

Musterlösungen für Textaufgaben

für die Interaktiven Übungen

Adjektive steigern

④ Lösungsbeispiele:

Nils ist kleiner als Leni, Anna und Marius.

Leni und Anna sind kleiner als Marius.

Nils ist am kleinsten.

Leni und Anna sind jünger als Marius, aber älter als Nils.

Nils ist jünger als Anna und Leni.

Nils ist der jüngste – Marius ist der älteste.

Bausteine einer Anleitung erkennen

③ a) Die Ergänzungen zur dritten Dose können am besten als zusätzlicher Tipp erfolgen (am Schluss des Textes).

b) Formulierungsvorschlag:

Du kannst eine dritte Dose hinzunehmen. Darin kannst du Geld für kleine Geschenke (z. B. für Geburtstage) legen. Schreibe auf das Etikett für diese Dose: „für besondere Ausgaben“.

Beziehungen zwischen Figuren verstehen

③ Lösungsbeispiel – Gedanken und Gefühle der Figuren:

- Bille und Tomas kennen sich sehr gut. Die beiden sind schon sehr lange miteinander befreundet.

- Tomas ist unglücklich, weil er so gern mit Bille zusammen ist. Ohne Bille kann Tomas nicht glücklich sein.
- Tomas will keine neue Freundin, weil er nur Bille als Freundin haben will. Für Bille gibt es keinen Ersatz.
- Tomas muss nicht überlegen, denn er ist froh, dass Bille wieder seine Freundin ist.
- Die Schwester denkt, dass Tomas sich lächerlich macht. Für seine Schwester ist Tomas ein Schwächling.
- Tomas hört nicht auf die anderen, er weiß genau, was er will.

4 A Lösungsbeispiel:

Eben hat Bille angerufen. Endlich! Endlich hat sie sich von diesem Konrad getrennt!

Endlich! Ich fühle mich sowas von gut! Ich könnte in die Luft springen und laut schreien vor Freude ...

Gleich fahre ich mit dem Rad zu ihr. Niemand kann mich aufhalten ...

B Lösungsbeispiel:

Lieber Tomas,

ich habe gehört, dass Bille dich angerufen hat.

Du bist sofort wieder zu ihr gelaufen. Das kann ich eigentlich nicht verstehen! Bis du denn gar nicht verletzt? Ich würde sie aber schon ein bisschen zappeln lassen! Weiß Bille denn überhaupt, was in dir vorgeht? Also, das würde ich ihr aber mal erklären – sie scheint ja nur an sich zu denken ...

Briefe planen, entwerfen und schreiben

6 So könnte der ergänzte Briefftext lauten; es müssen aber nicht alle Einzelheiten vorkommen:

Der Vogel ist sofort auf einen hohen Baum geflogen und war kaum noch zu sehen. Ich hatte Angst, dass er nicht mehr zurückkommen könnte. Aber ich habe ihn mit einem Fleischstückchen in der Hand angelockt. Da kam er dann angeflogen. Er segelte dicht über den Köpfen der Zuschauer und ist genau auf meiner Hand gelandet.

Die Großschreibung von Wörtern ermitteln

③ b) Pauls schönes Chaoszimmer – in Pauls großem Zimmer – auf dem alten Fußboden – neue Bücher – zwischen alten Socken – zwischen anderen alten Kleidungsstücken – unter dem alten Bett – eine schöne Pappschachtel – mit schönen Urlaubserinnerungen – die weißen Türen – des weißen Kleiderschrankes – auf der bunten Bettdecke – alte Schulbücher – auf der alten Heizung – seine neue Badehose – zum notwendigen Trocknen – den schönen Goldfisch – auf der weißen Fensterbank

Ein Märchen erschließen und weiterschreiben

③ Zum Beispiel:

- ein Berg aus Gabeln, die sind auch spitz (sie haben Zinken)
- ein Berg aus Eis, darauf rutscht die Hexe aus
- ein Berg aus Schleim, der ist ganz glitschig

⑥ c) Das Märchen hat einen typischen Anfang: Das Märchen beginnt mit „Einmal ...“.

- Es passieren fantastische Dinge, die in Wirklichkeit nicht passieren könnten: Als die Kinder in den Brunnen fallen, tun sie sich nicht weh. Sie leben dann in einer Wasserwelt. Bürste und Kamm verwandeln sich in Bürstenberge und Kammberge und helfen den Kindern, die Nixe aufzuhalten.

Es gibt besondere Märchenorte: Der Brunnen ist ein besonderer Märchenort – und ebenso die Unterwasserwelt.

Die Figuren kommen zu Beginn in große Not: Die Kinder sind bei der Nixe gefangen und müssen hart arbeiten.

Es kommen besondere Wesen vor: Die Wassernixe ist eine typische Märchenfigur, die es im wirklichen Leben nicht gibt.

Es gibt gute und böse Märchenfiguren: Bruder und Schwester sind liebe Kinder, die Nixe ist böse.

⑦ Lösungsvorschlag:

Da hatte das Mädchen eine Idee. Am Wegesrand lag ein Stückchen Eis. Das Mädchen hob es auf und sofort wurde ein riesiger Eisberg daraus. Die Nixe versuchte darüber zu klettern – aber es gelang ihr nicht, sie rutschte immer wieder aus. Da dachte die Nixe: „Ich gehe nach Hause

und hohle Zündhölzer – damit kann ich das Eis schmelzen.“ Als sie aber wiederkam, waren die Kinder längst verschwunden und die Nixe ging enttäuscht zurück in ihren Brunnen.

Eine Anleitung ergänzen

1 a) Lösungsbeispiel:

- Drei Kinder hocken nebeneinander hinter einer Linie und wickeln auf einem Hölzchen einen Faden auf. Am Ende des Fadens ist jeweils ein Modellauto angebunden. Die Autos sind unterschiedlich weit entfernt.
- Das Spiel sollte beginnen mit einem Startkommando. Es endet, wenn das erste Auto am Ziel angekommen ist. Es müssen mindestens zwei Mitspieler sein.

b) Manche Stichpunkte sind doppelt, nur unterschiedlich formuliert.

c) Das könnte man löschen:

Stichwortliste 1:

- Modellautos besorgen
- Schnur an einem kurzen Stab und am Auto befestigen
- Autos mit abgewickelter Schnur nebeneinander an der Startlinie aufstellen
- ~~- Stäbchen mit beiden Händen festhalten~~
- ~~- das Auto möglichst als Erster über die Ziellinie bringen~~

Stichwortliste 2:

- eine Spielfläche mit Start- und Ziellinie vorbereiten
- ~~- eine etwa 2 m lange Schnur an jedem Auto befestigen~~
- Startkommando abwarten
- Stäbchen mit beiden Händen drehen und Schnur aufwickeln

Das könnte man ergänzen:

- alle Mitspieler nebeneinander im gleichen Abstand hinter der Ziellinie
- Holzstäbchen (Bleistift) und etwa 2 m lange Schnur besorgen
- Sieger ist, wer sein Auto als Erster an der Ziellinie hat

Arbeitsschritte in sinnvoller Reihenfolge:

- (1) Modellautos besorgen
- (2) Holzstäbchen (Bleistift) und etwa 2 m lange Schnur besorgen
- (3) Schnur an einem kurzen Stab und am Auto befestigen
- (4) eine Spielfläche mit Start- und Ziellinie vorbereiten
- (5) alle Mitspieler nebeneinander im gleichen Abstand hinter der Ziellinie
- (6) Autos mit abgewickelter Schnur nebeneinander an der Startlinie aufstellen
- (7) Startkommando abwarten
- (8) Stäbchen mit beiden Händen drehen und Schnur aufwickeln
- (9) Sieger ist, wer sein Auto als Erster an der Ziellinie hat

2 a) Das kommt am Anfang der Spielanleitung schon vor und kann in der Stichwortliste gestrichen werden:

Stichpunkte Nummer 1, 2, 3 und 4.

b) So könnte die Anleitung weitergehen:

Setzt alle Mitspieler nebeneinander im gleichen Abstand hinter der Ziellinie. Stellt die Autos mit abgewickelter Schnur nebeneinander an der Startlinie auf. Wartet das Startkommando ab. Dreht das Stäbchen mit beiden Händen und wickelt die Schnur auf. Sieger ist, wer sein Auto als Erster an der Ziellinie hat.

c) Ein interessanter Name für das Spiel könnte zum Beispiel sein: Autorennen; Autowickeln; Schnurrennen; Drehkönig; Wer dreht, gewinnt ...

3 So könnte man das Spiel in einer Kurzform nur für die Mitspieler erklären:

- Stellt eure Autos auf.
- Jeder dreht möglichst schnell sein Hölzchen.
- Wer mit dem Auto zuerst an der Ziellinie ist, hat gewonnen.

Eine Einladung schreiben

3 b) Ein wichtiger Überzeugungspunkt für Erik könnte sein: Gute Schwimmer werden immer besser (weil Erik ein guter Schwimmer ist).

c) So können die Satzanfänge ergänzt werden:

Wir können zusammen viel Spaß haben.

Bestimmt möchtest du schnorcheln und tauchen lernen.

Oder: Bestimmt möchtest du als guter Schwimmer immer besser werden.

d) Mit einem der folgenden Sätze könntest du Erik zum Beispiel überzeugen:

- Ich würde mit dir gern neue Sprungtechniken lernen.
- Du findest es sicher auch toll, wenn wir zusammen viele Wettkampffahrten machen.

④ So könntest du Erik zum Beispiel in einer E-Mail bewegen, mit dir gemeinsam an der Rettungsschwimmer-AG teilzunehmen:

Hi Erik,

du musst dich unbedingt mit mir anmelden bei der Rettungsschwimmer-AG montags nach der Sportstunde. Wir können zusammen viel Spaß haben. Bestimmt möchtest du schnorcheln und tauchen lernen. Du findest es sicher auch toll, wenn wir zusammen viele Wettkampffahrten machen. Ich freue mich schon drauf.

Viele Schwimmergrüße

⑤ d) Das könnte zum Beispiel in den Sprechblasen stehen:

- Fuchs: Mein Junges hatte mal ein Gummiband um die Schnauze. Schön, dass die scharfen Scherben weg sind.
- Meise: Ah, mein Nistkasten ist wieder sauber. Piep!
- Fisch: Im klaren Wasser macht das Schwimmen Spaß. Besser Müll fischen als Fische fischen.

Eine Geschichte planen und schreiben

① b) Der Hausmeister zeigt wütend auf eine kaputte Scheibe.

④ b) Lösungsbeispiel:

... Im Kreis standen sich Lukas und Emre gegenüber.

⑨ Lösungsbeispiel:

Ein spannendes Rennen

Gestern in der ersten großen Pause war vielleicht was los! Marie und ich spielten gerade auf dem Schulhof, als plötzlich ein lautes Geschrei beim Klettergerüst losging. Wir sind schnell hingelaufen. Dort standen

Schülerinnen und Schüler eng beieinander im Kreis. Ich drängelte mich nach vorn. Jetzt konnte ich erkennen, was da passierte: Innerhalb des Kreises veranstalteten Lukas und Emre ein Schneckenrennen.

Die beiden holten jeweils eine Schnecke aus ihrer Schultasche und stritten darüber, welche Schnecke schneller ist.

Emre behauptete stolz: „Meine Agathe ist viel schneller als deine lahme Schnecke!“

„Gegen meinen Yusuf hat sie keine Chance!“, hielt Lukas selbstbewusst dagegen.

Da schlug ich spontan vor: „Wollen wir nicht ein Schneckenrennen machen?“

Alle waren von der Idee begeistert und überlegten sich eine Rennstrecke: Die Schnecken sollten bis zur Kletterwand laufen und diese dann hochkriechen. Die Schnecke, die als Erste oben ankommt, hat gewonnen.

Sogleich eröffnete Luisa ein Wettbüro. Leon sammelte die Wetteinsätze ein. Alle warteten gespannt, dass das Rennen begann.

Endlich ging es los. Zunächst ging Agathe in Führung. Doch an der Kletterwand holte Yusuf schnell auf. Am Ende gewann Agathe aber doch knapp. Alle Kinder jubelten und freuten sich. Agathe bekam zur Belohnung ein besonders großes Salatblatt.

Einen Text am Bildschirm lesen

② Schritte im Wald: Reis in Beuteln, zusammendrücken
Lagerfeuer knistert: Folie mit Händen zerknautschen
Regen: trockene Erbsen auf ein Metallblech prasseln lassen

Fehler entdecken und berichtigen

② c) Vervollständigter Hefteintrag:

1. spannen
2. Der Vogel spannt seine Flügel.
3. spannend, verspannt, Spannung
4. spannen, weil: span | nen

e-f) Beispiele für einen Hefteintrag:

wog

Der Vogel wog vielleicht ein Kilogramm.

abgewogen, wiegen, die Waage

wog, weil: wir wo | gen

Männchen

Das Männchen ist kleiner als das Weibchen.

Mann, Männer, männlich

Männchen groß, weil: starkes, braunes, zutrauliches ...

Weibchen

Das Weibchen ist größer als das Männchen.

Weiberfastnacht, Altweibersommer, weiblich

Weibchen, weil: Wei | ber

Federn

Die Federn sind weiß.

Federn groß, weil: lange, weiße, schöne ...

krumm

Der Schnabel ist krumm.

krummbiegen, krummgehauen, Krümmung

krumm, weil: krum | mer

hatte

Ich hatte mich angezogen.

hatte, weil: hat | te

Krallen

Der Vogel hat spitze Krallen.

Krallenfüße, festkrallen, angekrallt

Krallen, weil: Kral | len

Augen

Der Bussard hat stechende Augen.

Augen groß, weil: stechende, scharfe, dunkle ...

3 Beispiele für die Berichtigung:

Platzregen

Der Platzregen überschwemmt den Keller.

Platzregen groß, weil: heftigerer, starkerer, kräftigerer ...

muste

Ich musste den Hund baden.

muss, müssen, mussten

musste, weil: wir müs | sen

Reißaus

Der Hund nahm Reißaus.

reißen, der Reißverschluss, zerreißen, ausreißen

Reißaus, weil: wir rei | ßen

sprang

Der Hund sprang hinaus.

der Sprung, sprangen, das Sprungtuch, sprunghaft

sprang, weil: wir spran | gen

offene

offenbar, die Offenheit, offensichtlich, weltoffen

offene, weil: of | fen

In der richtigen Reihenfolge beschreiben

3 Flaschenzielen

- Material: leere Flasche, Schnur, Nagel, Stoppuhr
- zuerst den Nagel an die Schnur binden
- anschließend die Schnur hinten an der Hose des Spielers befestigen, der Nagel hängt in Kniehöhe
- dann die Flasche hinter den Spieler stellen
- jetzt das Startkommando geben und die Zeit abstoppen
- Spieler muss in die Hocke gehen und den Nagel möglichst schnell in die Flasche bekommen – ohne Hände
- der schnellste Spieler hat gewonnen
- Tipp: Je kürzer die Schnur umso schwieriger

Mit Pronomen Wiederholungen vermeiden

❶ Märchenanfang B ist der richtige. Er hört sich besser an, weil die Nomen „Tochter“ und „Vater“ im 2. Satz nicht wiederholt werden, sondern durch Personalpronomen (sie, ihm) ersetzt sind.

Objekte erkennen und gebrauchen

❷ b) Frau Wagner schenkt ihm ein Buch, einen Schokoriegel ...

❸ Die Gärtnerin pflanzt einen Baum.

Die Ärztin untersucht das Mädchen.

Der Polizist kontrolliert den Verkehr.

Der Regisseur dreht einen neuen Film.

Die Reporterin schreibt einen Bericht.

Punkte am Satzende setzen

❶ Der Text ist schwer zu lesen, weil die Punkte am Satzende fehlen. Man erkennt nicht, wo ein Satz zu Ende ist und ein neuer Satz beginnt.

Sachtexte lesen und verstehen

❶ Lösungsbeispiel:

- Wo leben Esel?
- Was fressen Esel besonders gern?
- Warum gelten Esel als dumm?

❸ **Esel – lange Ohren, viel dahinter!**

Esel zählen zu den ältesten Haustieren der Menschen und sind weltweit verbreitet. Hausesel stammen vom Wildesel ab. Ihre Heimat in Nordafrika ist ein karges und raues Land. Daher sind Esel sehr genügsam. Sie kommen mit nur wenig Nahrung wie Disteln und Gras aus und überleben auch ein paar Tage ohne Wasser.

Esel sehen ein bisschen aus wie kleine Pferde – mit zu großem Kopf und zu großen Ohren. Grau und Braun sind die häufigsten Fellfarben.

Typische Merkmale sind der „Aalstrich“ – ein dunkler Strich auf dem Rücken – und das „Mehlmaul“, ein weißer Rand ums Maul. Mit ihren langen und beweglichen Ohren können Esel sehr gut hören.

Dumm, störrisch und faul soll der Esel sein. Was als Schimpfwort gerne auch für Menschen benutzt wird, ist aber gar nicht richtig! Esel sind nämlich klug und gutmütig. Sie haben nur ihren eigenen Kopf und ordnen sich nicht einfach unter. In einer gefährlichen Situation bleiben sie erst mal stehen und überlegen, wie sie am besten reagieren, anstatt kopflos davonzurennen wie ein Pferd. Esel sind auch sehr stark – ob Zuckerrohr oder Stoffballen: Esel können mehr als 100 Kilogramm schleppen. Selbst über wacklige Brücken marschieren die Lastenträger, ohne zu murren. Es sei denn, ein Weg kommt ihnen nicht geheuer vor. Dann werden sie störrisch.

Früher mussten die Esel im Bergbau und in Mühlen hart arbeiten. Doch das ist längst vorbei, man sieht Esel bei uns heute vor allem als reines Freizeittier. Mit ihrem weichen Fell und der samtigen Nase sind Esel auch große Schmuse- und Streicheltiere. Esel haben gerne Kontakt mit anderen Lebewesen. Die freundlichen Tiere strahlen eine große Ruhe aus, die sich auch auf den Menschen überträgt. Deshalb bekommen manche Patienten eine „Eselstherapie“ verordnet, um schneller gesund zu werden.

Antworten auf die Fragen:

- a. Esel fressen Disteln und Gras.
- b. Esel haben einen großen Kopf und große Ohren. Sie haben einen dunklen Strich auf dem Rücken und einen weißen Rand ums Maul.
- c. Früher haben Esel für Menschen hart gearbeitet.
- d. Heute sind Esel bei uns Schmuse- und Streicheltiere. Sie helfen auch kranken Menschen, die eine Eselstherapie machen können.

9 Lösungsbeispiel:

Steckbrief: Esel

Name: Esel

Heimat: Nordafrika

Nahrung: Disteln und Gras

Aussehen: großer Kopf, lange Ohren, Aalstrich und Mehlmaul

Eigenschaften: genügsam, klug, gutmütig, stark, freundlich

Besondere Merkmale: lieben Kontakt zu anderen Lebewesen, strahlen Ruhe aus, können Menschen heilen

Satzglieder erkennen

② (Die Kinder) (besuchen) (morgen) (das neue Naturkundemuseum).
(Das neue Naturkundemuseum) (besuchen) (die Kinder) (morgen).

④ a. (Im Museum) (bekommen) (die Kinder) (viele Informationen über Dinosaurier).

(Die Kinder) (bekommen) (im Museum) (viele Informationen über Dinosaurier).

b. (Sie) (sehen) (in der Ausstellung) (das größte Dinosaurierskelett der Welt).

(In der Ausstellung) (sehen) (sie) (das größte Dinosaurierskelett der Welt).

Silben in Wörtern untersuchen

④ c) Lösungsbeispiele:

- mit A/a: der Aal, der Abend ...
- mit Ä/ä: ärgern, die Ähre ...
- mit Ai/ai: das Aids ...
- mit E/e: die Ebbe, das Echo ...
- mit Ei/ei: die Eiche, eilen ...
- mit I/i: ich, die Idee ...
- mit O/o: oben, das Obst ...
- mit Ö/ö: öffnen, das Öl ...
- mit U/u: das Ufer, unten ...
- mit Ü/ü: über, die Übung ...

Über Tiere informieren

④ Lösungsbeispiel:

Der Clownfisch ist ungefähr 8 Zentimeter lang.

Seine Augen sind schwarz.

Seine Haut leuchtet orangerot.

Sein Körper ist von drei breiten, weißen Streifen mit schwarzem Rand überzogen.

Auffällig sind auch die schwarzen Ränder an seinen Flossen.

Über Tiere unterschiedlich informieren

④ Lösungsbeispiel:

Stinktiere

Stinktiere erreichen eine Größe von bis zu 40 Zentimetern und wiegen bis zu 6 Kilogramm.

Stinktiere haben kurze Beine und ein schwarzweiß gemustertes, langhaariges Fell. Auffällig ist auch ihr langer, buschiger Schwanz. Von der Stirn bis zur Nase haben sie einen weißen Streifen.

Stinktiere leben in Steppen, Halbwüsten oder im Buschland.

Zu ihren Feinden zählen Greifvögel.

Umstellproben machen

① Am helllichten Tag entführen Unbekannte fünf Affen aus dem Zoo
Unbekannte entführen am helllichten Tag fünf Affen aus dem Zoo

② Die Reihenfolge der Satzglieder ist nicht sinnvoll.
a. Drei Schafe verursachen Verkehrschaos auf der Autobahn
b. Hund rettet in den Alpen zwei Bergsteigern das Leben
c. Feuerwehr rettet ängstliche Kuh aus einem Swimmingpool

③ Nach ungewöhnlichem Diebesgut sucht die Polizei in der norwegischen Stadt Bergen. Aus dem Aquarium des Zoos haben Unbekannte am Samstag ein Krokodil gestohlen.
Durch den ständigen Stress könnte das Tier sterben.
Das kleine Krokodil „Taggen“ konnte leicht aus dem Zoo gestohlen werden, weil es so zahm ist. Für Menschen ist das Krokodil ungefährlich.
Der Zoo möchte Taggen unbedingt wiederhaben. 3000 Euro hat er für Hinweise versprochen.

Wann schreibt man Wörter mit ie?

- ④ d) Die Silbe in „flink“ ist geschlossen: flin | ke

Wörter mit b, d oder g am Wortende

- ① In den Wörtern hört man am Ende ein p, t oder ein k, obwohl sie mit b, d oder g geschrieben werden.

- ④ b) Lösungsbeispiele:

- bleiben: du bleibst, ihr bleibt, das Überbleibsel
- fliegen: du fliegst, wegfliegen, der Flug, der Flieger
- geben: du gibst, ihr gabt, weggeben, die Gabe
- heben: du hebst, ihr hobt, aufheben, der Heber, die Hebung
- reiben: du reibst, ihr riebt, einreiben, die Reibung, der Abrieb

- ⑤ Lösungsbeispiele:

- gelb: gelbgrün, gelblich, das Gelb
- rund: Rundblick, Rundfahrt, rundum, halbrund
- klug: die Klugheit, altklug, klugerweise, unklug, ausklügeln

Wörter mit Dehnungs-h

- ③ b) Lösungsbeispiele:

- zähmen: die Zähmung, die Zahmheit, zahm, unbezähmbar
- fühlen: der Fühler, das Gefühl, fühlen, anfühlen, befühlen, gefühllos, fühlbar
- wohnen: die Wohnlichkeit, die Wohnung, die Bewohner, bewohnen, wohnlich
- ahnen: die Ahnung, errahnen, vorausahnen, ungeahnt, ahnungslos
- nehmen: die Stellungnahme, die Annahme, annehmen, durchnehmen, zurücknehmen
- stehlen: der Diebstahl, bestehlen, davonstehlen, verstoehlen
- zählen: der Zähler, die Zählung, abzählen, aufzählen, ungezählt, zählbar

- fehlen: der Fehler, die Fehlerhaftigkeit, fehlerlos, fehlerhaft, verfehlen
- bohren: der Bohrer, die Bohrung, aufbohren, durchbohren, verbohrt
- lehren: die Lehrerin, die Lehre, die Belehrung, der Gelehrte, belehren, gelehrt
- kühlen: die Kühlung, die Kühle, abkühlen, unterkühlt, kühl
- fahren: der Fahrer, die Abfahrt, die Hinfahrt, anfahren, mitfahren, befahren, unerfahren

6 b) – wohnen: die Wohnlichkeit, die Wohnung, die Bewohner, bewohnen, wohnlich

- fahren: der Fahrer, die Abfahrt, die Hinfahrt, anfahren, mitfahren, befahren, unerfahren
- die Bühne: die Theaterbühne, das Bühnenbild, die Drehbühne
- zähmen: die Zähmung, die Zähmheit, zahm, unbezähmbar
- das Ohr: Ohrring, Ohrfeige, Eselsohr, Schlitzohr
- bohren: der Bohrer, die Bohrung, aufbohren, durchbohren, verbohrt
- die Kohlen: der Kohlenstoff, das Kohlenbergwerk, die Holzkohle
- der Rahmen: das Rähmchen, der Bilderrahmen, einrahmen, umrahmen
- führen: der Führer, die Führung, die Unterführung, anführen, abführen
- der Stuhl: der Drehstuhl, der Gartenstuhl, der Liegestuhl, die Bestuhlung
- wählen: der Wähler, die Wahl, wählen, abwählen, wählbar

Wörter mit silbentrennendem h erkennen

6 a) Lösungsbeispiele:

- geschehen, es geschah, das Geschehen, das Geschehnis, ungeschehen, das Naturgeschehen
- fliehen, er flieht, er floh, geflohen, entfliehen, er entfloh, fliehend
- drehen, verdreht, der Draht, die Drehung, drehbar, abdrehen, umdrehen, aufdrehen

Wörtliche Rede erkennen und kennzeichnen

3 Lösungsbeispiel:

Stehen zwei Pferde im Stall.

Sagt das eine: „Ich glaube, der Bauer nutzt mich nur als Lasttier.“

Entgegnet das andere: „Schreib doch einen Brief an den Tierschutzverein.“

Darauf antwortet das erste: „Und wenn der Bauer merkt, dass ich schreiben kann? Dann muss ich auch noch seinen ganzen Bürokratismus erledigen.“

Wünsche schriftlich formulieren

1 b) Das sollte unbedingt in der Kurzmittlung stehen und deshalb im Materialfeld markiert sein:

1. Sanne hat eines von ihren Sams-Büchern an Jette ausgeliehen. Jette ist begeistert von dem Buch. Sie möchte sich bei Sanne bedanken. Gleichzeitig will sie von Sanne noch ein anderes Buch von Paul Maar ausleihen, weil der so spannende Geschichten schreibt. Das will sie ihr auf einem Zettel mitteilen.
2. Hendrik hat aus Versehen Josis Englischbuch eingepackt. Josi braucht das Buch aber dringend am folgenden Freitag zurück, weil sie am Wochenende für den Vokabeltext üben muss. Josi will Hendrik ihr Anliegen in einer Kurzmitteilung über Computer oder Handy mitteilen.

c) So könnte die Kurzmitteilung lauten:

Zu 1.

Hi Sanne, dein Sams-Buch hab ich schon durchgelesen, war toll. Danke fürs Leihen. Bitte, bitte, leih mir noch eins von deinen Maar-Büchern, der schreibt so spannend!

Jette

Zu 2.

Hallo Hendrik, du hast mein Englischbuch eingepackt. Bring mir das unbedingt Freitag mit. Ich muss für den Vokabeltest üben. Es ist wirklich wichtig! Auf keinen Fall vergessen!

Josi

