

Name:

Tobi-Rätselreise

Grammatik und Rechtschreibung

2. Klasse und JÜL

Lernstandserhebung und Übung



Die Buchstaben-Tür 1

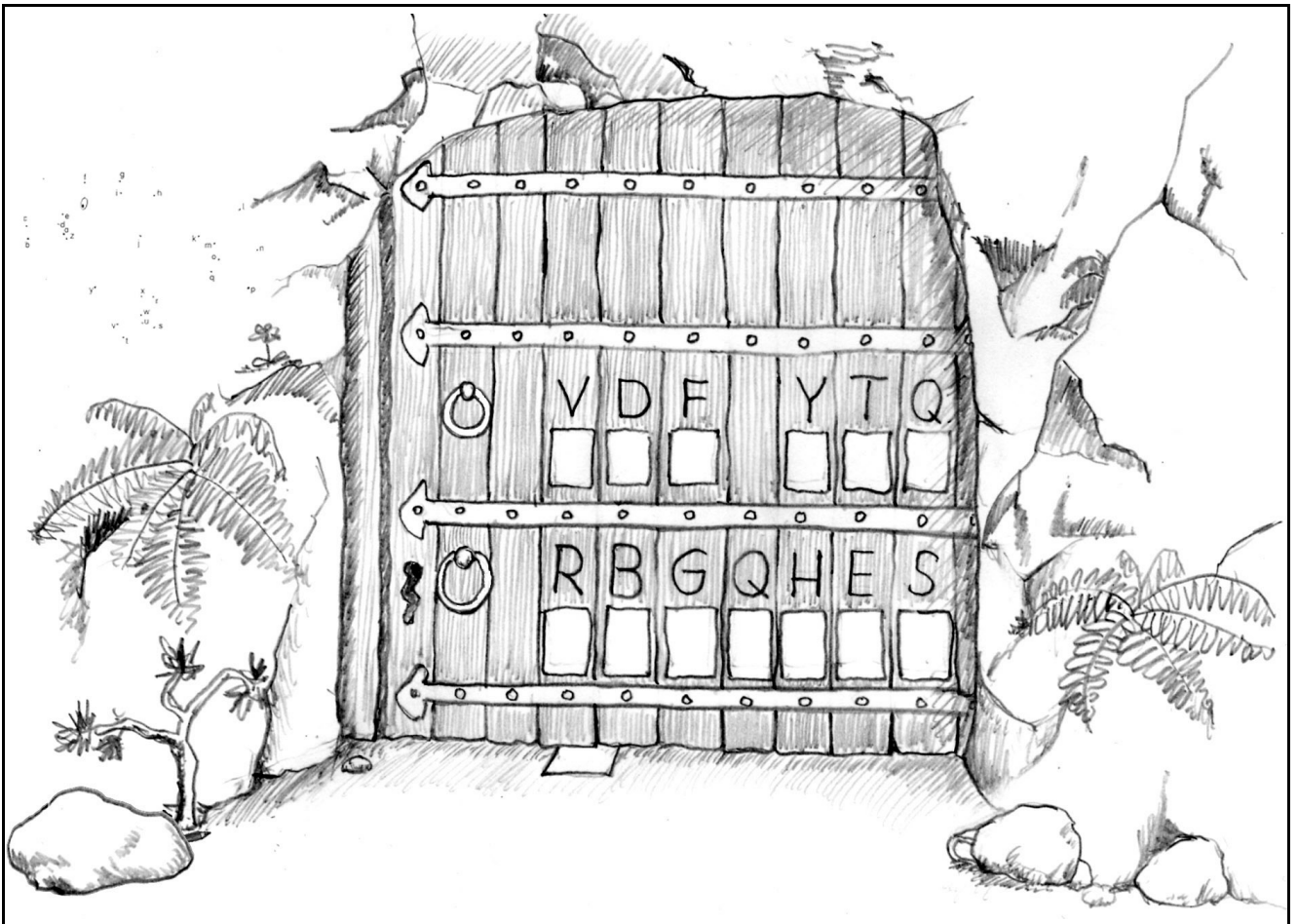
Name: _____

Alles beginnt ganz harmlos.
Die Tobikinder Alo und Ela klettern
in den Felsen hinter der Stillen Schlucht.

Plötzlich hören sie ein Kichern.
Es kommt aus einem Fels spalt.
Die Kinder zwingen sich hindurch.



Dahinter versperrt eine schwere Holztür den Weg.
Auf der Tür stehen Buchstaben. Es scheint eine Art Rätsel zu sein.
Alo findet einen Stift. Ela meint, man muss andere Buchstaben finden.



1 Schreibe unter jeden Buchstaben jeweils den Buchstaben,
der im ABC danach kommt



Die Buchstaben-Tür 2

Name: _____

Unter der Tür liegt ein Zettel.

Ela liest ihn und ruft: „Hier fehlen die Selbstlaute!“

Dreht den
oberen Ring
nach rechts
und den
unteren Ring
nach links.

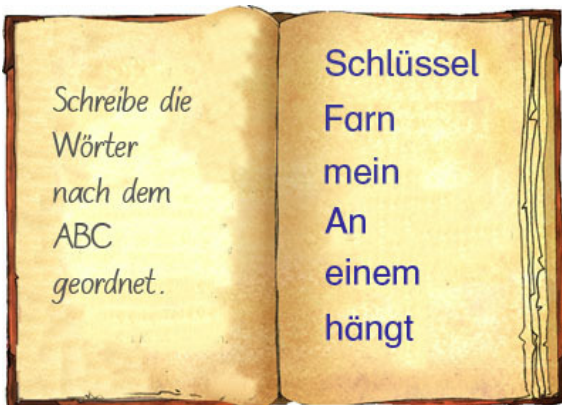
1 Schreibe den Satz mit den richtigen Selbstlauten.



2 In welcher Richtung müssen die Tobs die Ringe drehen? Male die richtigen Pfeile rot.



Hinter einem Stein liegt ein Buch. Alo schlägt es auf.



3 Die 6 Wörter ergeben nach dem ABC geordnet einen Satz. Schreibe ihn.



Die Buchstaben-Tür 3

Name:

In dem Buch steht noch ein anderes ABC-Rätsel.



1 Ordne die 7 Wörter nach dem ABC.

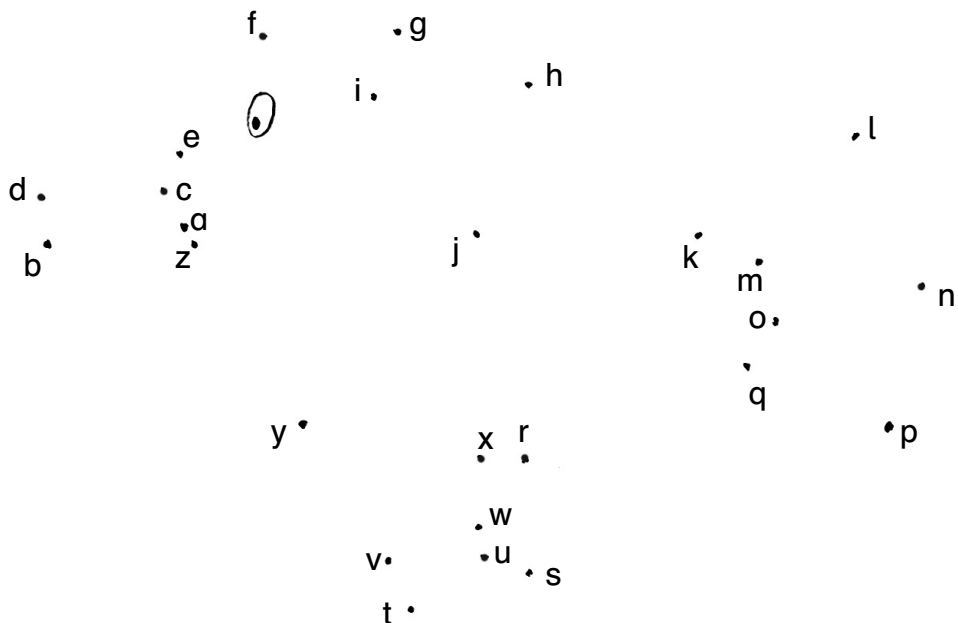


LÖSUNGSWORT:

2 Übermale in deinen Wörtern die letzten Buchstaben rot. Diese Buchstaben ergeben ein Wort. Schreibe das Wort groß.

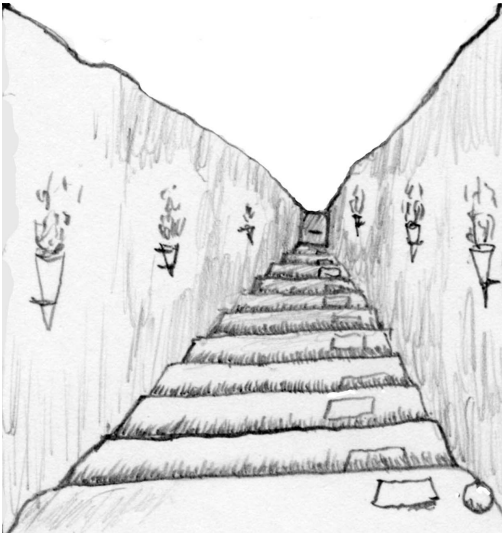


3 Verbinde die Buchstaben-Punkte in der Reihenfolge des ABC.



Nomen 1

Name: _____



Hinter der Rätseltür führt eine steile Treppe in die Tiefe. Auf jeder Stufe liegt ein Zettel. Die Tobis nehmen alle Zettel mit.

Die Treppe endet an einer Wand. Darin befindet sich eine schmale Öffnung.



Ela lacht: *Das ist einfach!*

Gras steil Luft lacht geht Treppe die Kind

Weiter unten wird es schwieriger.

Die Wörter bestehen hier nur aus großen Buchstaben.

Die Tobis erkennen die Nomen trotzdem.

Sie wissen: Nomen sind die Namen von Dingen und Lebewesen.

Sie werfen die Zettel mit den Nomen in den Schlitz.

EULE STEIN LEISE HAND UNTEN BLATT DAS RUFEN



1 *Schreibe die acht Nomen mit ihren Artikeln.*

Nomen 2

Name: _____

Wieder kichert jemand. Eine lustige Stimme ruft:
„Nicht schlecht! Aber jetzt wird es schwieriger.“
Aus dem Schlitz fallen ein Zettel und ein Stift.

Willkommen auf dem weg zur schrift.
Dieser weg ist voller rätsel.
Ein rätsel kann in einer tür sein, auf einer treppe,
in einem fels, im wald oder in einer höhle.

- 1 Der Zettel enthält Fehler. Alle 10 Nomen sind klein geschrieben.
Markiere die Nomen mit blauem Buntstift.



Alo wirft den Zettel mit den richtigen Sätzen ein.
Schon kommt eine weitere Aufgabe aus dem Schlitz.

Hand	Baum	Blei	Fels
Wand	Schuh	Stamm	Stift

- 2 Schreibe sinnvolle zusammengesetzte Nomen mit Artikeln.



Verben 1

Name: _____

„*Vorsicht!*“, ruft die lustige Stimme.

Von der Felswand poltert eine Strickleiter herab.

Rasch klettert Ela nach oben.

Alo folgt ihr.

Vor ihnen liegt ein schwieriger Weg.

Sie balancieren auf schmalen Pfaden,

springen über tiefe Schluchten,

und kriechen durch enge Felsspalten.



Durch ein Tor kommen sie in einen kleinen Hof.

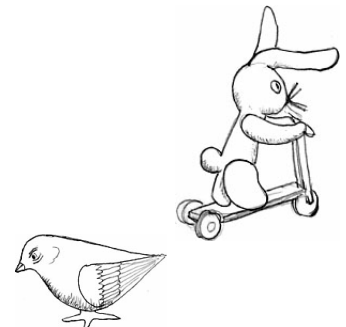
Hohe Mauern umgeben den Platz.

Das Tor schließt sich hinter ihnen.

„*Was ist denn das?*“, staunt Alo.

Im Hof rattert, knarrt und surrt es.

Überall bewegen sich Figürchen aus Metall oder Stoff.



1 *Markiere im oberen Text die Verben mit rotem Buntstift.*

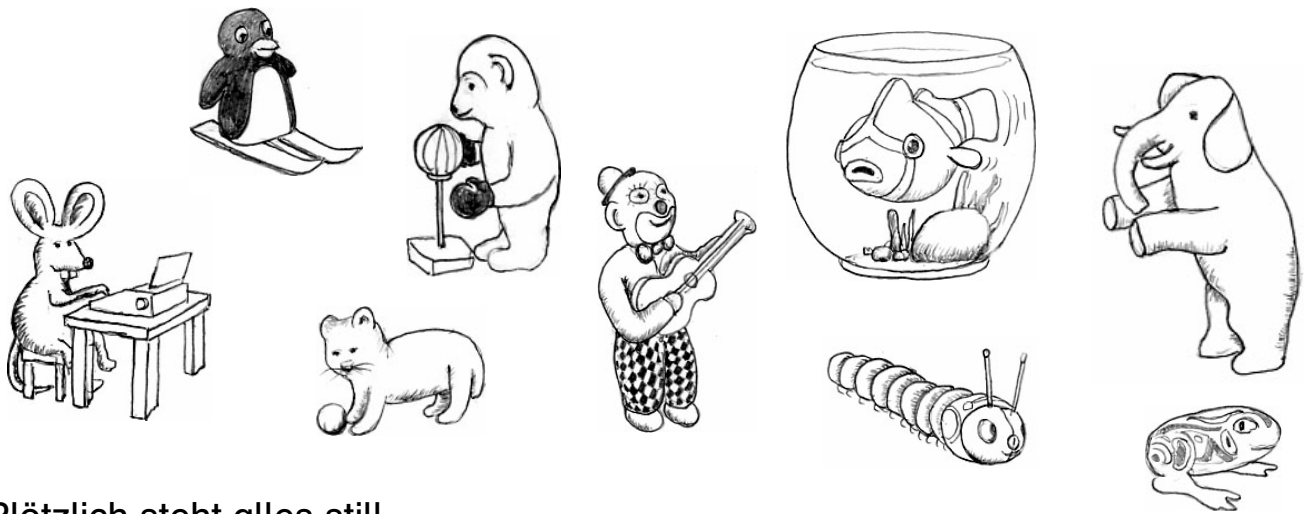


2 *Einige dieser Verben stehen in der **Grundform**: **balancieren**, **springen**,
Verwandle die anderen Verben und schreibe sie in der Grundform.*



Verben 2

Name: _____



Plötzlich steht alles still.

„Schreibt auf, was sie tun, auch wenn sie nichts tun!“

kichert die lustige Stimme. Schon setzt sich wieder alles in Bewegung.

Pinguin Bär Fisch Elefant Katze
 Raupe Frosch Clown Maus

fähr steh box schwimm
 schreib spiel hüpf kriech

Schi Gitarre
 Ball Beine

1 Schreibe, was die Figuren tun.
 Benutze die Nomen und die Verb-Bausteine.
 Schreibe so: Der Elefant steht auf zwei Beinen.



Blank writing lines for the student to write their answers.

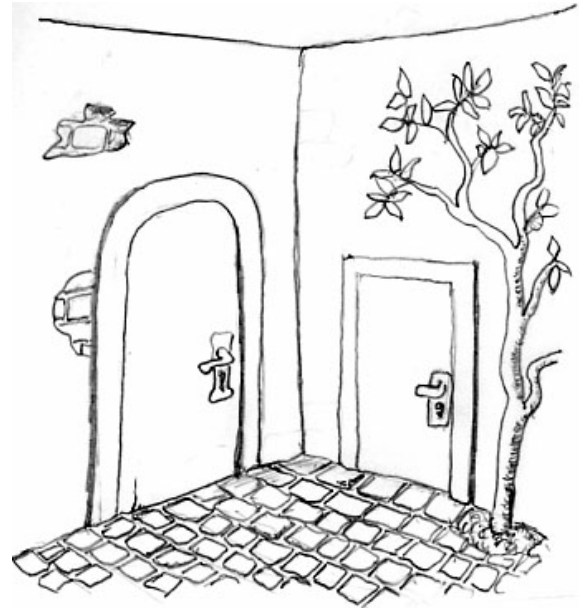
Artikel und Pronomen

Name: _____

Nach einer Weile ist alles wieder still.
„Lass uns weiter gehen.“, schlägt Ela vor.
In der Mauer sind zwei Türen.
Aber beide sind verschlossen.

Plötzlich rattert die schreibende Puppe
wieder los.

„Sie schreibt tatsächlich!“ ruft Alo.
„Die Puppe schreibt, was wir tun sollen.
Aber es fehlen Wörter.“



Artikel: der, die, das, den, dem, ein, eine, einen, einer, ...

Pronomen: ich, du, er, sie, es, wir, ihr, sie, ihr, ihn, dir, mir, uns, euch, ...

Wollt gehen? einzige Schlüssel muss
hier irgendwo sein.

passt in linke Tür.

Sucht im Aquarium.

Hinter Tür wartet Spitzmaus.

Gebt Apfel.

Apfel findet hinter Tür.

wünsche gute Reise.

1 Ergänze den Text der Maus mit den richtigen Artikeln und Pronomen.



Sp/sp oder St/st ?

Name: _____

Das Rätsel mit den Artikeln und Pronomen ist schwierig.

Doch gemeinsam schaffen sie es.

Sie finden auch den Schlüssel.

Hinter der Tür steht tatsächlich eine Spitzmaus.

Doch die Spitzmaus will keinen Apfel.

Sie piept: „Nennt mir sechs Wörter mit Sp am Anfang.

Dann zeige ich euch vielleicht den Weg.

Aber zuerst müsst ihr die richtigen Namen meiner Freunde finden.“



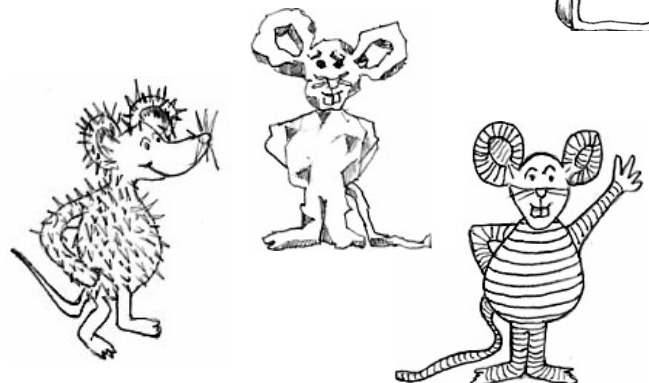
..ielen ..eigen ..eiten ..rechen ..ehen ..ringen
der ..achel der ..iegel die ..ur der ..reifen der ...ein der ..ort

- 1 Schreibe die sechs Wörter, die mit sp oder Sp anfangen.
Schreibe zu den Nomen auch die Artikel.



- 2 Schreibe die Namen der drei Mäuse. Sie beginnen alle mit St.
Bilde zusammengesetzte Nomen.





Am Ende hart oder weich ?

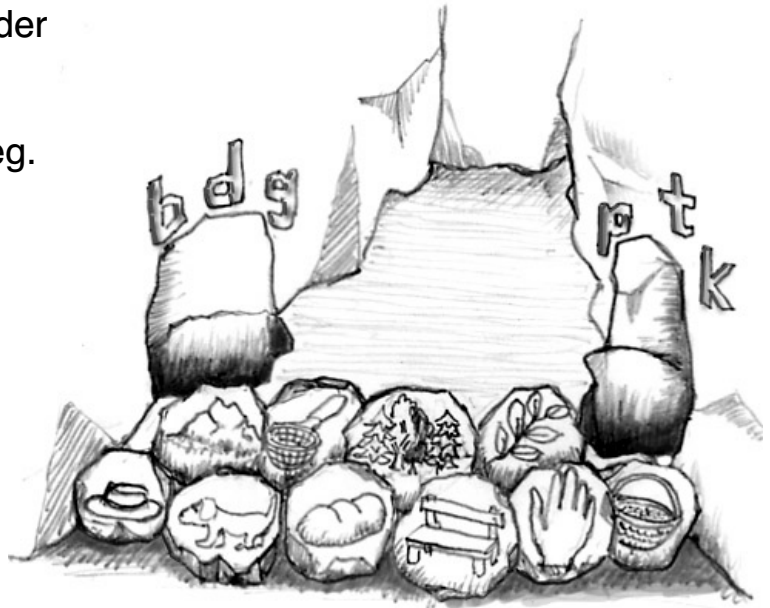
Name: _____

Die Spitzmaus führt die Tobi-Kinder durch eine Schlucht.

Große Steine versperren den Weg.

„Ihr müsst die Steinkugeln in die richtigen Löcher rollen.“

Ela lacht: „Das ist leicht.
Man muss die Mehrzahl bilden.
Dann hört man, ob das Ende weich oder hart klingt.“



Schnell sind die Kugeln aus dem Weg geräumt.

		<i>b oder p ?</i>		<i>d oder t ?</i>		<i>g oder k ?</i>				
<i>Bro.</i>	<i>Kor.</i>	<i>Zwei.</i>	<i>Wal.</i>	<i>Ber.</i>	<i>Hu.</i>	<i>Hun.</i>	<i>Ban.</i>	<i>Han.</i>	<i>Sie.</i>	

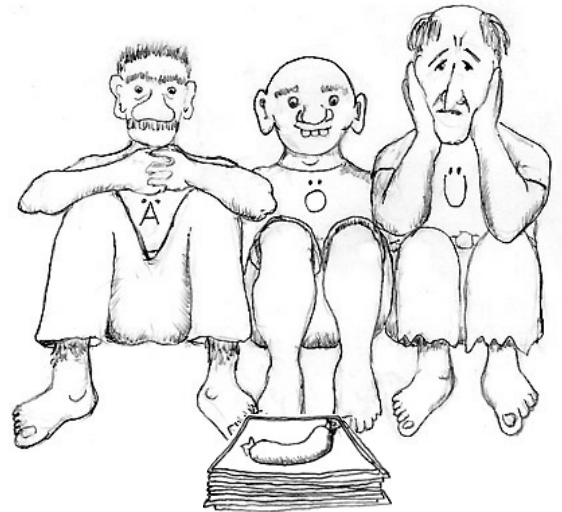
1 *Schreibe die Nomen in Mehrzahl und Einzahl wie im Beispiel: die Zwerge - der Zwerg*



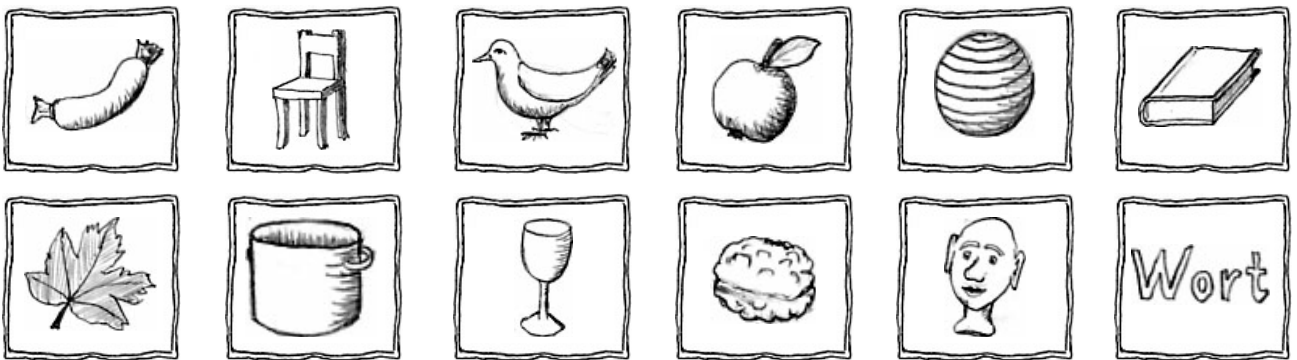
Mehrzahl: Umlaute

Name: _____

Am Ende der Schlucht sitzen drei Riesen.
 An ihnen kommt niemand vorbei.
 Die Spitzmaus stellt sie vor:
*„Das sind Äbi, Öbi und Übi.
 Gebt jedem die richtigen Karten,
 dann gehen sie weg.“*



Vor den Riesen liegt ein Stapel Bildkarten.
 Alo hat eine Idee. Er gibt die oberste Karte dem Riesen Übi.



N.ss V.gel B.ch T.pf W.rt St.hl K.pf Gl.s B.ll .pfel W.rst Bl.tt

1 Schreibe die Nomen in der Mehrzahl mit den bestimmten Artikeln.



Äbi



Öbi



Übi

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Adjektive

Name: _____

Die Riesen geben den Weg frei. Vor den Tobis liegt ein seltsamer Garten.



Bäume Libelle Fuchs Steine Eulen Zaun Blumen Pilze Igel Feder Tomaten Gras
Schwanz Kürbis Pfosten verdreht krumm dick dünn riesig groß klein
winzig eckig kariert gestreift leicht schwer stachelig schief hart

- 1 *Schreibe auf, was in diesem Garten anders ist als gewöhnlich.
Benutze Nomen und Adjektive aus dem Kasten.*



Doppellaute au, ei, eu

Name: _____

Neben dem Eingang zum seltsamen Garten entdeckt Ela einen Brief.

„Da fehlen wieder Buchstaben.“

Liebe Fr__nde,

im Z__bergarten kann man sich verl__fen. Bl__bt immer __f dem Weg!

Geht hinter dem __ngang links am Z__n entlang.

L__ft zwischen den b__den St__nen durch, die __ssehen wie __len.

Rechts vom Am__senh__fen seht ihr einen Pf__l. Folgt ihm.

Dahinter wartet ein __chhörnchen.

Es z__gt __ch den Weg hin__s __s dem Garten.

- 1 Schreibe den vollständigen Brief in dein Heft.
Denke daran, dass Nomen groß geschrieben werden.



- 2 Zeichne den Weg rot ein, der im Brief beschrieben wird.



Doppel-Mitlaute: ck tz

Name: _____



Die Tobi-Kinder kommen aus dem Zaubergarten.
Das Eichhörnchen zeigt auf einen riesigen Platz

*„Seht Ihr den Troll? Er ist ein Hellseher.
Er gibt Antworten auf Fragen,
die ihm erst danach gestellt werden.“*

Der Troll si__t mitten auf dem Pla__ und schläft.
Tro__ der Hi__e hat er eine di__e Ja__e an.
Alo we__t ihn auf. Der Troll erschri__t ein wenig.
Er nimmt seine Mü__e ab und wischt seine Gla__e tro__en.

1 Schreibe den Text des Kastens vollständig.



Handwriting practice area consisting of 10 rows of green-lined boxes for writing.

Fragen

Name:

Das Eichhörnchen erklärt:

„Der Troll nennt euch fünf Antworten. Ihr müsst die richtigen Fragen stellen.“

Ela spricht den Troll an: „Nenne uns deine Antworten.“

1. Ich bin der Tor-Wächter.
2. Ich heiße Fragemichel.
3. Ich sitze auf einem Stuhl und beantworte Fragen.
4. Damit schließe ich das Tor auf.
5. Es ist direkt vor euch. Es ist unsichtbar.



Wie ? Wo ? Wer ? Wofür ? Was ?

bist heißt ist brauchst tust

1 Schreibe die fünf Fragen an den Troll.



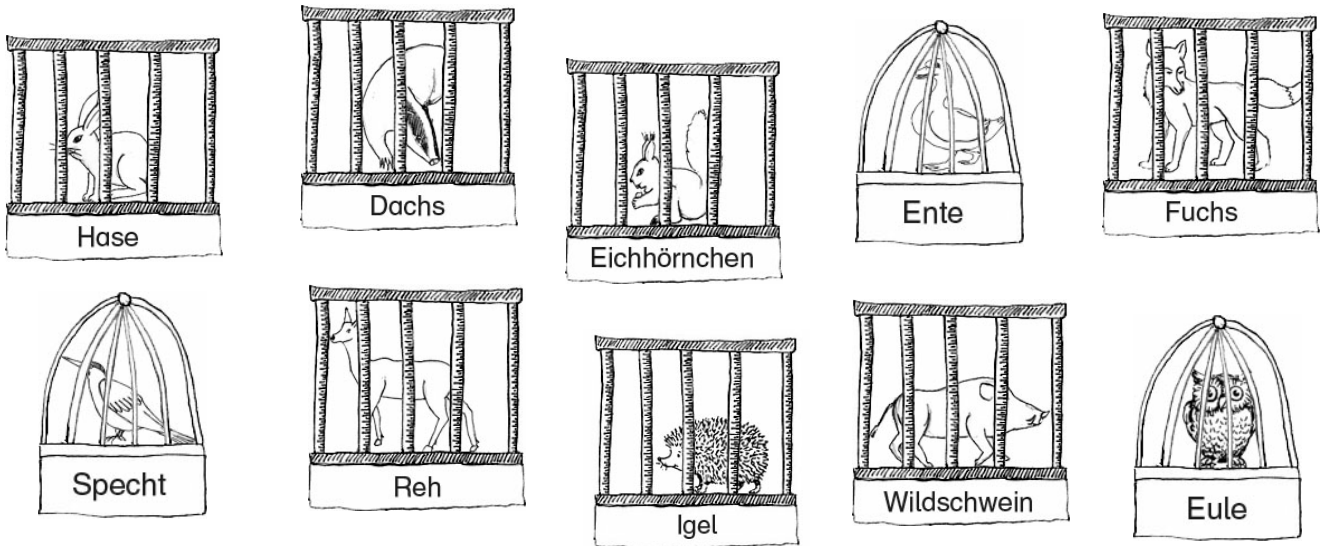
Die Tobis haben Glück. Sie stellen fünf richtige Fragen.

Der Troll steckt den Schlüssel in die Luft und dreht ihn um.

Wortarten 1

Name: _____

Ein helles Licht blendet die Tobis. Als sie die Augen wieder öffnen, ist der Troll verschwunden. Auf dem Platz stehen jetzt Käfige mit Tieren.



Vor einem Käfig findet Alo einen Zettel.

Ihr könnt die Tiere befreien. Dazu müsst ihr die Rätsel lösen.
Folgt dann dem Tier, das laufen, schwimmen und fliegen kann.

- 1) MIT SEINEM HARTEN RÜSSEL WÜHLT ES IN DER ERDE.
- 2) DAS KLEINE TIER KLETTERT GESCHICKT UND SPRINGT WEIT.
- 3) DAS SCHLAUE, ROTBRAUNE RAUBTIER LEBT IN EINEM BAU.
- 4) MIT SEINEN LANGEN OHREN HÖRT ES SEHR GUT.

- 1 Zu welchen Wortarten gehören die **unterstrichenen** Wörter des Zettels?
Markiere die Nomen blau (■), die Verben rot (■),
die Artikel lila (■) und die Adjektive grün (■).



Wortarten 2

Name: _____

- 1) MIT SEINEM HARTEN RÜSSEL WÜHLT ES IN DER ERDE.
- 2) DAS KLEINE TIER KLETTERT GESCHICKT UND SPRINGT WEIT.
- 3) DAS SCHLAUE, ROTBRAUNE RAUBTIER LEBT IN EINEM BAU.
- 4) MIT SEINEN LANGEN OHREN HÖRT ES SEHR GUT.

1 *Schreibe die vier Sätze ab und dahinter die Namen der zutreffenden Tiere. Denke daran: Nur Satzanfänge und Nomen werden groß geschrieben.*



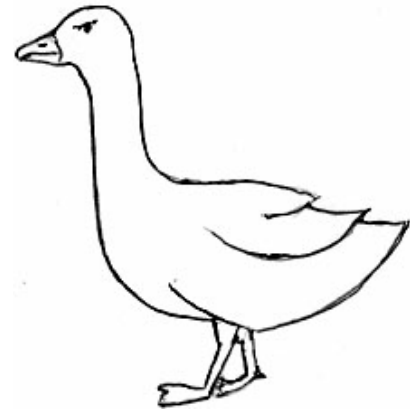
2 *Schreibe zu zwei anderen Tieren aus den Käfigen ähnliche Rätsel.*



Satzschlusszeichen

Name: _____

Die Rätsel sind gelöst.
Die meisten Tiere sind verschwunden.
Nur die Ente ist geblieben.
Und plötzlich ist da noch eine Gans.



Die Ente spricht die Tobis an:

„Wir gehen jetzt in Richtung Osten “

„Was heißt gehen “, fragt die Gans.

Sollten wir nicht lieber fliegen

Fliegen geht doch viel schneller “

„Und wie fliegen die Kobolde

Haben die vielleicht Flügel “

„Schluss mit dem Gequatsche “, schnattert die Gans.

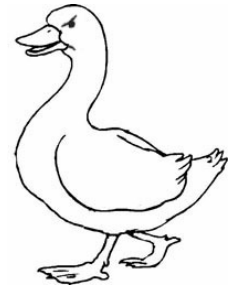
Sie watschelt los und ruft: „Folgt mir “

Die Ente schimpft: „Du hast gar nichts zu befehlen “

Einmal warnt die Gans die Tobis:

„Vorsicht, ein Loch “

„Glaubst du, die sind blind “, schnattert die Ente.



1 Schreibe die fehlenden Schlusszeichen der Sätze.



Verkleinerung -chen oder -lein

Name:

Und so geht es die ganze Zeit weiter mit dem Streit zwischen Ente und Gans.

Die beiden Vögel führen die Tobi in einen Wald.

Später steigen sie mit ihnen hinunter zu einem Fluss.

Kaum sind sie am Ufer angekommen, fliegen sie ohne Abschied davon.

„Sind die Vöglein weg?

Dieses Zettelchen soll ich euch geben.

Das Rätselchen nennt euch das Zielchen von eurem Weglein.“

Ein Zwerg drückt den Tobi-Kindern ein Blatt Papier in die Hand.

Drei dieser Dinge kann man nicht verkleinern. Kreise sie ein.

Stadt Höhle Baum Garten

Stein Hügel Eingang Fluss

Norden Haus Wald Dorf

Sucht dort euer nächstes Ziel.

- 1 *Der Zwerg spricht seltsam. Er verkleinert die Dinge. Schreibe die Nomen des Zettels verkleinert mit ihren bestimmten Artikeln. Aber Achtung! Nicht alle Nomen kann man verkleinern.*





Vorsilbe ver-

Name: _____

Der Zwerg gibt den Kindern einen Plan mit. So finden sie die Höhle im Norden.
Am Eingang entdeckt Ela einen weiteren Plan.

gess lauf steck mut grab ller irr

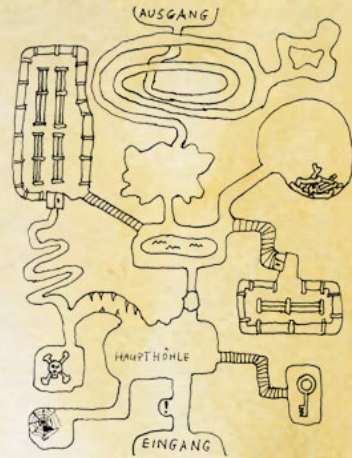
Passt auf, dass ihr euch in den Höhlen und Gängen nicht **ver__t**.

Man kann sich dort leicht **ver__en**.

Den Plan dürft ihr nicht **ver__en**! In einem Loch hinter dem Eingang sind Laternen **ver__t**.

Ver__t die Streichhölzer nicht! In der großen Höhle gibt es eine Schaufel. **Ver__lich** steht sie gleich rechts. Steigt die steile Treppe hoch.

Oben in der Kammer ist ein Schlüssel **ver__en**.



Der nächste Ausgang der großen Höhle ist durch einen Felsen **ver__t**.

Ver__t die Höhle durch den übernächsten Gang.

Vorsicht! **Ver__t** euch nicht an den spitzen Felszacken.

Geht auf keinen Fall bis zum **Ver__** am Ende des Ganges!

Dort sind schon viele **ver__en**! Nehmt den **ver__enen** Weg.

Jetzt habt ihr es gleich geschafft. Schließt auf und tretet ein!

letz sperr schwund lass ließ schlung

- 1 Lies den Plan. Male den Raum rot aus, zu dem der Plan hinführt.
- 2 In allen Wörtern mit der Vorsilbe **ver** fehlt der Hauptbaustein. Schreibe diese Wörter mit den richtigen Bausteinen ins Heft.

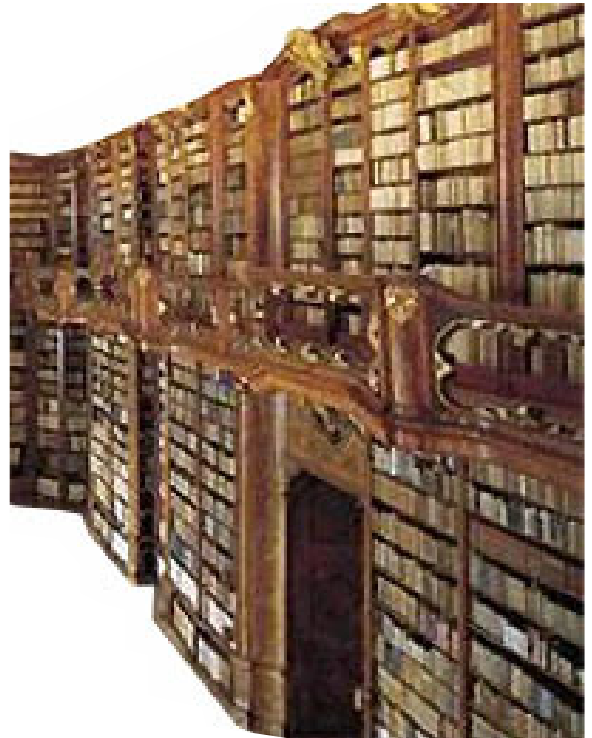


Am Ziel

Name: _____

Als sie den Raum betreten, machen die Tobi-Kinder große Augen.
Der riesige Raum steht voller Regale mit tausenden von **1**üchern.

„Da staunt ihr, was?“
Kichernd kommt **2**hnen
ein alter Mann entgegen.
„Meister Libro!“,
rufen Ela und Alo gleichzeitig.
„Ja, ich **3**in es.“ Der Alte schmunze**4**t.



„Was machen Sie denn hier?“
Die **K5**nder kennen Meister Libro.
Sie leihen sich bei ihm **6**ft Bücher aus.

„Hier ist meine
Ihr wolltet sie schon immer kennen lernen.
Ich hoffe, der Umweg
mit den R**ä7**seln **8**at euch ein wenig Spaß gemacht.
Nehmt euch zur Belohnung so viele Büch**9**r mit wie ihr tragen **10**önnt.“

Das lassen sich Ela und Alo nicht zweimal sagen.
Meister Libro bringt die Kinder zum anderen Ausgang der Höhle.
Von dort ist es nicht weit zum Fluss. Er fährt sie mit seinem Boot nach Hause.

- 1 *In zehn Wörtern fehlt jeweils ein Buchstabe.
Bilde aus diesen Buchstaben ein Wort und schreibe es.
Schreibe ein anderes Wort aus dem Text, das die selbe Bedeutung hat.*



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

