieler **zwei Karten aufgedeckt**. Wenn die beiden Karten ein Paar bilden, darf sie der Spieler, nachdem er die fehlenden Buchstaben richtig genannt hat, behalten und nochmals sein Glück versuchen. Passen die Karten nicht zusammen, muss er sie wieder umdrehen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Es **gewinnt**, wer am Ende die meisten Paare hat.

Selbständiges Spielen und Üben:

Die **Spielkarten mit den Auslassungen** werden von 1 – 30 geordnet und als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt. Die oberste Karte wird abgehoben und umgedreht. Das Lernwort von dieser Karte wird nun vollständig, mit dem ergänzten Buchstaben, auf ein **Blatt Papier** geschrieben. Anschließend kann man mit der **Lösungskarte** vergleichen, ob die Wörter richtig geschrieben wurden. Alternativ dazu können die Karten auch vorher unter die **SCHLANGEN-Karte** und unter die **RÜSSEL-Karte** aufgelegt werden.

Spielanleitung Spiel 3

Biene, Schlange, Rüssel Brettspiele

Spielmaterial:

- 1 Spielbrett
- 20 Manöverkarten plus Deckblatt
- alle Spielkarten

Zusätzlich benötigt werden:

Ein oder zwei Würfel, für jeden Spieler eine Spielfigur und Schatzmünzen. Für die Schatzmünzen nimmt man **Gewinnsteine** in Form von Spieljetons, Spielchips, Muggelsteinen, kleinen Würfeln, Knöpfen, Fädelperlen und Ähnlichem oder **Papier und Bleistift**, macht Spalten für jeden Spieler und malt für jede gewonnene Schatzmünze eine Münze in die entsprechende Spalte.

Beide Spiele können auch als **Brettspiel** gespielt werden. Die **Karten mit den Lernwörtern** aus **BIENE UND SCHLANGE** oder aus dem Spiel **PARTNER GESUCHT** werden gemischt und verdeckt auf einen Stapel neben das Spielbrett gelegt. Der Stapel mit den **Manöverkarten** kommt, ebenfalls verdeckt, daneben. Beim Spiel **BIENE UND SCHLANGE** erhält jeder Spieler eine **BIENEN-** und eine **SCHLANGEN-Karte**, beim Spiel **PARTNER GESUCHT** eine **SCHLANGEN-** und eine **RÜSSEL-Karte**. Es ist auch möglich beide Spiele zu vermischen und mit 60 Spielkarten gleichzeitig zu spielen. In diesem Fall hat jeder Spieler **alle 3 Karten** (Biene, Schlange und Rüssel) vor sich liegen.

Der Spieler, bei dem der **Buchstabe s** im Namen (Vor- und Nachnamen) am häufigsten vorkommt, beginnt. Bei gleicher s-Anzahl entscheidet das Alter und der Jüngere beginnt. Er **würfelt**, **zieht** seine Spielfigur auf das entsprechende Feld und **hebt** die **oberste Karte vom Stapel** mit den **Lernwörtern** ab. Er liest das Wort laut vor und entscheidet sich für den fehlenden Buchstaben, indem er bei fehlendem s auf die **BIENEN-Karte**, bei fehlendem ß auf die **SCHLANGEN-Karte** und bei fehlendem ss auf die **RÜSSEL-Karte** **tippt**. Ist seine Entscheidung richtig, bekommt er eine **Schatzmünze**. Anschließend kommt die Karte wieder unter den Stapel.

Spielbrett und Manöverkarten

Landet ein Spieler auf einem **Manöverfeld (rote Felder)**, wird die oberste Karte vom Stapel der **Manöverkarten** abgehoben und das Manöver durchgeführt. Danach kommt die Karte wieder verdeckt unter den Stapel. Wird das Manöver erfolgreich durchgeführt, erhält er eine Schatzmünze, außer es handelt sich um jene Manöver, wo man nur würfeln oder aussetzen muss.

Muss man auf ein Feld ziehen, wo bereits die Spielfigur eines Mitspielers steht, so kommt es zu einem **Rauswurf** dieser Figur. Der hinausgeworfene Mitspieler muss zurückfahren bis zum nächstgelegenen **Manöverfeld**. Er muss ein Manöver durchführen und startet von dort aus in die nächste Runde. Bei diesem Spiel gibt es immer **zwei Gewinner** oder einen **Doppelsieger**. Der erste Gewinner ist derjenige, der zuerst im Ziel landet oder es überschreitet. Der zweite Gewinner ist derjenige, der die meisten **Schatzmünzen** hat.

Will man das Spiel **verkürzen**, kann auch gleichzeitig mit **zwei Würfeln** gewürfelt werden. Anstatt maximal 6 Felder, kann man so maximal 12 Felder vorrücken. Auch kleine Rechenaufgaben können bei dem Spiel eingebaut werden. Beispiel: Ein Spieler steht auf Feld 23 und würfelt 9. Bevor er die Felder abfährt, muss er das Ergebnis ausrechnen. „Auf welchem Feld landest du?“ $23 + 9 = 32$

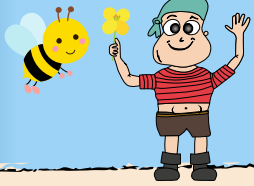


S-ß Insel

Migo, der Pirat

Lernspiel zur Unterscheidung
von s und ß
(Insel Nr. 7/1)

BIENE UND SCHLANGE



© strauss-verlag.at

Migos Schatz-Spieltruhe | Lernspiele für die Rechtschreibung

Die Lernspiele sind abgestimmt auf das
**Innovative Rechtschreib-
Lernspiel-Programm**

Migo, der Pirat

Ausgezeichnet mit dem
Dyslexia Quality Award
Teil der Schulbuchaktion: SBNR 186.054
Format A4, 237 Seiten
ISBN Download: 978-3-9503976-1-1
ISBN Ringbuch: 978-3-9503976-0-4

www.strauss-verlag.at



Lösungen:

Wörter mit s:

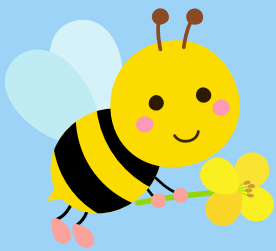
2 lesen, 4 liest, 5 Hose, 8 Gras,
9 niesen, 11 Riese, 13 Nachspeise,
16 leise, 18 Wiese, 19 blasen,
22 Wesen, 24 beweisen,
25 Preisausschreiben, 26 Pinsel,
30 Durst

S-ß Insel

Migo, der Pirat

Bienen-s:

ssssssss ...



S

... wie in „Besen“



© strauss-verlag.at

Migos Schatz-Spieltruhe | Lernspiele für die Rechtschreibung

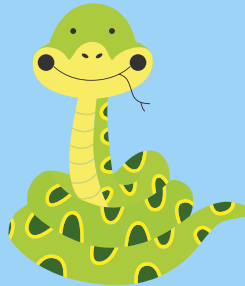
S-ß Insel

Migo, der Pirat

Schlangen-ß:

szszszs ...

ß



... wie in „Füße“



© strauss-verlag.at

Migos Schatz-Spieltruhe | Lernspiele für die Rechtschreibung

Lösungen:

Wörter mit ß:

1 Straße, 3 Blumenstrauß, 6 Soße,
7 Großmutter, 10 Fußgänger,
12 draußen, 14 Süßigkeiten,
15 dreißig, 17 Spaß, 20 fleißig,
21 schließen, 23 Heißluftballon,
27 scheußlich,
28 Grießbrei,
29 Längenmaß

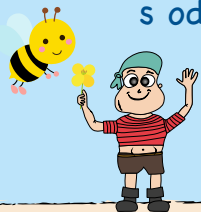


S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

1

Stra__e

s oder ß?



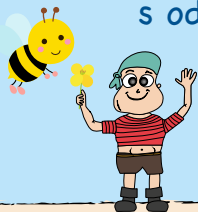
Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

2

le__en

s oder ß?



Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

3

Blumenstrau__

s oder ß?



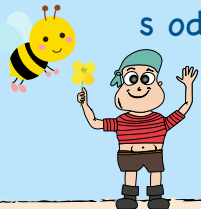
Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

4

Tom lie__t ein Buch.

s oder ß?



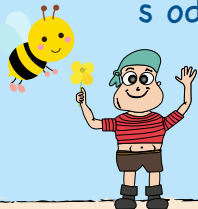
Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

5

Ho__e

s oder ß?



Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

6

So__e

s oder ß?



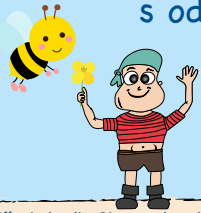
Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

7

Gro__mutter

s oder ß?



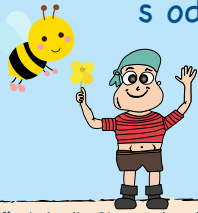
Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

8

Gra__

s oder ß?



Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

9

nie__en

s oder ß?



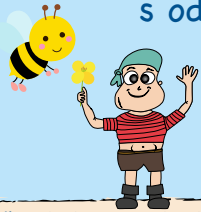
Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

10

Fu__gänger

s oder ß?



Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

11

Rie__e

s oder ß?



Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

12

drau__en

s oder ß?



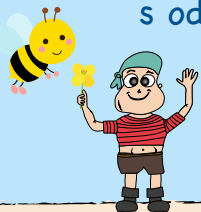
Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

13

Nachspei__e

s oder ß?



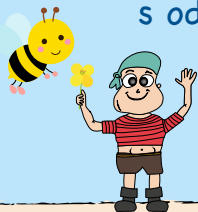
Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

14

Sü__igkeiten

s oder ß?



Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

15

drei__ig

s oder ß?



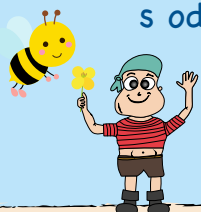
Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

16

lei__e

s oder ß?



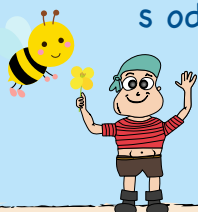
Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

17

Spa__

s oder ß?



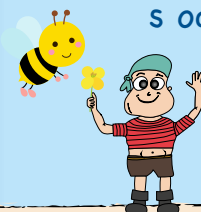
Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

18

Wie__e

s oder ß?



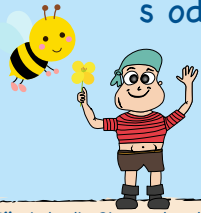
Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

19

bla__en

s oder ß?



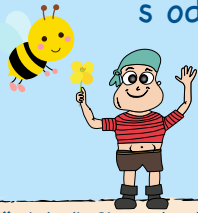
Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

20

flei__ig

s oder ß?



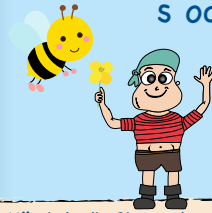
Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

21

schlie__en

s oder ß?



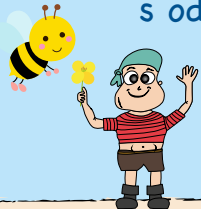
Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

22

We__en

s oder ß?



Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

23

Hei__luftballon

s oder ß?



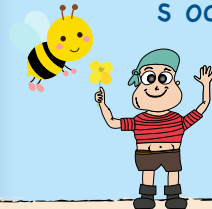
Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

24

bewei__en

s oder ß?



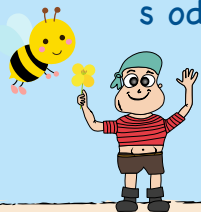
Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

25

Prei__ausschreiben

s oder ß?



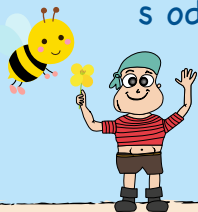
Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

26

Pin__el

s oder ß?



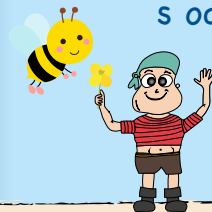
Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

27

scheu__lich

s oder ß?



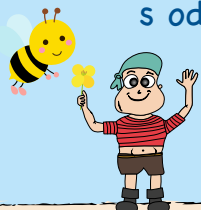
Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

28

Grie__brei

s oder ß?



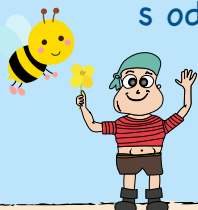
Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

29

Längenma__

s oder ß?



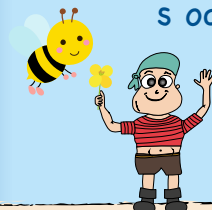
Hörst du die Biene oder die Schlange?

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?

30

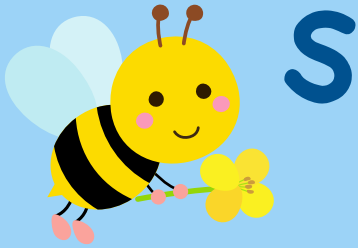
Dur__t

s oder ß?



Hörst du die Biene oder die Schlange?

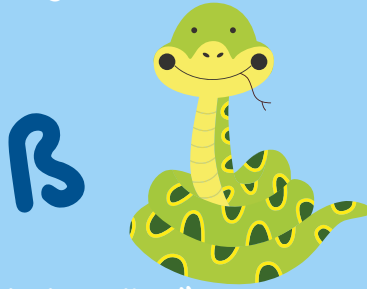
S-ß Insel Migo, der Pirat
Bienen-s: sssssssss ...



.... wie in „Besen“

 strauss-verlag.at
Migos Schatz-Spieltruhe | Lernspiele für die Rechtschreibung

S-ß Insel Migo, der Pirat
Schlangen-ß: szszszs ...



... wie in „Füße“

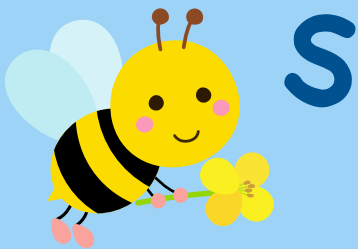
 strauss-verlag.at
Migos Schatz-Spieltruhe | Lernspiele für die Rechtschreibung

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?



Hörst du die Biene oder die Schlange?

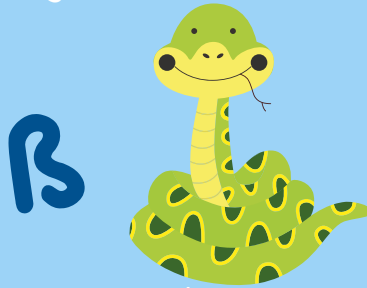
S-ß Insel Migo, der Pirat
Bienen-s: sssssssss ...



.... wie in „Besen“

 strauss-verlag.at
Migos Schatz-Spieltruhe | Lernspiele für die Rechtschreibung

S-ß Insel Migo, der Pirat
Schlangen-ß: szszszs ...



... wie in „Füße“

 strauss-verlag.at
Migos Schatz-Spieltruhe | Lernspiele für die Rechtschreibung

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?



Hörst du die Biene oder die Schlange?

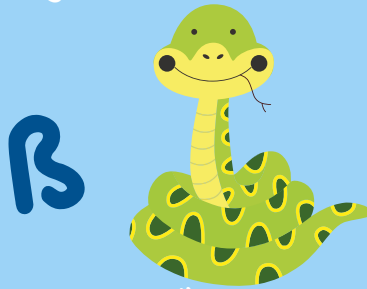
S-ß Insel Migo, der Pirat
Bienen-s: sssssssss ...



.... wie in „Besen“

 strauss-verlag.at
Migos Schatz-Spieltruhe | Lernspiele für die Rechtschreibung

S-ß Insel Migo, der Pirat
Schlangen-ß: szszszs ...



... wie in „Füße“

 strauss-verlag.at
Migos Schatz-Spieltruhe | Lernspiele für die Rechtschreibung

S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?



Hörst du die Biene oder die Schlange?

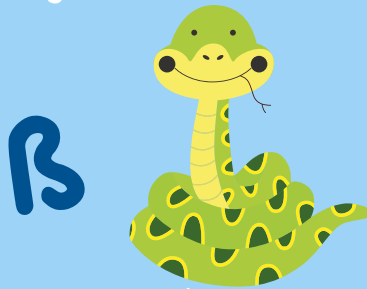
S-ß Insel Migo, der Pirat
Bienen-s: sssssssss ...



.... wie in „Besen“

 strauss-verlag.at
Migos Schatz-Spieltruhe | Lernspiele für die Rechtschreibung

S-ß Insel Migo, der Pirat
Schlangen-ß: szszszs ...



... wie in „Füße“

 strauss-verlag.at
Migos Schatz-Spieltruhe | Lernspiele für die Rechtschreibung

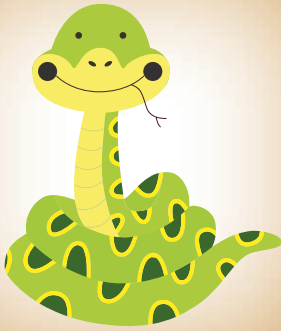
S-ß Insel / Welcher Buchstabe fehlt?



Hörst du die Biene oder die Schlange?

Die S-ß Insel

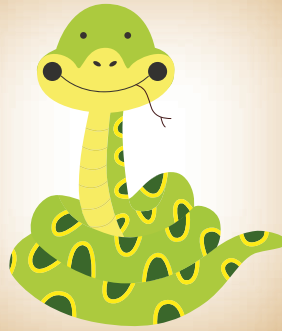
Lernen, üben, spielen mit Migo



 © strauss-verlag.at

Die S-ß Insel

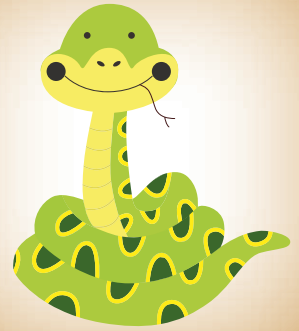
Lernen, üben, spielen mit Migo



 © strauss-verlag.at

Die S-ß Insel

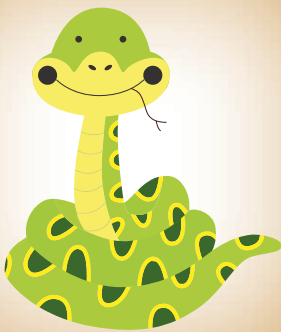
Lernen, üben, spielen mit Migo



 © strauss-verlag.at

Die S-ß Insel

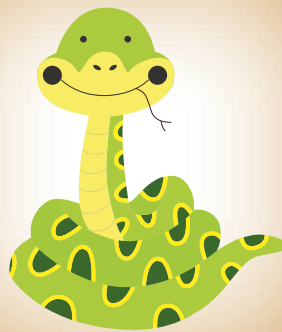
Lernen, üben, spielen mit Migo



 © strauss-verlag.at

Die S-ß Insel

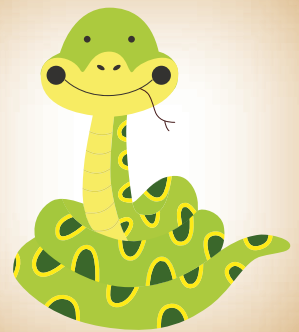
Lernen, üben, spielen mit Migo



 © strauss-verlag.at

Die S-ß Insel

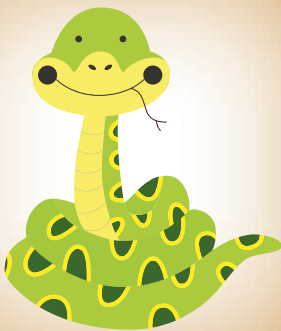
Lernen, üben, spielen mit Migo



 © strauss-verlag.at

Die S-ß Insel

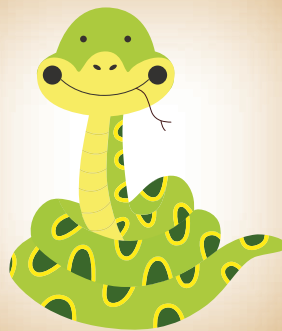
Lernen, üben, spielen mit Migo



 © strauss-verlag.at

Die S-ß Insel

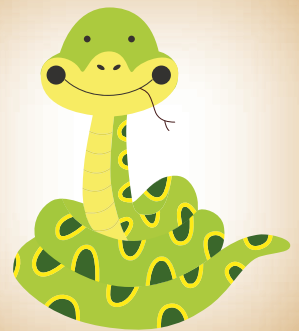
Lernen, üben, spielen mit Migo



 © strauss-verlag.at

Die S-ß Insel

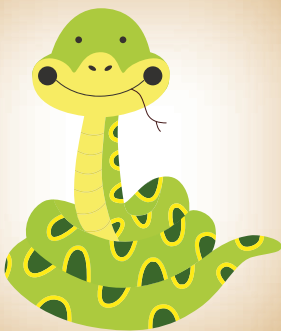
Lernen, üben, spielen mit Migo



 © strauss-verlag.at

Die S-ß Insel

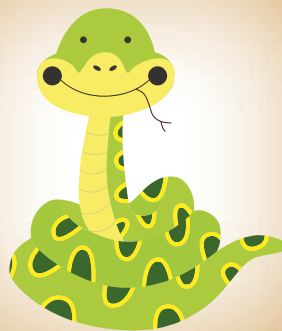
Lernen, üben, spielen mit Migo



 © strauss-verlag.at

Die S-ß Insel

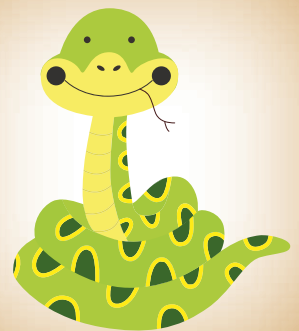
Lernen, üben, spielen mit Migo



 © strauss-verlag.at

Die S-ß Insel

Lernen, üben, spielen mit Migo

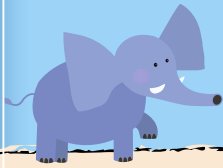


 © strauss-verlag.at

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT Migo, der Pirat

Lernspiel zur richtigen
s-Schreibung bei Verben
(Insel Nr. 7/2)

PARTNER GESUCHT



© strauss-verlag.at
Migos Schatz-Spieltruhe | Lernspiele für die Rechtschreibung

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT Migo, der Pirat



.. ss wie in „Rüssel“



© strauss-verlag.at
Migos Schatz-Spieltruhe | Lernspiele für die Rechtschreibung

Lösungen:

- 1 essen, 2 fressen, 3 messen,
- 4 vergessen, 5 lassen, 6 wissen,
- 7 beißen, 8 reißen, 9 schmeißen,
- 10 sprießen, 11 gießen, 12 fließen,
- 13 schießen, 14 schließen,
- 15 genießen, 16 genoss, 17 schloss,
- 18 schoss, 19 floss, 20 goss, 21 spross,
- 22 schmiss, 23 riss, 24 biss, 25 weiß,
- 26, ließ, 27 vergaß, 28 maß,
- 29 fraß, 30 aß

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

1

Was fehlt und wer ist
der Partner?

e__en

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

2

Was fehlt und wer ist
der Partner?

fre__en

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

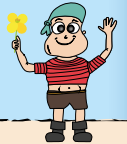
S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

3

Was fehlt und wer ist
der Partner?

me__en

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

4

Was fehlt und wer ist
der Partner?

verge__en

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

5

Was fehlt und wer ist
der Partner?

la__en

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

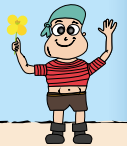
S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

6

Was fehlt und wer ist
der Partner?

wi__en

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

7

Was fehlt und wer ist
der Partner?

bei__en

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

8

Was fehlt und wer ist
der Partner?

rei__en

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

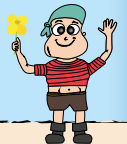
S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

9

Was fehlt und wer ist
der Partner?

schmei__en

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

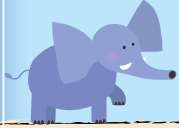
S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

10

Was fehlt und wer ist
der Partner?

sprie__en

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

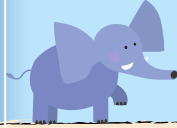
S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

11

Was fehlt und wer ist
der Partner?

gie__en

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

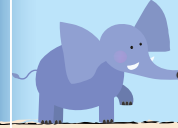
S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

12

Was fehlt und wer ist
der Partner?

flie__en

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

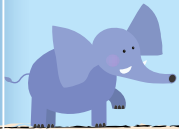
S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

13

Was fehlt und wer ist
der Partner?

schie__en

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

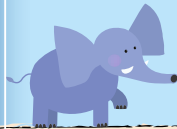
S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

14

Was fehlt und wer ist
der Partner?

schlie__en

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

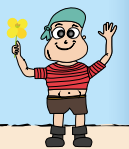
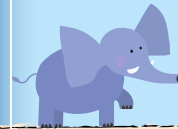
S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

15

Was fehlt und wer ist
der Partner?

genie__en

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

16

Was fehlt und wer ist
der Partner?

geno__

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

17

Was fehlt und wer ist
der Partner?

schlo__

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

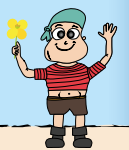
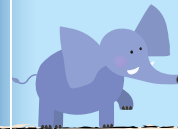
S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

18

Was fehlt und wer ist
der Partner?

scho__

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

19

Was fehlt und wer ist
der Partner?

flo__

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

20

Was fehlt und wer ist
der Partner?

go__

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

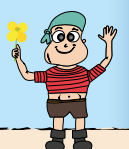
S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

21

Was fehlt und wer ist
der Partner?

spro__

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

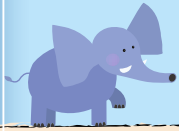
S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

22

Was fehlt und wer ist
der Partner?

schmi__

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

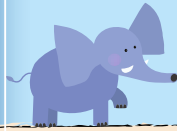
S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

23

Was fehlt und wer ist
der Partner?

ri__

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

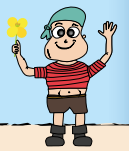
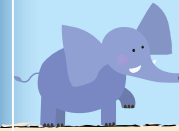
S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

24

Was fehlt und wer ist
der Partner?

bi__

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

25

Was fehlt und wer ist
der Partner?

wei__

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

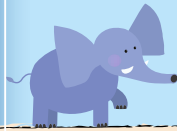
S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

26

Was fehlt und wer ist
der Partner?

lie__

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

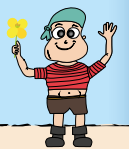
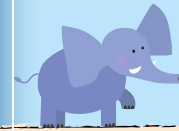
S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

27

Was fehlt und wer ist
der Partner?

verga__

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

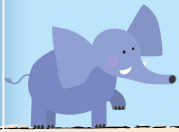
S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

28

Was fehlt und wer ist
der Partner?

ma__

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

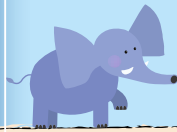
S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

29

Was fehlt und wer ist
der Partner?

fra__

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

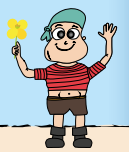
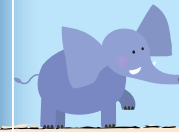
S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

30

Was fehlt und wer ist
der Partner?

a__

ss oder ß?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

Die S-ß Insel

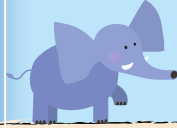
Spielkarten auf starkem Papier (mind. 160g) ausdrucken. Ausgedrucktes Blatt nochmals in den Drucker legen und Rückseite aufdrucken oder Rückseite mit der Karten-Vorderseite zusammenkleben, folieren und Spielkarten ausschneiden.

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT Migo, der Pirat



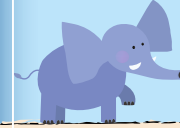
© strauss-verlag.at
Migos Schatz-Spieltruhe | Lernspiele für die Rechtschreibung

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT



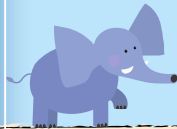
Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT Migo, der Pirat



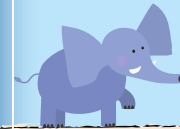
© strauss-verlag.at
Migos Schatz-Spieltruhe | Lernspiele für die Rechtschreibung

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT Migo, der Pirat



© strauss-verlag.at
Migos Schatz-Spieltruhe | Lernspiele für die Rechtschreibung

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT Migo, der Pirat



© strauss-verlag.at
Migos Schatz-Spieltruhe | Lernspiele für die Rechtschreibung

S-ß Insel / PARTNER GESUCHT



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

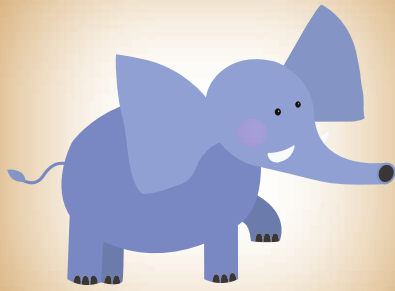
S-ß Insel / PARTNER GESUCHT



Ist der Selbstlaut kurz oder lang?

Die S-ß Insel

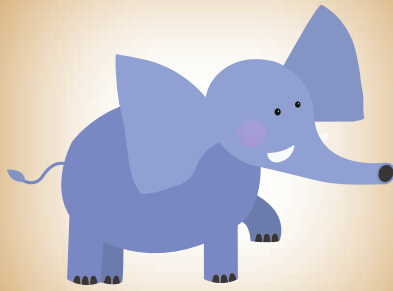
Lernen, üben, spielen mit Migo



 © strauss-verlag.at

Die S-ß Insel

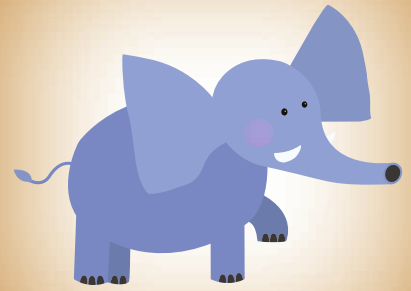
Lernen, üben, spielen mit Migo



 © strauss-verlag.at

Die S-ß Insel

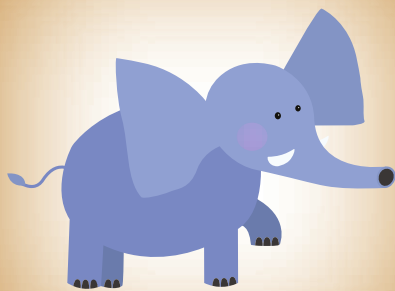
Lernen, üben, spielen mit Migo



 © strauss-verlag.at

Die S-ß Insel

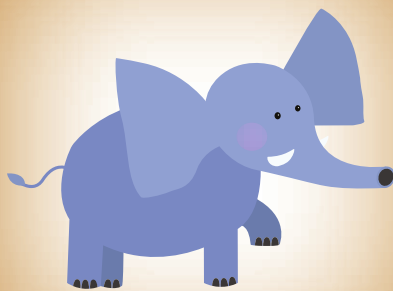
Lernen, üben, spielen mit Migo



 © strauss-verlag.at

Die S-ß Insel

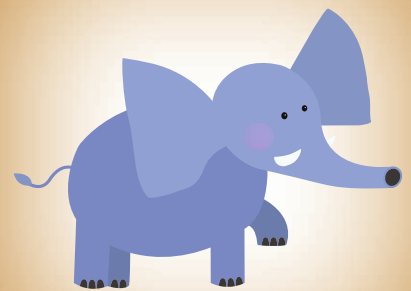
Lernen, üben, spielen mit Migo



 © strauss-verlag.at

Die S-ß Insel

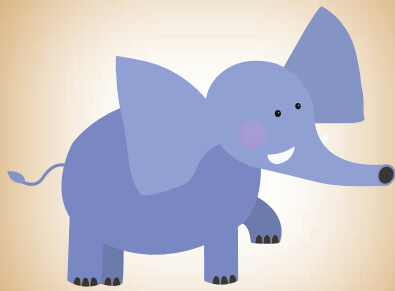
Lernen, üben, spielen mit Migo



 © strauss-verlag.at

Die S-ß Insel

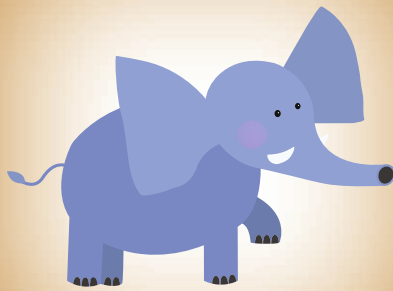
Lernen, üben, spielen mit Migo



 © strauss-verlag.at

Die S-ß Insel

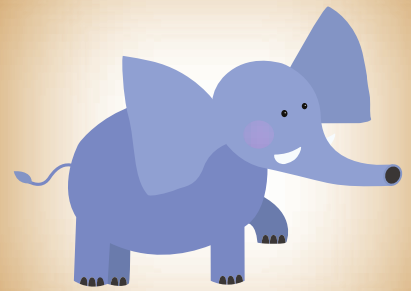
Lernen, üben, spielen mit Migo



 © strauss-verlag.at

Die S-ß Insel

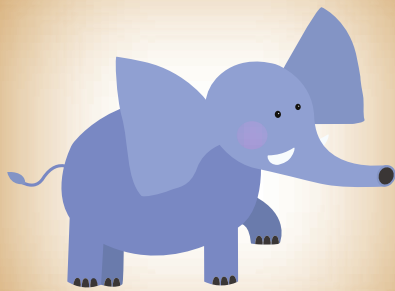
Lernen, üben, spielen mit Migo



 © strauss-verlag.at

Die S-ß Insel

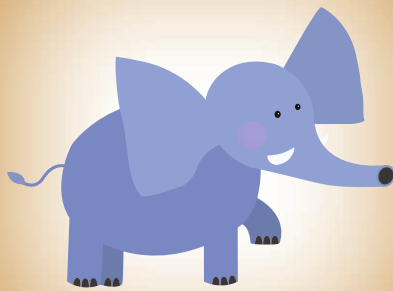
Lernen, üben, spielen mit Migo



 © strauss-verlag.at

Die S-ß Insel

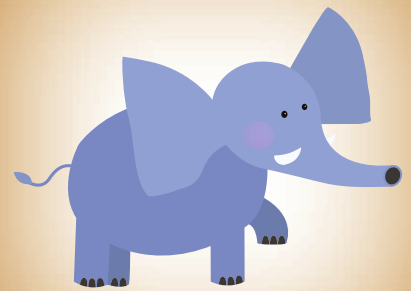
Lernen, üben, spielen mit Migo



 © strauss-verlag.at

Die S-ß Insel

Lernen, üben, spielen mit Migo



 © strauss-verlag.at

Manöverkarte Migo, der Pirat

Manöverkarten



© strauss-verlag.at
Migos Schatz-Spieltruhe | Lernspiele für die Rechtschreibung

Manöverkarte

Migo, der Pirat

Würfle nochmals!



Manöverkarte

Migo, der Pirat

Geh 5 Felder vor!



Manöverkarte

Migo, der Pirat

Geh 5 Felder zurück!



Manöverkarte

Migo, der Pirat

Setze eine Runde aus!



Manöverkarte

Migo, der Pirat

Geh 2 Felder vor!



Manöverkarte

Migo, der Pirat

Geh 2 Felder zurück!



Manöverkarte

Migo, der Pirat

Mach ein Tier nach



... und hol dir eine Münze!

Manöverkarte

Migo, der Pirat

Stimme ein Lied an



... und hol dir eine Münze!

Manöverkarte

Migo, der Pirat

Buchstabiere deinen Namen



... und hol dir eine Münze!

Manöverkarte

Migo, der Pirat

Sag deinen Namen rückwärts



... und hol dir eine Münze!

Manöverkarte

Migo, der Pirat

Lauf einmal um den Tisch



... und hol dir eine Münze!

Manöverkarte

Migo, der Pirat

**Lauf einmal
rückwärts
um den Tisch**



... und hol dir eine Münze!

Manöverkarte

Migo, der Pirat

**Hüpf 3 x
wie ein Frosch**



... und hol dir eine Münze!

Manöverkarte

Migo, der Pirat

**Mach 5 Überkreuz-
übungen: rechte Hand
aufs linke Knie
und umgekehrt**



... und hol dir eine Münze!

Manöverkarte

Migo, der Pirat

**Hüpf
auf einem Bein
5 x vorwärts**



... und hol dir eine Münze!

Manöverkarte

Migo, der Pirat

**Denk dir ein Verb
(Zeitwort) aus und stelle
es den anderen, ohne zu
sprechen, dar.
Wenn sie es erkennen,**



... bekommst du eine Münze!

Manöverkarte

Migo, der Pirat

**Zeichne mit deinem
Finger 5 große liegende
Achter in die Luft**



... und hol dir eine Münze!

Manöverkarte

Migo, der Pirat

**Mach
3 Kniebeugen**



... und hol dir eine Münze!

Manöverkarte

Migo, der Pirat

**Mach
3 Hampelmänner**



... und hol dir eine Münze!

Manöverkarte

Migo, der Pirat

**Steh auf einem
Bein, zähle bis 30**



... und hol dir eine Münze!

Manöverkarte

Migo, der Pirat



Manöverkarte

Migo, der Pirat



Manöverkarte

Migo, der Pirat





 © strauss-verlag.at



 © strauss-verlag.at



 © strauss-verlag.at



 © strauss-verlag.at



 © strauss-verlag.at



 © strauss-verlag.at



 © strauss-verlag.at



 © strauss-verlag.at



 © strauss-verlag.at



 © strauss-verlag.at



 © strauss-verlag.at



 © strauss-verlag.at

DIE SCHATZINSEL



Migos Lernspiele in der Schatz-Spieltruhe

Rechtschreibung üben, spielen, lernen – für Praxis, Nachhilfe, Schule und zu Hause

Die Lernspiele sind abgestimmt auf das

Innovative Rechtschreib-Lernspiel-Programm

Ausgezeichnet mit dem Dyslexia Quality Award

Teil der Schulbuchaktion: SBNR 186.054

Format A4, 237 Seiten

ISBN Download: 978-3-9503976-1-1

ISBN Ringbuch: 978-3-9503976-0-4

www.strauss-verlag.at



Der Download für die Lernspiele der S-ß Insel umfasst 30 Seiten:

- 12 Seiten Informationen und Spielanleitung plus Deckblatt
- 2 Seiten mit der Schatztruhenkarte plus Rückseite
- 2 Seiten mit der Spielleiter-Handkarte, insgesamt 88 Lernwörter, plus Rückseite
- 4 Seiten mit 30 Spielkarten für das Spiel BIENE UND SCHLANGE mit Auslassungen,
5 SCHLANGEN-Karten, 5 BIENEN-Karten plus Lösungskarte, Deckblatt und Blankokarten
- 4 Seiten mit 30 Spielkarten für das Spiel PARTNER GESUCHT mit Auslassungen,
5 Rüssel-Karten plus Lösungskarte, Deckblatt und Blankokarten
- 1 Seite mit dem Spielbrett der Schatzinsel
- 2 Seiten mit 20 Manöverkarten plus Deckblatt
- 3 Seiten mit Rückseiten für die Spielkarten

Anmerkung:

Die in der Spielbeschreibung vorkommenden Bezeichnungen „**Spielleiter**“ und „**Spieler**“ werden der **einfacheren Lesbarkeit** wegen nur in dieser einen Form verwendet, angesprochen werden damit aber gleichermaßen beide Geschlechter.

Impressum:

Spieleautorin: Karina Strauss-Stolz

©Strauss-Verlag, 2018

A-2435 Ebergassing, Konsumgasse 3

office@strauss-verlag.at



Aus Migos Schatz-Spieltruhe sind folgende Schatzinseln mit Lernspielen erhältlich:



Insel Nr. 1: Die ABC Insel

Was gibt es hier zu entdecken?

Auf der **ABC Insel** finden wir Lernspiele zur Erarbeitung und Vertiefung des **Alphabets**. Wir finden die richtige **Reihenfolge der Buchstaben** im ABC und erkennen die **Buchstaben-Laut-Zuordnung**. Durch **Wortfindungsspiele** erweitern wir den Wortschatz, ein **Wortaufgaben-Würfel** hilft uns dabei, unterschiedliche Wortarten einzuüben. Es wird gesprungen, gezogen, geordnet, gelegt, Memory und vieles mehr gespielt.
80 Spielkarten, 1 Wortaufgaben-Würfel

Insel Nr. 2: Die Sil-ben Insel

Was gibt es hier zu entdecken?

Auf der **Sil-ben Insel** finden wir Lernspiele zur Erarbeitung und Vertiefung des **Silbenbereichs**. Wir lernen in der Bewegung **Silben** mit dem Körper zu spüren, das **silbentrennende h** in Wörtern zu erkennen und es dort **hörbar** zu machen, wo es **stumm** ist. Wir lassen uns von einem Würfel in verschiedene Richtungen schicken und gehen dabei quer durchs Zimmer. Wir werfen einen Ball, klatschen in die Hände und springen um die Wette.
80 Spielkarten, 1 Spielbrett, 1 Würfel mit Richtungsangaben

Aus Migos Schatz-Spieltruhe sind folgende Schatzinseln mit Lernspielen erhältlich:

Insel Nr. 3: Die Ha-wei Insel

Was gibt es hier zu entdecken?

Auf der **Ha-wei Insel** finden wir Lernspiele, die uns helfen, die **harten** und **weichen** Mitlaute **d - t, g - k, b - p** leichter und besser zu unterscheiden. Wir entdecken die unterschiedliche Aussprache dieser Buchstaben, wie stark oder weniger stark die **Luft** dabei ausgestoßen wird und wie wir diese Buchstaben **so richtig gut hörbar** machen können. Dabei hilft uns eine **Möwe**, die wir durch die Luft fliegen lassen.

50 Spielkarten, 184 Lernwörter, 1 Spielbrett, 5 Möwen

Insel Nr. 4: Die Au-a-äu-ä Insel

Was gibt es hier zu entdecken?

Auf der **Au-a-äu-ä Insel** finden wir Lernspiele, die uns helfen, für Wörter mit **ä** und **äu** die richtige Schreibweise zu finden. Mit einem **Ball** entscheiden wir uns für den fehlenden Buchstaben oder **tippen** auf der **Schatzinsel** auf den richtigen Buchstaben.

Wir lernen, wie man einen **Wortverwandten findet**, der mit einem **a** oder **au** geschrieben wird, damit wir von diesem richtig **ableiten** können.

50 Spielkarten, 150 Lernwörter, 1 Spielbrett

Insel Nr. 5: Die Ef-vau Insel

Was gibt es hier zu entdecken?

Auf der **Ef-vau Insel** finden wir Lernspiele, die uns helfen, für **Wörter mit f (ef) und v (vau)** die richtige Schreibweise zu finden. Auf einer Schatzinsel entscheiden wir uns mithilfe der **Fisch und Vogel-Karte** für die fehlenden Buchstaben im Lernwort und mit einem **Gedicht** merken wir uns die **fünf Ausnahmen der V/ver-Schreibung** durch lustige Bewegungen besonders gut. **Wortfindungsspiele** unterstützen uns dabei, Wörter mit **f** und **v** besser im Gedächtnis zu bewahren.

50 Spielkarten, 120 Lernwörter, 1 Spielbrett

Insel Nr. 6: Die Ku-la Insel

Was gibt es hier zu entdecken?

Auf der **Ku-la Insel** finden wir Lernspiele, die uns helfen, **kurze und lange Selbstlaute (Vokale)** richtig zu hören, mit dem Körper zu beschreiben und daraus die richtige Schreibweise von **Doppelmitlauten** (Doppelkonsonanten) sowie von **ck** und **tz** zu finden.

Wir machen **Striche und Punkte mit dem Finger**, wir **schreiten** und **springen zu den Selbstlauten** und wir lassen einen **Ball lang rollen oder werfen** ihn **kurz** zu. Auf einer **Schatzinsel** müssen dann auch noch fehlende Buchstaben gefunden werden.

50 Spielkarten, 120 Lernwörter, 1 Spielbrett



Aus Migos Schatz-Spieltruhe sind folgende Schatzinseln mit Lernspielen erhältlich:

Insel Nr. 7: Die S-ß Insel

Was gibt es hier zu entdecken?

Auf der **S-ß Insel** finden wir Lernspiele, die uns helfen, das **s** und **ß** richtig zu hören. Wir entdecken die **unterschiedliche** Aussprache dieser Buchstaben und wie wir sie durch **Verlängerung besser hörbar** und erkennbar machen können. Die **summende Biene** und die **zischende Schlange** helfen uns dabei. Wir erfahren auch, dass sich bei den **Verben ein ss in ein ß** verwandeln kann und wie wir leicht herausfinden können, wann dies geschieht.

80 Spielkarten, 88 Lernwörter, 1 Spielbrett

Insel Nr. 8: Die La-i Insel

Was gibt es hier zu entdecken?

Auf der **La-i Insel** finden wir Lernspiele, die uns helfen, für **Wörter mit langem i (ie)** die richtige Schreibweise zu finden. Mit einem **Ball** müssen wir uns für einen der **vier heißen Kreise (i, ie, ieh, ih)** entscheiden und das richtige **Fischernetz** wählen oder auf einer **Schatzinsel** auf den richtigen Buchstaben **tippen**.

50 Spielkarten, 102 Lernwörter, 1 Spielbrett, 4 Fischernetze

Insel Nr. 9: Die Stu-ha Insel

Was gibt es hier zu entdecken?

Auf der **Stu-ha Insel** finden wir Lernspiele, die uns helfen, für **Wörter mit Dehnungs-h, also mit dem stummem h**, die richtige Schreibweise zu finden. Wir erfahren, dass wir das **echte stumme h nie** hören werden, dass wir aber bei einigen Wörtern das **silbentrennende h** durch eine **Wortverlängerung hörbar** machen können und dass es bestimmte **Anfangsbuchstaben** in einem Wort gibt, die ein stummes h **unmöglich** machen. Mit Hilfe von **Hahn und Uhu** müssen wir **Bälle** durch die richtigen **Hafeneinfahrten** rollen und auf einer **Schatzinsel entscheiden**, ob etwas fehlt oder doch nichts fehlt.

50 Spielkarten, 120 Lernwörter, 1 Spielbrett, 3 Hafeneinfahrten



[illegible]