

## Arbeitsblatt 2: Lückentext

**Lückentext: Gewitter**

Setze folgende Wörter richtig ein:

höchsten	Glühen	Schwimmbecken	Schall
elektrisch	Kauerhaltung	Steckdose	verletzt
entladen	gleichen	Eiskristalle	
Blitzableiter	Freien	niedrigen	Gegenständen

In einer Gewitterwolke werden Wasser- und \_\_\_\_\_<sup>10</sup> herumgeschleudert. Durch die Reibung laden sie sich \_\_\_\_\_<sup>3</sup> auf. Wenn die Spannung in den Wolken zu hoch ist, muss sie sich \_\_\_\_\_<sup>2</sup>. Der Blitz bringt die Luft zum \_\_\_\_\_<sup>9</sup>. Blitz und Donner erfolgen eigentlich immer zur \_\_\_\_\_<sup>8</sup> Zeit. Den Donner hört man erst einige Sekunden nach dem Blitz, weil das Licht sich schneller ausbreitet als der \_\_\_\_\_<sup>4</sup>. Blitze schlagen meistens am \_\_\_\_\_<sup>7</sup> Punkt ein. Noch 100 m von einer Einschlagstelle entfernt kann ein Mensch \_\_\_\_\_<sup>11</sup> werden. Ein \_\_\_\_\_<sup>6</sup> schützt Gebäude vor einem Blitzeinschlag. Bei einem Gewitter solltest du dich nicht im \_\_\_\_\_<sup>1</sup> aufhalten. Gewässer und \_\_\_\_\_<sup>14</sup> solltest du sofort verlassen. Wenn du nicht rechtzeitig Schutz gefunden hast, suche einen \_\_\_\_\_<sup>15</sup> Punkt im Gelände. Gehe in die Hocke und nimm eine \_\_\_\_\_<sup>12</sup> ein. Halte dich bei einem Gewitter fern von \_\_\_\_\_<sup>13</sup> aus Metall. Elektrische Gegenstände sollten aus der \_\_\_\_\_<sup>5</sup> gezogen werden.

## Arbeitsblatt 2: Lückentext

1. 

--	--	--	--	--	--	--
2. 

--	--	--	--	--	--	--	--	--
3. 

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
4. 

--	--	--	--	--	--	--
5. 

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
6. 

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
7. 

--	--	--	--	--	--	--	--	--
8. 

--	--	--	--	--	--	--	--	--
9. 

--	--	--	--	--	--	--
10. 

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
11. 

--	--	--	--	--	--	--	--
12. 

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
13. 

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
14. 

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
15. 

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

**Lösungswort**

Übertrage die Wörter aus dem Lückentext in die Kästen neben der passenden Ziffer.  
Die Buchstaben in den farbigen Kästen ergeben das Lösungswort:

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
						Y				

12.	13.	14.	15.
		F	