SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

54 schnelle Englisch-Spiele für die Anfangsunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

© 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.

Kirstin Jebautzke

54 schnelle Englisch-Spiele für den Anfangsunterricht

Inhalt

1 Flashcard reading
2 Pointer
3 Roundabout
4 Pass it on
5 Snap
6 Slam
7 Take a card
8 Stop!
9 Pictionary
10 What's missing?
11 Repeat
12 Guessing game
13 Swap
14 King/Queen of memory
15 Match
16 Pairs
17 Bluff
18 Musical chairs
19 Bingo
20 Fireball
21 Oops
22 Atom five
23 Number fight
24 What time is it?
25 Magic numbers
26 Ro sham bo
27 Giddy-up
28 Thumbs up
29 Coding
30 Mister X
31 Telephone call
32 Number relay / Board race
33 Jumping the line
34 I spy with my little eye
35 Echo
36 Choir game (Choral repetition)
37 King/Queen of the world
38 Odd one out
39 Give me 5
40 Ready – steady – go!
41 Memory buzz
42 Jeopardy
43 Blindfold conversation
44 Simon says
45 Robot game
46 Spin the bottle
47 Charades
48 Gotcha!
49 Questions and answers
50 Shopping game
51 Fruit salad
52 Duck, duck, goose
53 Tic tac toe
54 English all around us

Hinweis: Wenn Flashcards (= größeres Format) bzw. Bild-/Wortkarten (= kleines Format) eingesetzt werden, sollte darauf geachtet werden, dass die Rückseite der Karten blanko ist.

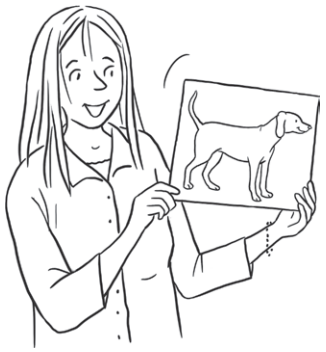
© PERSEN Verlag

Flashcard reading

1

▸ Konzentration/ Wahrnehmung ▸ Wortschatzwiederholung ▸ Chorisches Sprechen	Redemittel: Einzelwörter	Material: ca. 10 – 15 Flashcards nach Wahl (Bilder und/oder Wörter)

Die Lehrkraft steht vor der Klasse. Alle Kinder sollten die Karten, die von ihr in schneller Folge in die Höhe gehalten werden, gut sehen können. Sobald die Kinder das Motiv erkennen bzw. das Wort (wiedererkennend) lesen, sprechen sie das Wort aus. Es wird im Chor gesprochen, was insbesondere lernschwächeren Kindern die Teilnahme erleichtert, denn sie können mitsprechen.
Es ist förderlich, wenn die Kinder bei dieser Aufgabe stehen.



Hinweis: Bei dieser Form des *Flashcard reading* ist es nicht wichtig, dass die Karten „ordentlich“ gehalten werden. Wichtig ist eine sehr schnelle Folge. Dafür dürfen die Karten auch seitwärts oder auf dem Kopf stehend in die Höhe gehalten werden. Es geht um „Erkenntnisblitze“, nicht um ein genaues Bestimmen oder Lesen. Je schneller die Karten in die Höhe gehalten werden, umso mehr Spaß macht das Spiel. Der Kartensatz kann auch mehrfach durchlaufen werden.

© PERSEN Verlag

Pointer

2

▸ Wahrnehmung ▸ Hörverstehen ▸ Wortschatzwiederholung	Redemittel: *Point to …* *Where is …?* Einzelwörter	Material: ca. 10 Flashcards nach Wahl (Bilder und/oder Wörter)

An einer Tafel (ggf. auch digital) oder in der Mitte eines Stuhlkreises werden Flashcards vorgestellt. Je nach Leistungsstärke der Klasse kann es hilfreich sein, die Karten einzeln zu benennen, während sie nacheinander ausgebreitet werden. Dabei benennt die ganze Gruppe gemeinsam mit der Lehrkraft das Wort, das auf der Karte als Bild zu sehen oder als Wort zu lesen ist.
Anschließend fordert die Lehrkraft die Klasse auf, auf einzelne Motive/Wörter zu zeigen *(Point to …)* oder fragt, wo sich ein Motiv/Wort befindet *(Where is …?)*. Alle Kinder zeigen mit dem ausgestreckten Arm gleichzeitig auf das Wort. Es muss an dieser Stelle nicht gesprochen werden.

Spielvarianten: Einzelne Kinder übernehmen die Rolle des Spielleiters oder es wird in Form einer Kette gespielt, d. h., der Spielleiter fordert ein Kind auf, auf eine Karte zu zeigen, das wiederum fordert ein anderes Kind auf usw.

© PERSEN Verlag

Roundabout

3

▸ Wortschatzwiederholung	Redemittel: Einzelwörter	Material: Würfel, Setzsteine, Bildkarten

Die Kinder spielen in Gruppen von drei bis vier Spielern. In jeder Gruppe werden ca. 20 Bildkarten in einem Kreis nebeneinander ausgelegt. Jedes Kind in der Gruppe setzt seine Spielfigur auf eine Bildkarte seiner Wahl. Das Kind, das die höchste Zahl würfelt, beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Es werden so viele Felder gesetzt, wie der Würfel anzeigt. Die Bildkarte, auf der man landet, muss von dem Kind benannt werden. Gelingt dies, darf der Spielstein dort stehen bleiben und das nächste Kind würfelt. Kann die Karte nicht benannt werden, muss das Kind zum Ausgangspunkt dieses Würfelvorgangs zurück.
Es gibt bei diesem Spiel keinen Gewinner – gespielt wird gegen die Uhr. Welche Gruppe kann die meisten Wörter in einer Spielrunde benennen?

Spielvariante 1: Einzelne Karten werden gegen sogenannte *Action cards* ausgetauscht, d. h., an dieser Stelle müssen die Kinder eine Bewegung ausführen, die vorher in der Gruppe vereinbart wurde.

Spielvariante 2: Die Spielkarten, die bereits benannt wurden, werden umgedreht. Kommt ein anderes Kind auf diese Karte, muss es aus der Erinnerung sagen, was darauf zu sehen ist.

© PERSEN Verlag

Pass it on

4

▸ Konzentration ▸ Wortschatzeinführung ▸ Wortschatzwiederholung	Redemittel: Einzelwörter *This is a/an …*	Material: Flashcards oder kleine Bildkarten bzw. Gegenstände

Die Klasse sitzt im Stuhlkreis. Die Lehrkraft zeigt und benennt zunächst die Bilder oder Gegenstände, die herumgegeben werden sollen, ggf. sprechen die Kinder einzeln oder chorisch nach.
Anschließend wird die erste Karte von der Lehrkraft nach links an das dort sitzende Kind weitergegeben. Dabei wendet sich die Lehrkraft dem Kind zu und spricht das Wort deutlich vor. Das Kind nimmt die Karte entgegen, wendet sich nach links, reicht die Karte an das nächste Kind weiter und spricht dabei das Wort deutlich. So wandert die Karte durch den Stuhlkreis, jedes Kind spricht das Wort deutlich aus.
Wenn die Karte vom fünften oder sechsten Kind weitergegeben wird, schickt die Lehrkraft die nächste Karte in die Runde. Dies wird wiederholt, sodass ungefähr vier bis fünf Karten im Umlauf sind.

Spielvariante: Die Lehrkraft schickt vereinzelt Karten auch gegen den Uhrzeigersinn in die Runde, was die Aufmerksamkeit der Kinder erhöht, weil Karten nach links bzw. rechts weitergegeben werden müssen.

© PERSEN Verlag

Snap

5

▸ Konzentration ▸ Wortschatzwiederholung	Redemittel: Einzelwörter	Material: kleine Bildkarten (jedes Motiv doppelt)

Die Karten werden gemischt und gleichmäβig auf drei bis vier Spieler aufgeteilt. Jedes Kind legt seine Karten mit dem Motiv nach unten als Stapel vor sich. Das jüngste Kind beginnt. Es deckt die oberste Karte auf und legt sie offen neben seinen Stapel. Anschlieβend deckt das nächste Kind die oberste Karte auf und legt sie ebenfalls offen neben seinen Stapel. Sind beide Motive identisch, muss *Snap* gerufen werden. Wem dies am schnellsten gelingt, darf beide Karten nehmen und zur Seite legen. Allerdings muss er das Motiv vorher benennen. Kann er das Motiv nicht benennen, bleiben die Karten liegen.
Sukzessive wird so jeweils die oberste Karte des eigenen Stapels aufgedeckt. Damit hat jedes Kind zwei Stapel Karten vor sich liegen. Wird an der falschen Stelle S*nap* gerufen, werden alle Karten, die aufgedeckt vor dem Kind liegen, aus dem Spiel genommen. Zu diesen Karten kann also kein „Partner" mehr gefunden werden. Ist der Stapel mit den verdeckten Karten von einem Kind aufgebraucht, dreht es seinen Stapel mit den sichtbaren Motiven um und das Spiel kann weitergehen. Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler keine Karten mehr hat bzw. es keine Partnerkarten mehr gibt. Wer dann die meisten Paare *gesnapt* hat, hat gewonnen.

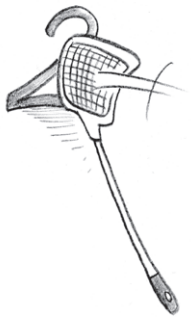
Spielvariante: Wenn anstelle von *Snap* das Motiv sofort benannt werden muss, wird das Spiel noch etwas schwerer.

© PERSEN Verlag

Slam

6

▸ Konzentration ▸ Wortschatzwiederholung	Redemittel: Einzelwörter	Material: Bildkarten oder Flashcards 3–4 Fliegenklatschen



Die Bildkarten werden mit dem sichtbaren Motiv nebeneinander auf dem Tisch verteilt. Ein Kind ist der Spielleiter und benennt ein Motiv. Die anderen drei bis vier Kinder in der Gruppe haben alle eine Fliegenklatsche in der Hand und versuchen, möglichst schnell damit auf das genannte Motiv zu schlagen. Einen Punkt bekommt, wem dies als Erstes gelingt. Nach fünf bis acht Punkten, je nach Vereinbarung, wechseln die Rollen, d. h., ein anderes Kind wird zum Spielleiter.

Spielvariante 1: Es wird mit Bild- und Wortkarten gespielt, wobei dann die Möglichkeit für zwei Kinder besteht, einen Punkt in einer Runde zu bekommen (einmal für ein Wort, einmal für ein Bild).

Spielvariante 2: Nach jeder Spielrunde werden die Karten neu gemischt, um die Orientierung zu erschweren.

© PERSEN Verlag

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

54 schnelle Englisch-Spiele für die Anfangsunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

© 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.