

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

It's Game Time!

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Liebe Kolleginnen und Kollegen,

diese Spielesammlung bietet Ihnen die Möglichkeit, verschiedene Themen des Englischunterrichts, basierend auf den Anforderungen der Rahmenlehrpläne, auf spielerische Art zu vertiefen, zu üben und zu festigen.

Der Fokus der Spiele liegt auf den sprachlichen Kompetenzen und auf dem Einsatz in der gesamten Klasse, sodass jeder Schüler¹ aktiviert wird. Jedoch können die Spiele auch in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit eingesetzt werden.

Bei der Erstellung dieser Spiele habe ich darauf geachtet, unterschiedliche Themen zu behandeln. Diese müssen vorher erarbeitet werden (ggf. mit Hilfe der Bilder), sie sind aber selbstverständlich austauschbar. Dank des Zusatzmaterials ist es Ihnen möglich, selbst die Themen für die Spiele zu bestimmen und das Material entsprechend zu ändern. Ihrer Kreativität sind keine Grenzen gesetzt!

Die Spiele bieten Ihnen als Fachlehrkraft oder auch als fachfremd unterrichtende Lehrkraft zahlreiche Einsatzmöglichkeiten:

- als Stundeneinstieg (*warm up*)
- zur Vertiefung und Wiederholung von Unterrichtsthemen
- in der Partner- oder Gruppenarbeit
- zur Differenzierung
- im Frontalunterricht
- in der Stationsarbeit
- in der Freiarbeit
- als Vertretungsstunde

Die Spielbeschreibung folgt immer dem gleichen Schema. Der Übersichtlichkeit wegen stelle ich sie hier in tabellarischer Form vor:

Struktur	Beschreibung
Kompetenzbereich	Sprechen, Hören, Lesen, Schreiben, Hör- und Leseverstehen
Dauer/Einsatz	Genannt wird die ungefähre Dauer in Minuten sowie die hier beabsichtigte Sozialform.
Vokabular	Das hier gewählte Vokabular ist beliebig austauschbar.
Material	Benötigtes Material (selbst oder mit den Schülern) herstellen/kaufen
Vorbereitung	Beschreibung der Vorbereitung des Spiels (Tipps)
Spiel	Spielbeschreibung
Differenzierung	Möglichkeiten der Differenzierung werden aufgezeigt.
Alternative Einsatzmöglichkeiten	Erwähnt werden weitere mögliche Sozialformen, wie Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit.

Tipp: Die meisten Spiele halten länger, wenn sie laminiert werden. Ansprechender für die Schüler wären ggf. auch Kopien auf farbigem Papier. Selbstverständlich entscheiden Sie, ob Sie die Kopien vergrößern möchten, oder Magnetklebeband zur Erstellung für Haftbildelemente verwenden wollen.

Ich wünsche Ihnen viel Freude bei der Vorbereitung und Ihren Schülerinnen und Schülern viel Spaß beim Spielen!

Jessica Gherri

¹ Aus Gründen der besseren Lesbarkeit verwende ich die Form *Schüler*. Gleichermaßen sind Schülerinnen gemeint. Die neutrale Form *Lehrkraft* bezieht sich dementsprechend auf Lehrer und Lehrerinnen. *Spieler* bezeichnen Jungen wie Mädchen.

Inhaltsverzeichnis Spiele

1	Beat your time – Personal questions	6
2	Bingo – Marine animals and plants.....	7
3	Class Domino – Halloween	10
4	Find the pairs – Hobbies	13
5	Explosion – Vocabulary check	16
6	Football game – Jobs at home	17
7	Funny persons – Describing people	21
8	Get it! – Numbers	24
9	Guess my word – Wild animals	26
10	Mouse trap – Vocabulary check	30
11	Move – don't talk – Activities	34
12	Pyjama Party – Yes- or no-questions	40
13	Quiz – English speaking countries	42
14	Shopping game – Food and drinks	53
15	Swap cards – Time	57
16	Tic Tac Toe – Personal pronouns, possessive determiners	62
17	Top secret – Jobs.....	66
18	Variable crossword – Vocabulary check	69
19	Weather game – Weather, clothes, activities	71
20	Wordsnake – King of writing	75



Alle Materialien (Spielpläne, Spielfiguren etc.) sind digital im veränderbaren Wordformat im Zusatzmaterial enthalten.

Übersicht Spiele

	Spiel	Kompetenzbereich	Thema/Art	Einsatz	Dauer (Min.)
1	Beat your time	Sprechen	Personal questions (Frage/Antwort)	Klasse	5–10
2	Bingo	HV, Schreiben	Marine animals and plants (Bingo)	Klasse, PA, GA	10–15
3	Class Domino	Sprechen LV, HV	Halloween (Präpositionen) Lesedomino	Klasse, EA, PA, GA	15–20
4	Find the pairs	Sprechen, Lesen, HV	Hobbies (Find the pairs)	Klasse, PA	10–15
5	Explosion	Sprechen	Vocabulary check (Sprechrunde mit Eieruhr)	Klasse	10–15
6	Football game	Sprechen	Jobs at home (Tafel- oder Brettspiel)	Klasse, PA	10–15
7	Funny persons	Schreiben, Lesen	Describing people (Schreibrunde)	GA, Klasse	20–30
8	Get it!	Sprechen	Numbers (Tafelspiel)	Klasse, GA	10–15
9	Guess my word	Sprechen, HV, Lesen, Schreiben	Wild animals (Ratespiel)	Klasse, PA, GA	10–15
10	Mouse trap	Schreiben, Sprechen	Vocabulary check (Tafelspiel)	Klasse	30–45
11	Move – don't talk	Sprechen, LV	Activities (Pantomime)	Klasse, PA, GA	5–10
12	Pyjama Party	Sprechen	Yes- or no-questions (schnelles Fragespiel)	Klasse	5–10
13	Quiz	HV, LV, Sprechen	English speaking countries (Brettspiel)	GA, PA	30–45
14	Shopping game	Sprechen, Schreiben	Food and drinks (Brettspiel)	GA, PA	20–30
15	Swap cards	Sprechen	Time (Interview und Karten tauschen)	Klasse, GA, PA	5
16	Tic Tac Toe	Sprechen	Personal pronouns, possessive determiners (Tafel- oder Brettspiel)	Klasse, PA, GA	5–10
17	Top secret	Sprechen	Jobs (Ratespiel)	Klasse, PA, GA	5–10
18	Variable crossword	Schreiben	Vocabulary check (Tafelspiel)	PA, Klasse	30–45
19	Weather game	Schreiben, Sprechen	Weather, clothes, activities (Brettspiel)	GA, PA	15–20
20	Wordsnake	Schreiben Sprechen	King of writing (Endbuchstabe = Anfangsbuchstabe)	Klasse, EA, PA	5–10

HV = Hörverstehen
EA = Einzelarbeit

LV = Leseverstehen
PA = Partnerarbeit

GA = Gruppenarbeit

1 Beat your time – Personal questions

Kompetenzbereich

Sprechen

Dauer/Einsatz

5–10 Minuten

Klasse

Vokabular

Fragesätze und Antworten zur Person

Material

Stoppuhr, kleiner Ball

Vorbereitung

keine

Spiel

Alle Schüler stehen.

Die Lehrkraft beginnt, indem sie einem Schüler eine Frage stellt. Sie wirft ihm den Ball zu und startet die Stoppuhr.

Der Schüler beantwortet die Frage, stellt einem Mitschüler eine nächste Frage und wirft ihm den Ball zu. So geht es weiter, bis alle Schüler an der Reihe waren (wer dran war, setzt sich). Die Zeit wird gestoppt, wenn alle sitzen.

Eine zweite und dritte Runde kann gespielt werden. Hier gilt es, die erste Zeit zu unterbieten. Schafft es die Klasse, diesmal schneller zu sein?

Differenzierungsmöglichkeiten

Eine weitere Spielvariante besteht darin, sich nur auf eine begrenzte Anzahl von Fragen zu konzentrieren und nur diese zuzulassen (sie könnten an der Tafel stehen).

Schwieriger wird es, wenn jede Frage nur einmal gestellt werden darf. Ggf. kann den Schülern folgende Liste als Kopie ausgehändigt werden, damit sie sich unter Zeitdruck orientieren können.

Mögliche Fragen:

What's your name?

Where are you from?

What's your hobby?

What sport do you like?

What's your favourite colour?

What's your favourite animal?

What's your favourite food?

What drink do you like?

What did you do yesterday?

What will you do tomorrow?

When do you go to bed at the weekend?

What's your favourite subject?

Have you got brothers and sisters?

How old are you?

When is your birthday?

Who is your favourite teacher?

etc.

2 Bingo – Marine animals and plants

Kompetenzbereich











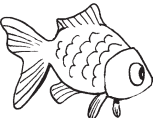


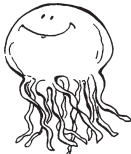

Hörverstehen, Schreiben

Dauer/Einsatz

10–15 Minuten

Klasse

Vokabular

					sea shell – starfish – sea horse – coral – seaweed
					ray – octopus – crab – sea grass – shark
					fish – sea urchin – killer whale – jellyfish – dolphin

Material

Spielplan (Differenzierungsmöglichkeit beachten), 1 Set Bilder

Vorbereitung

Die Bilder einmal für die Lehrkraft kopieren und ausschneiden.

Jeder Schüler erhält einen Blankospielplan und trägt neun Wörter seiner Wahl ein.

Spiel

Die Lehrkraft zieht nacheinander die Bildkarten (ggf. an die Tafel heften) und sagt das Wort. Die Kinder haken ihr Wort ab, sobald die entsprechende Karte gezogen wurde.

Das Bingo-Ergebnis muss vorher vereinbart werden (drei in einer Reihe oder auch alle neun Wörter).

Differenzierungsmöglichkeiten

Wenn das Bild nur gezeigt wird, müssen die Schüler ihre Wortschatzkenntnisse anwenden. Ein Bingo kann z. B. auch nur gelten, wenn alle Wörter richtig geschrieben wurden. Ist dies nicht der Fall, wird weitergespielt, bis jemand ein korrekt geschriebenes Bingo hat.

Leistungsschwächeren Schülern können die Wörter als Orientierung vorgelegt werden. Oder sie erhalten ein Set kleiner Wort- oder Bildkarten. Diese brauchen sie nur auf das Spielfeld zu legen.

Alternative Einsatzmöglichkeiten

In Partner- oder Gruppenarbeit benötigen die Kleingruppen je ein Set Bilder und die Blankovorlagen. Sie ziehen die Bilder dann selbstständig und abwechselnd.

2 Bingo – Marine animals and plants: Blankokarten



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

It's Game Time!

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

