

## LRS – Verb

### Ein Rechtschreibspiel mit echten und falschen Verben

Dieses Programm ist Freeware/Mailware.

Sie dürfen es somit frei verwenden und weitergeben!

Das Programm darf nicht verkauft werden, auch verbleiben sämtliche Rechte bei uns!

Programmierung

Ruben Rimmmler

ruben.rimmmler@t-online.de

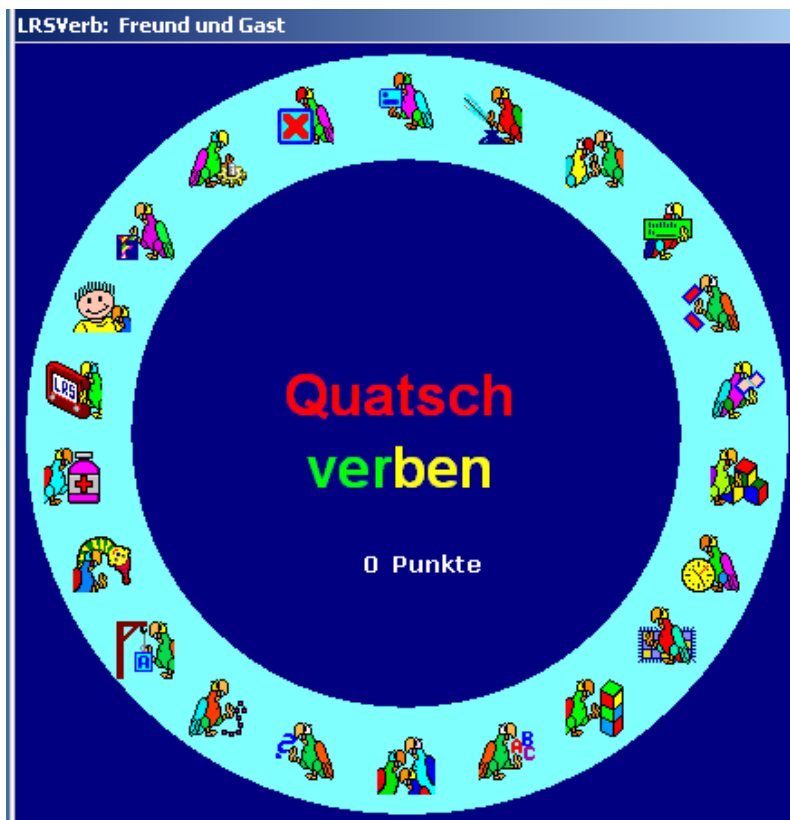
<http://www.lesenrechnenschreiben.de>

Idee+Wortlisten

Regine Müller

morfex@gmx.de

[www.segmenti.de](http://www.segmenti.de)





# Beschreibung

## 1. Quatschverben

Typische Anlaut- und Signalgruppen-Muster werden bei diesem Spiel zufällig zu 'Verben' zusammengesetzt, z.B.: **spr** + **ing** + **en**, **br** + **uck** + **eln**.

Es gibt Punkte für die richtige Bestimmung, ob der Stammvokal kurz oder lang ist, ob es sich um ein echtes oder ein falsches Verb handelt und für das richtige Abschreiben inkl. Setzen des Trennzeichens.

Das Abschreiben der Pseudowörter, die aus typischen Buchstabenfolgen bestehen, setzt das genaue Erlesen voraus und fördert dieses dadurch.

Man entwickelt ein Gespür, welche Konsonanten(-Kombinationen) im Anlaut eines Wortes vorkommen und welche Signalgruppen-Muster (Stammvokal + folgende Konsonanten) den Wortstamm abschließen und die Länge des Stammvokals bestimmen.

Die wählbare Zeitbegrenzung und das Aufzeichnen der Leistung in der Bestenliste spornen zur anhaltenden Aufmerksamkeit an.

Während des Spiels kann ohne Punkteverlust im Wörterbuch nachgesehen werden, ob es das aktuelle 'Verb' vielleicht wirklich gibt und was es bedeutet. Dabei kann man gelegentlich staunen, was es alles für Verben gibt! Wenn man ein bestimmtes Wort im Wörterbuch suchen will, kann man auf der Tastatur den Anfangsbuchstaben eingeben.

## 2. Fünfzehn weitere Spiele bieten vielfältige Übungen mit den Verben.

Die Signalgruppen sind auch in folgenden Spielen von Bedeutung:

Verben zusammenpuzzeln:

Die Verben sind zerlegt in **Anlaut** + **Signalgruppe** + **Endung** [**k|enn|en**]

Verben schreiben: Bei 'Puzzle' sind diese drei Segmente in zufälliger Reihenfolge [**enn|en|k**]

Reimverben finden und Memory:

Verben, die sich reimen, haben die gleiche Signalgruppe

[**k|enn|en**] -> [**r|enn|en**]

Verbformen:

bei regelmäßigen Verben ist in allen drei Formen die gleiche Signalgruppe

[wir **r|enn|en**, ich **r|enn|e**, du **r|enn|st**, er **r|enn|t**]

## Spielanleitung

Wenn du mit dem Cursor auf ein Symbol zeigst, siehst du in der Mitte die Bezeichnung des Moduls.

Falls du Hilfe brauchst, klicke auf die Flasche mit dem roten Kreuz.

Gib zuerst deinen NAMEN ein. Klicke hierfür auf den freundlichen Jungen.

### 1. Quatschverben



a) Lies dir zunächst den HILFE-Text durch.

b) Stelle die gewünschte SPIELDAUER mit den Pfeilen unter dem lila Feld ein.

c) Falls du die BESTENLISTE für die jeweilige Spieldauer anschauen möchtest, klicke auf das lila Feld.

d) Klicke auf die grüne Ampel zum START.

Du siehst ein echtes oder falsches Verb.

Klicke zuerst auf die Knöpfe und bestimme die Eigenschaften. Bei einer richtigen Angabe färbt sich der Hintergrund grün, bei einer falschen rot.

Schreibe dann das Wort und setze das richtige Trennzeichen. Wenn der Stammvokal kurz ist, setze einen Punkt (ken.nen, fin.den), wenn er lang ist, einen Strich (re-den, ge-hen, zah-len, lie-ben).

Tipp: Achte auf die Signalgruppe = Stammvokal + folgende Konsonanten (in roter Farbe)!

Wenn zwei Konsonanten folgen, ist der Stammvokal kurz!

e) Während des Spiels kann ohne Punktverlust in einem Wörterbuch nachgesehen werden, ob es das aktuelle 'Verb' wirklich gibt und was es bedeutet. Klicke hierfür auf das BUCH.

Wenn du eine Zeile nicht bis zum Ende lesen kannst, mache einen Doppelklick auf diese Zeile, um eine Detailansicht mit großer Schrift anzuzeigen.

Um zum Spiel-Fenster zurückzukommen, musst du unterhalb des Detailfensters und des Listen-Fensters einmal klicken oder klicke einfach erneut auf das Buch.

Dann kannst du weiterspielen.

f) Wenn du bei einem Wort mal gar nicht weiterkommst, kannst du dir ohne Punktabzug vom PAPAGEI ein neues 'Quatschverb' vorplappern lassen.

g) Falls es dir zu große Mühe macht, die richtigen Tasten zu finden, kannst du Buchstaben und Trennzeichen auch mit der Maus anklicken. Klicke dazu auf das Bild mit der TASTATUR.

h) Mit einem Klick auf die Hand erfährst du, ob du schon genug Punkte für ein Belohnungsspiel gesammelt hast.

## 2. Verben schreiben

LRSVerb: Verben schreiben

### Freund und Gast





Ansicht

☒ Normalwort   ☐ Mitlaute   ☐ Großschrift

☐ Halbes Wort   ☐ Puzzle   ☐ Umkehrwort

Schreibe die Verben möglichst fehlerfrei ab!






Hier sollst du die Verben möglichst fehlerfrei abschreiben.

- Wähle, ob dafür alle Buchstaben oder nur die Mitlaute angezeigt werden sollen oder ob die drei Segmente in zufälliger Reihenfolge vertauscht werden sollen (Puzzle).
- Stelle die gewünschte SPIELDAUER mit den Pfeilen unter dem lila Feld ein.
- Falls du die BESTENLISTE für die jeweilige Spieldauer anschauen möchtest, klicke auf das lila Feld.
- Klicke auf die grüne Ampel zum START.
- Schreibe das Wort. Bei einem Fehler färbt sich der Rahmen rot.
- Wenn du bei den Spielen 'Mitlaute' oder 'Puzzle' nicht auf die Lösung kommst, kannst du auf das Buch klicken. Dafür wird ein Punkt abgezogen.
- Mit einem Klick auf die Hand erfährst du, ob du schon genug Punkte für ein Belohnungsspiel gesammelt hast.

### 3. Reimverben finden

LRSVerb: Reimverben finden

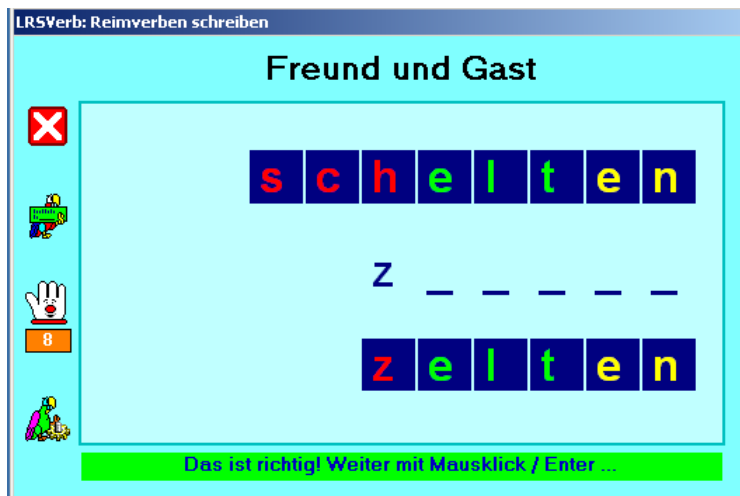
Freund und Gast

	strampeln	
	muhen	
	wittern	
	nennen	
	zaudern	
	nudeln	
	schnappen	schlappen
	schlackern	
	quabbeln	

OK

- a) Bringe das Verb mit den Pfeiltasten oder dem Schieberegler zum passenden Reimwort.
- b) Drücke die ENTER-Taste.
- c) Mit einem Klick auf die Hand erfährst du, ob du schon genug Punkte für ein Belohnungsspiel gesammelt hast.
- d) Wenn du das Reimverb nicht weißt, kannst du auf das Buch klicken. Dafür gibt es einen Punktabzug.
- e) Der Papagei mit dem Zahnrad führt zur Auswahl der Verben: häufig/selten, kurz/lang.

#### 4. Reimverben schreiben



- a) Du siehst ein Verb und musst dazu ein passendes Reimverb schreiben, die Signalgruppe und die Endung müssen also gleich sein.  
Der Anlaut (Konsonanten) ist schon vorgegeben.
- b) Mit einem Klick auf die Hand erfährst du, ob du schon genug Punkte für ein Belohnungsspiel gesammelt hast.
- c) Der Papagei mit dem Zahnrad führt zur Auswahl der Verben: häufig/selten, kurz/lang.

## 5. Reimverben Memospiel



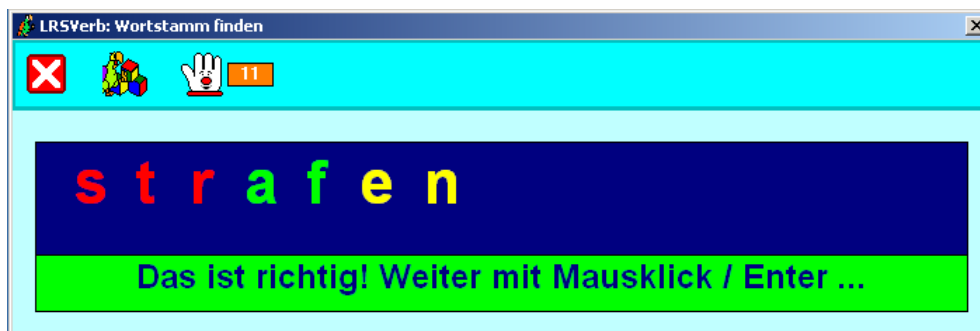
- a) Suche Reimpaare, indem du jeweils auf zwei Felder klickst.
- b) Mit einem Klick auf die Hand erfährst du, ob du schon genug Punkte für ein Belohnungsspiel gesammelt hast.
- c) Wenn du das Reimverb nicht weißt, kannst du auf das Buch klicken. Dafür gibt es einen Punktabzug.
- d) Der Papagei mit dem Zahnrad führt zur Auswahl der Verben: häufig/selten, kurz/lang.

## 6. Verben trennen



- a) Hier musst du angeben, an welcher Stelle das Verb getrennt werden kann. Bedenke: Jede Silbe muss einen Vokal haben! Die abgetrennte Silbe sollte möglichst mit einem Mitlaut anfangen. Man trennt nur den letzten Mitlaut ab. Ausnahme: "ck" kommt zusammen an den Anfang der neuen Silbe.
- b) Mit einem Klick auf die Hand erfährst du, ob du schon genug Punkte für ein Belohnungsspiel gesammelt hast.
- c) Wenn dich interessiert, was irgendein seltenes Verb eigentlich bedeutet, kannst du im Lexikon nachschauen.
- d) Der Papagei mit dem Zahnrad führt zur Auswahl der Verben: häufig/selten, kurz/lang.

## 7. Wortstamm finden



- a) Bewege die Maus über dem Verb.
- b) Es erscheint ein roter Trennstrich.
- c) Bewege ihn an das Ende vom Wortstamm und drücke die ENTER-Taste.

## 8. Verben schnell lesen



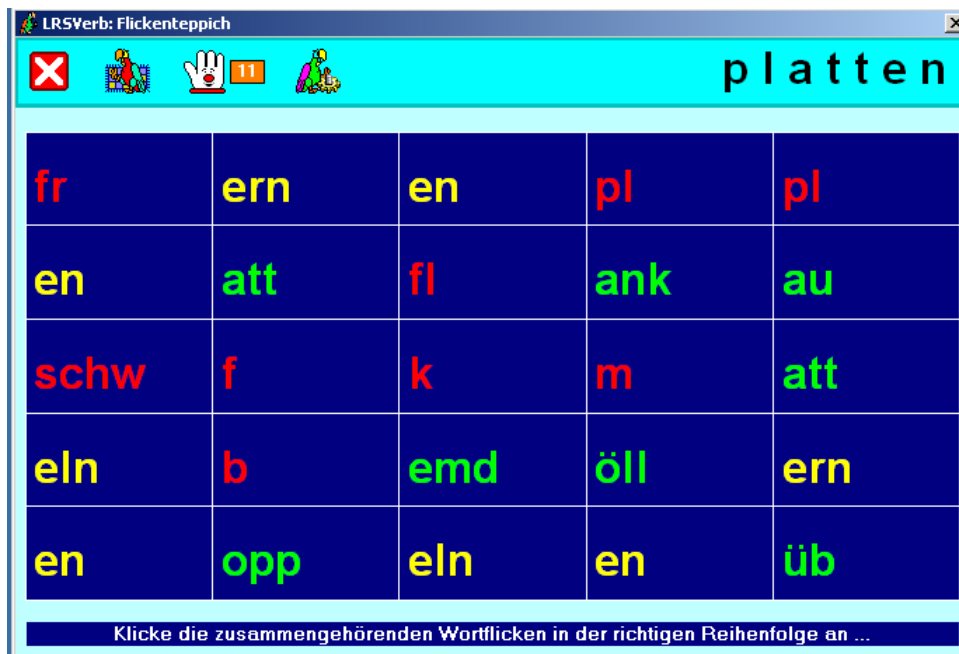
a) Hier musst du sehr aufmerksam sein. Klicke das dunkelblaue Feld an: du siehst ein Wort nur einen ganz kurzen Moment.

Wenn du es gelesen hast, musst du es in der Liste zwischen den anderen Wörtern finden und anklicken. Du kannst das blaue Feld mehrmals anklicken oder mit der unteren Schiebeleiste die Zeitdauer kürzer oder länger einstellen.

b) Mit einem Klick auf die Hand erfährst du, ob du schon genug Punkte für ein Belohnungsspiel gesammelt hast.

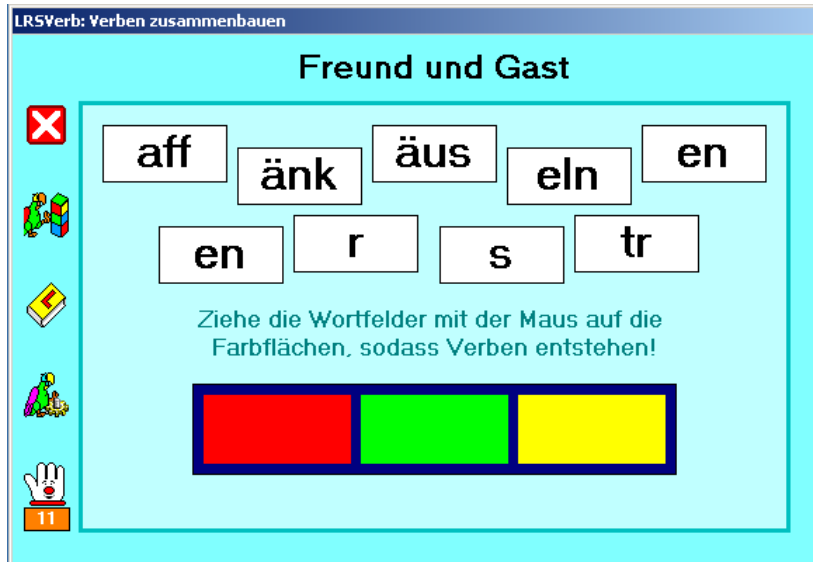
c) Der Papagei mit dem Zahnrad führt zur Auswahl der Verben: häufig/selten, kurz/lang.

## 9. Verbenteppich



- Oben rechts wird ein Verb angezeigt.
- Suche die Wortteile dieses Verbs und klicke sie in der richtigen Reihenfolge an.
- Bei einem Fehler passiert nichts. Bei richtiger Auswahl verfärbt sich das Feld und zum Schluss wird das Verb mit den farbigen Signalgruppen angezeigt. Mit einem Klick auf das Verb geht es dann weiter.

## 10. Verben zusammenbauen



- a) Hier sollst du aus drei Segmenten (Anlaut + Signalgruppe + Endung) Verben zusammensetzen, indem du sie auf die entsprechenden Farbflächen ziehst.
- b) Mit Klick auf den Papagei kannst du ohne Punkteverlust ein anderes Puzzle erhalten.
- c) Ein Klick auf das Wörterbuch verrät dir die Lösung, allerdings mit Abzug von Punkten.

## 11. ABC-Verben



- a) Wähle mit dem Schieberegler, mit wie viel Verben (3-10) du spielen willst.
- b) Ordne im Kopf die Verben nach dem ABC und klicke auf das gewünscht Wort.
- c) Mit einem Klick auf die Hand erfährst du, ob du schon genug Punkte für ein Belohnungsspiel gesammelt hast.
- d) Der Papagei mit dem Zahnrad führt zur Auswahl der Verben: häufig/selten, kurz/lang.

## 12. Verformen

LRSVerb: Verformen

Freund und Gast

 **wir** kraulen

 **ich**

**du**

 **er**





- Schreibe das Verb in der 1., 2. und 3. Person.
- Wenn du es nicht weißt, kannst du auf das Buch klicken. Dafür gibt es einen Punktabzug.
- Mit einem Klick auf die Hand erfährst du, ob du schon genug Punkte für ein Belohnungsspiel gesammelt hast.
- Der Papagei mit dem Zahnrad führt zur Auswahl der Verben: häufig/selten, kurz/lang.


### 13. Verbbedeutung


LRSVerb: Verbbedeutung


## Freund und Gast

 Suche die passende Wortbedeutung und klicke dann auf dieses Feld.  
Für Fehler wird dir jeweils ein Punkt abgezogen.









**d u s e l n**

schlummern, halb schlafen, halb wachen

sich in Wogen (gleichmäßig) auf und nieder bewegen

sprühen

wispern: flüstern

- a) Suche die passende Wortbedeutung. Verzweifle nicht, wenn es zu schwer ist - wir wissen es auch manchmal nicht, weil manche Verben sehr selten sind.
- b) Du kannst im Buch nachschauen, verlierst aber einen Punkt.
- c) Mit einem Klick auf die Hand erfährst du, ob du schon genug Punkte für ein Belohnungsspiel gesammelt hast.
- d) Der Papagei mit dem Zahnrad führt zur Auswahl der Verben: häufig/selten, kurz/lang.

## 14. Verben zusammensetzen



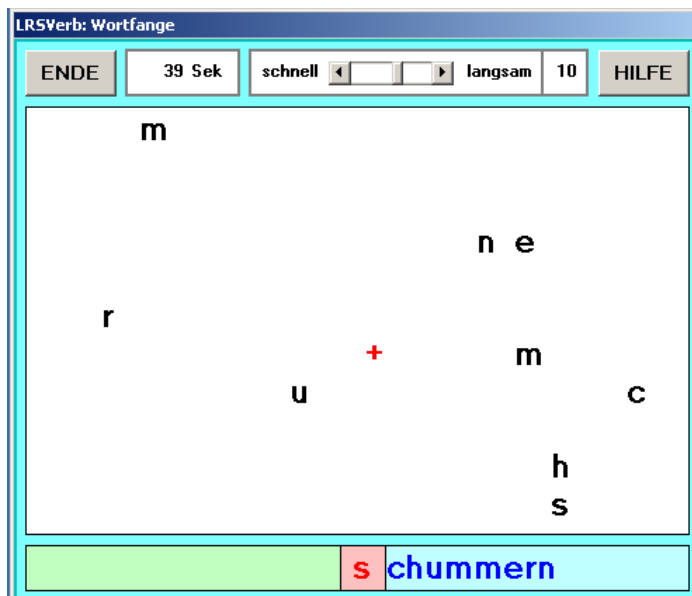
- a) Hier musst du die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge anklicken.
- b) Wenn du den Anfang wissen willst, klicke auf die Fahne mit 'Start'. Das kostet aber einen Punkt.
- c) Ein Klick auf das Buch verrät die Lösung. Das kostet zwei Punkte.
- d) Ein Klick auf den Wegweiser zeigt dir, welchen Weg du gehen musst. Das kostet drei Punkte.
- e) Der Papagei gibt dir ohne Punktabzug ein neues Puzzle.
- f) Der Papagei mit dem Zahnrad führt zur Auswahl der Verben: häufig/selten, kurz/lang.
- g) Mit einem Klick auf die Hand erfährst du, ob du schon genug Punkte für ein Belohnungsspiel gesammelt hast.

## 15. Galgenspiel



- a) Errate das Verb, zu dem die Beschreibung gehört. Du kannst dafür die Buchstaben auf dem Bildschirm anklicken oder mit der Tastatur eingeben. Vokale sind durch einen Strich gekennzeichnet.  
Tipp: die Buchstaben 'e' und 'n' sind bei Verben immer richtig.
- b) Ein Klick auf das rote Kreuz verrät den ersten Buchstaben. Das kostet einen Punkt.
- c) Mit einem Klick auf die Hand erfährst du, ob du schon genug Punkte für ein Belohnungsspiel gesammelt hast.
- d) Der Papagei mit dem Zahnrad führt zur Auswahl der Verben: häufig/selten, kurz/lang.
- e) Verzweifle nicht, wenn es zu schwer ist - wir wissen es auch manchmal nicht, weil manche Verben sehr selten sind.

## 16. Belohnungsspiel



Die bereits erworbenen Punkte werden immer im Startfenster in der Mitte angezeigt. Ab 70 Punkten (die Zahl kann im Menü 'Einstellungen' geändert werden) erwirbst du die Berechtigung zu einem Belohnungsspiel. Dafür musst du aber 70 Punkte bezahlen! Bei 'Wortfange' werden die Buchstaben eines Verbs im Programmfenster verstreut angezeigt.

Nach einer bestimmten Zeit verändern die Buchstaben ihre Position. In der Zwischenzeit muss das Wort mit den Pfeiltasten in der richtigen Reihenfolge zusammengesetzt werden.

## 17. Hilfe



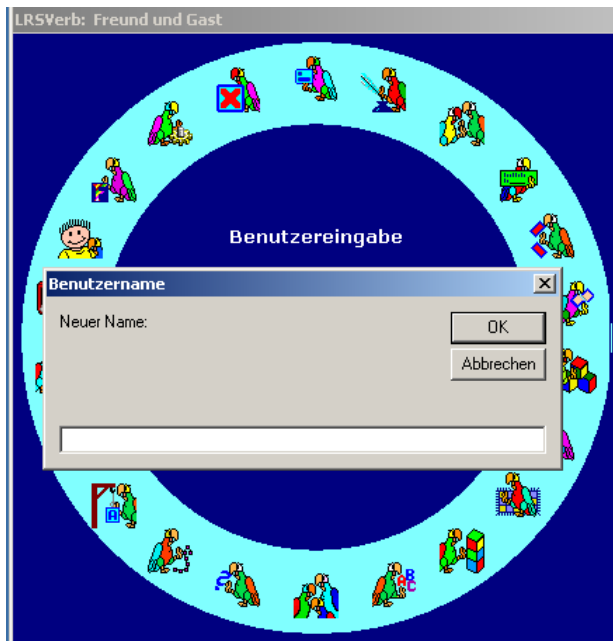
Hier erhältst du einen Hinweis auf diese Anleitung. Sie liegt im Programmordner.

## 18. Programminfo



Hier kannst du lesen, wer das Programm gemacht hat und unter welchen Bedingungen es verteilt werden darf.

## 19. Benutzereingabe



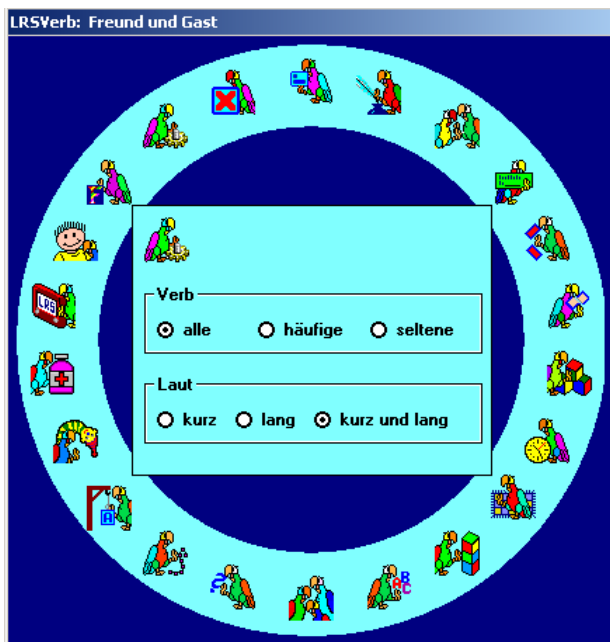
Hier kannst du dich mit deinem Namen anmelden. Das ist wichtig für die Bestenlisten!

## 20. Farben und Schrift



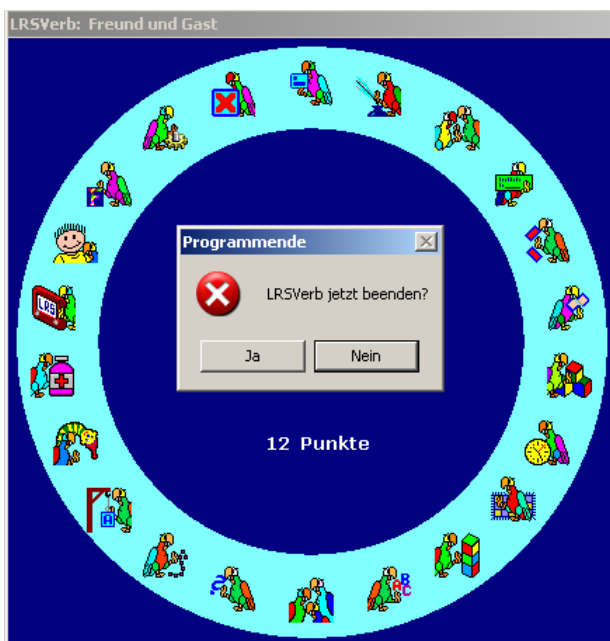
Hier können Schrift und Farben der 'Quatschverben' und Spielpunkte für das Belohnungsspiel geändert werden. Das hierfür benötigte Passwort entspricht immer der gerade angezeigten Punktezahl, beim Start ist es '0'. Falls die Bestenlisten zu groß geworden sind, können die Einträge hier gelöscht werden. Es ist ratsam, Schrift und Farben eher nicht zu verändern.

## 21. Verbauswahl



Hier kannst du die Verben, mit denen du spielen möchtest, auswählen:  
Verb: alle | häufige | seltene (Fange mit den häufigen Verben an!)  
Laut: kurz | lang | alle (Zum Rechtschreibtraining wähle entweder Verben mit kurzem oder mit langem Stammvokal aus!)

## 22. Programm beenden



Hier beendest du das Programm. Dazu musst du nochmals auf **Ja** klicken.

## Überlegungen

Die ursprüngliche Absicht dieses Programmes war es, die Bewusstheit für die Länge des Stammvokales und die damit verbundenen Wortstrukturen zu trainieren. Die Länge des Stammvokales ist abhängig von den folgenden Konsonanten. Auf diese entscheidende Stelle im Wortstamm - genannt Signalgruppe - sollte das Augenmerk gerichtet werden. Deshalb ist sie im Programm rot markiert. Für diese Übung eigneten sich am besten zweisilbige Verben. Um den Zusammenhang der Signalgruppe (Stammvokal+Konsonanten) mit der Vokallänge auch unabhängig von konkreten Wörtern zu üben, werden im Modul "Quatschverben" Verben zu Kunstwörtern zusammengesetzt. Sie bestehen wie echte Verben aus Anlaut + Signalgruppe + Endung. Da bei dieser zufälligen Zusammensetzung auch alle möglichen (und unmöglichen) echten Verben entstehen, ergab es sich, dem Spieler einen Punktzuwachs zu ermöglichen, wenn er die echten Verben erkennt. Da dies aufgrund der Seltenheit vieler Verben gar nicht leicht ist, wurde ein Lexikon eingebaut. Es geht bei diesem Programm aber weniger um die Wortbedeutung als vielmehr um die Wortstruktur. Alle weiteren Module greifen auf die Verbenliste zurück, in der alle echten Verben enthalten sind, die aus den drei Segmenten gebildet werden konnten.

Mit diesem Programm kann man die Basis-Strukturen der Bildung deutscher Wortstämme trainieren.

Es ist eine gute Ergänzung zu den Programmen Morfix-Meister und Segmenti, bei denen mit kompletten Morphemen (Präfix+Wortstamm+Suffix) gespielt wird.

Die Wortlisten sind nur zum persönlichen Gebrauch.

Viel Spaß!

Ruben Rimmmler, Regine Müller  
05.01.2006 und 30.08.2014