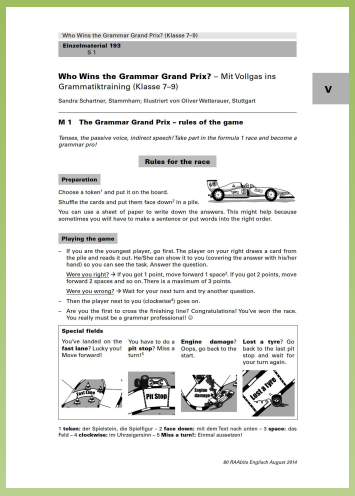
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Who Wins the Grammar Grand Prix?

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Who Wins the Grammar Grand Prix? (Klasse 7–9)
Einzelmaterial 193
S 1

Who Wins the Grammar Grand Prix? – Mit Vollgas ins Grammatiktraining (Klasse 7–9)

Sandra Schartner, Stammham; Illustriert von Oliver Wetterauer, Stuttgart

V

M 1 The Grammar Grand Prix – rules of the game

Tenses, the passive voice, indirect speech? Take part in the formula 1 race and become a grammar pro!

Rules for the race

Preparation

Choose a token[1] and put it on the board.
Shuffle the cards and put them face down[2] in a pile.
You can use a sheet of paper to write down the answers. This might help because sometimes you will have to make a sentence or put words into the right order.

Playing the game

– If you are the youngest player, go first. The player on your right draws a card from the pile and reads it out. He/She can show it to you (covering the answer with his/her hand) so you can see the task. Answer the question.
Were you right? → If you got 1 point, move forward 1 space[3]. If you got 2 points, move forward 2 spaces and so on. There is a maximum of 3 points.
Were you wrong? → Wait for your next turn and try another question.
– Then the player next to you (clockwise[4]) goes on.
– Are you the first to cross the finishing line? Congratulations! You've won the race. You really must be a grammar professional! ☺

Special fields

You've landed on the **fast lane**? Lucky you! Move forward!

You have to do a **pit stop**? Miss a turn![5]

Engine damage? Oops, go back to the start.

Lost a tyre? Go back to the last pit stop and wait for your turn again.

1 **token:** der Spielstein, die Spielfigur – 2 **face down:** mit dem Text nach unten – 3 **space:** das Feld – 4 **clockwise:** im Uhrzeigersinn – 5 **Miss a turn!:** Einmal aussetzen!

© Copyright school-scout.de / e-learning-academy AG – Urheberrechtshinweis
Alle Inhalte dieser Material-Vorschau sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei school-scout.de / e-learning-academy AG. Wer diese Vorschauseiten unerlaubt kopiert oder verbreitet, macht sich gem. §§ 106 ff UrhG strafbar.

V

Kompetenzen

Grammatik aus den Bereichen *tenses*, *indirect speech, passive voice, conditional sentences*, *adjectives and adverbs*, *participles* und *relative clauses* korrekt anwenden

eine englische Spielanleitung verstehen

Niveau

Klasse 7–9

Dauer

max. 1 Unterrichtsstunde

Einbettung

Jederzeit als Auffrischung oder nur ein Teil der Karten zur Vertiefung des jeweiligen Grammatikkapitels.

Hinweise

Grammatik, nein danke! Wenn das auch auf einige Ihrer Schülerinnen und Schüler[1] zutrifft, probieren Sie es doch einmal mit einem Grammatiktraining der anderen Art! Hier sind die Übungen als spannendes Formel-1-Rennen gestaltet, bei dem nicht nur die grammatikalische Kompetenz, sondern ab und zu auch das Glück eine Rolle spielt. *Tenses, indirect speech, the passive voice, conditional sentences, adjectives/adverbs, relative clauses und participles*: Greifen Sie sich die Themen heraus, die Sie mit Ihren Schülern trainieren möchten. Und dann geht's mit Vollgas ins Grammatiktraining!

[1] Im weiteren Verlauf wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit nur „Schüler" verwendet.

Vorbereitung

– Die **Spielregeln (M 1)** und der **Spielplan (M 2)** werden für jede Gruppe einmal kopiert und ggf. laminiert.
– Die **Spielkarten (M 3–M 8)** werden in benötigter Anzahl (ein Satz Karten pro Gruppe) kopiert, laminiert und ausgeschnitten.

Tipp: Wenn Sie die Karten der unterschiedlichen Grammatikbereiche auf verschiedenfarbiges Papier kopieren, können Sie leichter einen Bereich aussortieren, wenn Sie einmal nicht mit allen Karten spielen möchten.

– Jeder Schüler benötigt außerdem eine **Spielfigur**.

Durchführung

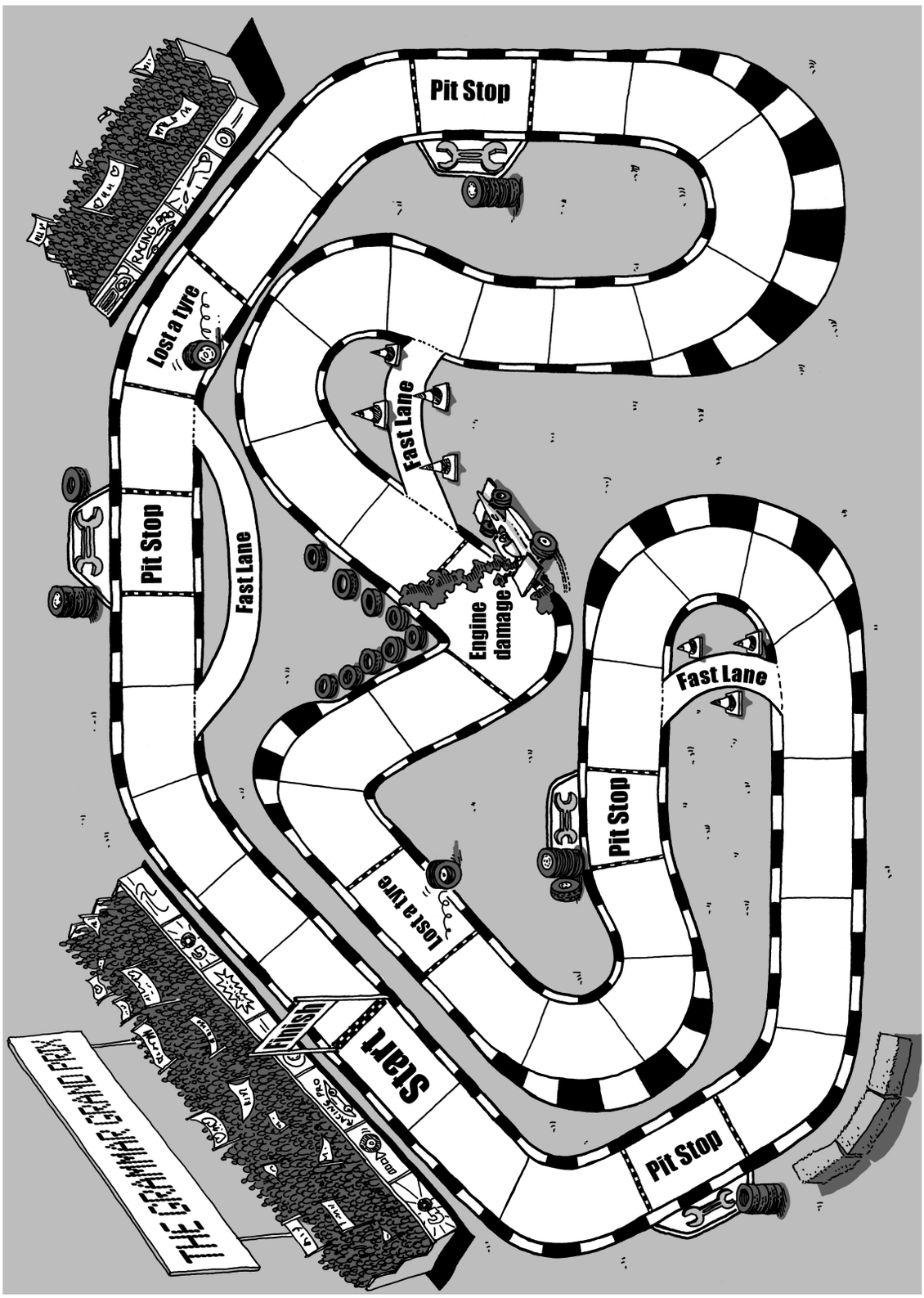
Tipp: Je nach Niveau der Klasse kann es sinnvoll sein, die jeweiligen Grammatikregeln vor Einsatz des Spiels kurz zu wiederholen.

Die Spielregeln **(M 1)** werden zunächst gemeinsam im Plenum besprochen. Die Schüler finden sich nun in **Kleingruppen** (z. B. Vierergruppen) zusammen. Die Karten werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Ein Schüler zieht eine Karte und liest einem Mitschüler die Aufgabe laut vor. Dabei deckt er mit der Hand die Lösung auf dem unteren Teil der Karte ab. Wenn der Befragte richtig antwortet, rückt er um die angegebene Punktzahl weiter. Bei falscher Antwort ist der nächste Spieler dran. Gewonnen hat, wer zuerst im *„Finish"* ankommt.

Differenzierung: Schwächere Klassen oder Gruppen spielen nur mit zwei bis drei Kartensätzen pro Spiel. So können sie sich auf einzelne Grammatikbereiche konzentrieren.

V

M 2 Board


Pit Stop
Lost a tyre
Fast Lane
Pit Stop
Fast Lane
Engine damage
Fast Lane
Pit Stop
Lost a tyre
Start
Finish
Pit Stop
THE GRAMMAR GRAND PRIX

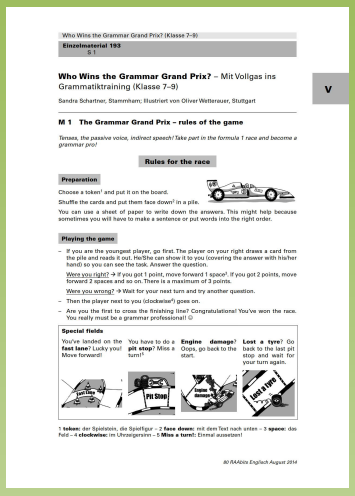
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Who Wins the Grammar Grand Prix?

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Who Wins the Grammar Grand Prix? (Klasse 7–9)
Einzelmaterial 193
S 1

Who Wins the Grammar Grand Prix? – Mit Vollgas ins Grammatiktraining (Klasse 7–9)

Sandra Schartner, Stammham; Illustriert von Oliver Wetterauer, Stuttgart

V

M 1 The Grammar Grand Prix – rules of the game

Tenses, the passive voice, indirect speech? Take part in the formula 1 race and become a grammar pro!

Rules for the race

Preparation

Choose a token[1] and put it on the board.
Shuffle the cards and put them face down[2] in a pile.
You can use a sheet of paper to write down the answers. This might help because sometimes you will have to make a sentence or put words into the right order.

Playing the game

– If you are the youngest player, go first. The player on your right draws a card from the pile and reads it out. He/She can show it to you (covering the answer with his/her hand) so you can see the task. Answer the question.
Were you right? → If you got 1 point, move forward 1 space[3]. If you got 2 points, move forward 2 spaces and so on. There is a maximum of 3 points.
Were you wrong? → Wait for your next turn and try another question.
– Then the player next to you (clockwise[4]) goes on.
– Are you the first to cross the finishing line? Congratulations! You've won the race. You really must be a grammar professional! ☺

Special fields

You've landed on the **fast lane**? Lucky you! Move forward!

You have to do a **pit stop**? Miss a turn![5]

Engine damage? Oops, go back to the start.

Lost a tyre? Go back to the last pit stop and wait for your turn again.

1 **token:** der Spielstein, die Spielfigur – 2 **face down:** mit dem Text nach unten – 3 **space:** das Feld – 4 **clockwise:** im Uhrzeigersinn – 5 **Miss a turn!:** Einmal aussetzen!

© Copyright school-scout.de / e-learning-academy AG – Urheberrechtshinweis
Alle Inhalte dieser Material-Vorschau sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei school-scout.de / e-learning-academy AG. Wer diese Vorschauseiten unerlaubt kopiert oder verbreitet, macht sich gem. §§ 106 ff UrhG strafbar.