

# SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Spiele & Rätsel für den Englischunterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



# Inhalt

Seite

<b>Vorwort</b>	<b>4</b>
<b>Methodisch-didaktische Hinweise</b>	<b>5 - 13</b>
<b>1 City – Country – River – Stadt – Land – Fluss</b>	<b>14 - 15</b>
<b>2 Prepositions – Sätze würfeln und Präpositionen darstellen</b>	<b>16 - 19</b>
<b>3 Terms – Wortfamilien – Wer sammelt die meisten Begriffe?</b>	<b>20 - 21</b>
<b>4 Animals and continents – Where do they live? – Tiere und ihre Herkunft</b>	<b>22 - 25</b>
<b>5 European countries and capitals – Europa: Länder – Hauptstädte</b>	<b>26 - 29</b>
<b>6 Country – citizen – language – Land – Einwohner – Sprache</b>	<b>30 - 34</b>
<b>7 English quiz – englisches Quiz</b>	<b>35 - 56</b>
<b>8 Stars to puzzle – vier Puzzlesterne</b>	<b>57 - 58</b>
<b>9 BINGO – letters and numbers – Zahlen und Buchstaben</b>	<b>59</b>
<b>10 In the supermarket – shopping – Einkaufen</b>	<b>60 - 62</b>
<b>11 Odd word out – Finding the wrong word</b>	<b>63 - 64</b>
<b>12 In my school bag there is... – Begriffe nennen und merken</b>	<b>65</b>
<b>13 I am packing my suitcase... – noch mehr Begriffe nennen und merken</b>	<b>66</b>
<b>14 William the hungry wordworm I – Wörterraube</b>	<b>67</b>
<b>15 True or false – Textverständnis, Listening</b>	<b>68 - 69</b>
<b>16 English-speaking countries – Kennst du die größten englischsprachigen Länder? – Planquadrate finden und benennen</b>	<b>70</b>
<b>17 Find the word – Wörterbucharbeit</b>	<b>71</b>
<b>18 Weather and clothes – Zuordnung Wetter – Kleidung – Sätze formulieren</b>	<b>72 - 75</b>
<b>19 William the hungry wordworm II – Wörter finden mit vorgegebener Buchstabenzahl</b>	<b>76</b>
<b>20 Paint your life! – Begriffe zeichnen und erraten</b>	<b>77 - 79</b>
<b>21 What time is it? – Die Uhrzeit (in 3 Niveaustufen)</b>	<b>80 - 84</b>
<b>22 What do you know about? – Begriffe definieren und erraten</b>	<b>85</b>
<b>23 Die Lösungen</b>	<b>86 - 87</b>

# Vorwort

Englisch – nach wie vor die Weltsprache Nummer Eins – spielerisch näher gebracht und verinnerlicht.

Mithilfe dieser – übrigens nicht nur für den Unterricht – konzipierten Spiele ist das Erlernen der Fremdsprache im jungen Alter mit Spaß, Kurzweile und ersten Erfolgserlebnissen in der Praxis verbunden.

Die Spiele sind in jeder Spielform durchführbar. Sie können überwiegend in Partnerarbeit, Gruppenarbeit oder in der Klasse angewandt werden. So wird nicht zuletzt das Sozialverhalten geschult, unerlässliche Fertigkeit, die neben der Wissensvermittlung ihren festen Platz haben sollte.

Anhand verschiedener Spiele zum auf dem Lehrplan verankerten Wortschatz rufen sich die Schüler die schon gelernten Vokabeln ins Gedächtnis, lernen, hören und erfahren neue Begriffe. Dies stellt eine willkommene Abwechslung zum sturen „Vokabelheft führen“ dar, welches nichts desto trotz unerlässlich ist. Merk- und Aufzählspiele trainieren zudem Merk- und Konzentrationsfähigkeit.

Kleine Dialoge aus dem Alltagswortschatz runden den Spaß ab. Hierbei erfahren die Schüler, dass sie mit ihrem erlangten Wissen bereits Alltagssituationen in weltweit gesprochener Fremdsprache meistern können. Gerade das dialogische Sprechen ist im Hinblick auf Präsentation und mündliche Prüfung von großer Bedeutung. Hier kann frühzeitig der oft vorhandenen Hemmschwelle beim Sprechen entgegengewirkt werden. Die allgemeinbildenden Spiele rund um Europa und seine Staaten sowie den Kontinenten wecken die Neugierde auf andere Länder und Sprachen.

Die Spiele können in differenzierter Form durchgeführt werden. Ihrem Ideenreichtum sind keine Grenzen gesetzt. Es können zum Beispiel homogene Gruppen gebildet werden, wobei die Spielregeln und damit die Herausforderungen des Niveaus der Gruppe entsprechend abgeändert oder abgestimmt werden. Sie allein kennen Ihre Schüler am besten.

In diesem Sinne wünsche ich Ihnen und Ihren Schülern gemeinsam viel Spaß und strahlende Gesichter im Unterricht.

Enjoy,

*Prisca Thierfelder*

# Methodisch-didaktische Hinweise

## 1 City – Country – River – Stadt – Land – Fluss

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder in Partnerarbeit.

Benötigtes Material: Spielvorlage.

Das bekannte Spiel auf englisch! Es kann mit allen Schülern in der Kleingruppe oder in Partnerarbeit gespielt werden. Die Spieler haben den Plan von S. 14 vorliegen. Ein Spieler beginnt, nennt laut den Buchstaben „A“ und zählt danach leise das ABC weiter. Ein anderer Spieler beendet die Aufzählung, indem er „Stopp“ ruft. Das Spiel beginnt nun mit dem Buchstaben, bei dem der erste Spieler in seiner Aufzählung unterbrochen wurde. Dabei ist dieser der Anfangsbuchstabe aller Begriffe. Die Mitspieler versuchen, so schnell wie möglich den Plan auszufüllen. Ist der Erste fertig, ruft dieser „Stopp“ und alle Spieler müssen ihren Stift aus der Hand legen. Sie dürfen nicht mehr weiter schreiben. Nun werden die gefundenen Wörter verglichen und Punkte vergeben.

1 gefundener Begriff, den mehrere Teilnehmer haben	5 P
1 gefundener Begriff, den nur ein Teilnehmer hat	10 P
1 gefundener Begriff, bei dem alle anderen nichts nennen können	20 P

Am Ende des Spiels gewinnt derjenige mit der höchsten Punktzahl.

Alternativ kann die Blanko-Spielvorlage S. 15 zur individuellen Gestaltung genutzt werden.

## 2 Prepositions – Sätze würfeln und Präpositionen darstellen

Es stehen 3 Würfel zur Verfügung. Nun werden ganze Sätze aus Satzgliedern gewürfelt.

1. Würfel: Subjekt, 2. Würfel: Prädikat, 3. Würfel: Präposition + adverbiale Bestimmung des Ortes.

Die Sätze können nun von den Schülern übersetzt und/oder dargestellt werden. Letzteres macht natürlich besonders Spaß und vermittelt dem Schüler nachhaltig die entsprechende Präposition. Zudem können dabei Fotos der Szenen und Schüler gemacht werden. So hat man ein ansprechendes und nachhaltig wirkendes und sehr persönliches „Präpositionen-Merkposter“ für das Klassenzimmer.

Der Blankowürfel auf S. 19 dient zum individuellen Einsatz, z.B. Subjekt im Plural, sodass die Angleichung des Verbs mit „s“ geübt werden kann.

## 3 Terms – Wortfamilien – Wer sammelt die meisten Begriffe?

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder in Partnerarbeit.

Benötigtes Material: auf Tonpapier kopierte und laminierte Spielkarten, evtl. Schreibblock, Stift, Zeitmesser.

Die Karten werden auf einen Stapel gelegt. Der Schüler, der an der Reihe ist, deckt die oberste Karte auf bzw. zieht eine Karte. Zu dem aufgedeckten Oberbegriff werden nun innerhalb einer vereinbarten Zeit möglichst viele Begriffe gesucht und genannt. Sind sie richtig, wird 1 Punkt pro Begriff vergeben. Derjenige/diejenige Gruppe mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

- Differenzierungsmöglichkeit:
- Pro Buchstabe im richtig genannten Begriff erhält man einen Punkt. Dabei spielen alle Gruppen mit. Jede Gruppe wirft quasi ein passendes Wort in den Ring. So ist diejenige Gruppe im Vorteil, die jeweils das längste Wort findet.
  - Nur das genannte Wort zählt. Ohne Berücksichtigung auf Rechtschreibung etc.. So haben auch schwächere Schüler eine Chance.

### **4** Animals and continents – Where do they live?

Tiere und ihre Herkunft

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder in Partnerarbeit.

Benötigtes Material: laminierte Karten (eignen sich auch zum Memory- oder Dominospiel).

Hierbei gilt es, ein Kartenpaar zu finden. Das Kartenpaar besteht jeweils aus einer Karte, die das Tier und den Kontinent zeigt, auf dem es lebt sowie aus einer Karte, die das Tier und dessen englische Bezeichnung abbildet. So können die Paare eindeutig zugeordnet werden. Ist ein Kartenpaar gefunden, wird ein Satz gebildet, z.B. „The lion lives in Africa.“

Differenzierungsmöglichkeit:

- Die Sätze werden zusätzlich von den Schülern aufgeschrieben.
- Die Schüler entwerfen eine Tabelle und ordnen die Tiere den Kontinenten zu.
- Die Schüler zeichnen die Kontinente und malen oder schreiben die Tiere hinein.
- Es kann nach jeweils mehreren Tieren gefragt werden. „Lions live in Africa“. So wird die Anbindung des „s“ an das Verb im Singular/Präsens trainiert.

Um das Spiel anzuheizen, können Punkte vergeben werden.

### **5** European countries and capitals – Europa: Länder – Hauptstädte

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder in Partnerarbeit.

Benötigtes Material: laminierte Karten

Hierbei gilt es, ein Kartenpaar zu finden. Das Kartenpaar besteht jeweils aus dem Land mit Autokennzeichen sowie der jeweiligen Hauptstadt mit Autokennzeichen. So können die Paare eindeutig zugeordnet werden. Ist ein Kartenpaar gefunden, wird ein Satz gebildet, z.B. „Berlin is the capital of Germany.“

Differenzierungsmöglichkeit:

- Die Sätze werden zusätzlich von den Schülern aufgeschrieben.
- Die Schüler entwerfen eine Tabelle und ordnen die Länder alphabetisch.
- Die Schüler suchen noch weitere Informationen zu den angegebenen Städten wie z.B. Wahrzeichen etc. im Lexikon oder Internet.

Um das Spiel anzuheizen, können Punkte vergeben werden.

### **6** Country – citizen – language – Land – Einwohner/-in – Sprache

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Benötigtes Material: laminierte Karten von S. 30.

Evtl. Vorlagen zum Kopieren und Zeigen bei abgeänderter Spielform.

Hierbei gilt es, ein Kartenpaar zu finden. Das Kartenpaar besteht jeweils aus einer Karte mit dem europäischen Staat samt Autokennzeichen sowie einer Karte mit Piktogrammen/Angaben zu Einwohner/-in und Sprache. Auch hier sorgen die Autokennzeichen für eine eindeutige Zuordnung.

Haben die Mitspielenden ein entsprechendes Kartenpaar gefunden, muss ein ganzer Satz gebildet werden.

Beispiele: „A Dutchman lives in the Netherlands and speaks Dutch.“  
„A Spaniard lives in Spain and speaks Spanish.“

Alternativ kann der Lehrer die Piktogramme von S. 30 laminieren und unter Angabe des Autokennzeichens, welches er an die Tafel schreibt, bestimmen, welcher Satz von den Schülern zu nennen ist (Einwohner männlich, Einwohner weiblich, Sprache, Land).

Auch hier sind Differenzierungsmöglichkeiten keine Grenzen gesetzt:

Die Piktogramme können z.B. für die Gruppenarbeit in beliebiger Anzahl vervielfältigt werden. So hat jede Gruppe alle 4 Exemplare. Ein Spieler der Gruppe bestimmt das Land für die nächste Runde, indem er dessen Autokennzeichen aufschreibt und in die Runde zeigt. Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht nun eines der Piktogramme und nennt den geforderten Begriff. Die Punktevergabe erfolgt nach Belieben.

Die Blankokarten können zur individuellen Nutzung eingesetzt werden.

### **7** English quiz – englisches Quiz

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Benötigtes Material: (laminierte) Karten von S. 35 - 56

Es werden Teams gebildet. Der Lehrer stellt die Fragen und liest die Lösungsmöglichkeiten vor. Ein Spieler der Gruppe hat nun die Aufgabe, diese zu beantworten. Ist die Antwort richtig, erhält die Gruppe einen Punkt. Danach ist die nächste Gruppe an der Reihe.

Alternativ:

- Die Teams sind nicht abwechselnd an der Reihe, sondern ein Team kann so lange Fragen beantworten und folglich Punkte sammeln, bis es eine falsche Antwort nennt. Erst dann ist das nächste Team am Zug.
- Bei falscher Beantwortung einer Frage des einen Teams hat das gegnerische Team die Möglichkeit, zu antworten. Ist die Antwort richtig, erhält dieses Team einen Punkt.

Differenzierung:

- Je nach Leistungsstärke der Schüler werden die Lösungsmöglichkeiten nicht genannt.
- Auf den Blankokarten können eigene Fragen/Antworten entworfen werden.
- Zur Grammatikvertiefung können auch die Karten he's/his und become/get auf verschieden farbigem Hintergrund gedruckt, laminiert und an alle Schüler verteilt werden. Der Lehrer liest die Kärtchen vor und die Schüler halten ihre Antwortkarten hoch. So hat der Lehrer einen schnellen und genauen Überblick über den jeweiligen Leistungsstand seiner Schüler.

Die Karten werden auf Tonkarton ausgedruckt. Sie können entweder mit Lösung auf der Rückseite (dann knicken) oder mit Lösung separat ausgedruckt und laminiert werden.

### **8 Stars to puzzle – Paare zuordnen**

Es stehen vier Zuordnungsspiele in Sternform zur Verfügung. Jeder Stern besteht aus 12 Wortpaaren, die aneinander zu legen sind.

Vokabeln zu den Themen colours, fruit, things at school, classroom phrases und animals werden so spielerisch und kurzweilig verinnerlicht.

Die Sterne können alleine oder in Partnerarbeit gelegt werden.

### **9 BINGO – letters and numbers – Zahlen und Buchstaben**

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Benötigtes Material: Bingo-Spielplan (Buchstaben oder Zahlen).

Die Spielpläne werden ausgegeben. Der Lehrer oder ein ernannter Schüler diktiert 9 Zahlen bzw. 9 Buchstaben hintereinander auf englisch. Die Schüler tragen diese in die 9 Kästchen ihres Spielplans in ein beliebiges Feld ein. Nun nennt der Lehrer erneut die Zahlen bzw. Buchstaben in beliebiger Reihenfolge. Die Schüler kreuzen das Genannte jeweils auf ihrem Spielplan an. Derjenige Spieler, der zuerst 3 Kreuze nebeneinander waagrecht, senkrecht oder diagonal verzeichnen kann, ruft laut „BINGO!“. Nun wird verglichen: Der Spieler nennt dem Lehrer hierbei seine angekreuzten Zahlen bzw. Buchstaben auf **deutsch**. Sind sie alle richtig, ist der BINGO-Sieger gekürt. Ist das Geschriebene nicht fehlerfrei, wird weitergespielt, bis ein „fehlerloser BINGO-Sieger“ gekürt werden kann.

### **10 In the supermarket – shopping – Einkaufen**

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Benötigtes Material: (lamierte) Karten von S. 60 - 62

Der Lehrer mischt die Symbolkarten, lässt einen Schüler eine ziehen und zeigt diese im Plenum bzw. wählt ein Kind aus. Dieses formuliert nun ganze „Einkaufssätze“ zu den betreffenden Symbolen.

Flasche = bottle, Glas = glass, Tasse = cup, Laib = loaf, Scheibe = slice,

Packung = pack, Tafel Schokolade = chocolate bar,

\_\_\_ kg = \_\_\_ kilo(s) of \_\_\_, \_\_\_ g = \_\_\_ gram(s) of \_\_\_.

Der Satz wird begonnen mit: „Ich hätte gerne“ = „I would like...“

Beispiel: (Symbolkarte 1 + Glas + Cola) = „I would like a glass of cola.“ (Symbolkarte Brot + 3 Laib) = „I would like 3 loaves of bread.“

Differenzierungsmöglichkeit: Es kann ein kleiner Verkaufsdialog einstudiert werden:

A: „I would like a kilo of tomatoes.“ B: „One kilo of tomatoes? One moment please. Here you are.“ A: „Thank you.“ B: „Anything else, Sir/Madam?“ (neue Symbolkarte zeigen) A: „And two bottles of milk, please.“ B: „Here you are. Anything else?“ A: „That’s all. Thank you.“ B: „Thank you. Have a nice day. Bye.“ A: „Thank you. Bye.“

### **11** Odd word out – Finding the wrong word

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Benötigtes Material: evt. Vorlage oder Blankovorlage S. 64

Bewegungsspiel in der Klasse: Aus 4 Wörtern muss 1 Begriff herausgefunden werden, der nicht in die Reihe passt. Hierbei liest der Lehrer jeweils 4 Begriffe oder ein selbst gewähltes Begriffsquartett (Blankovorlage) vor und weist dabei jedem Begriff eine Ecke des Klassenzimmers zu. Die Schüler haben die Aufgabe, in das Eck zu springen, in dem sie den nicht passenden Begriff vermuten. So wird dem Lehrer klar ersichtlich, wer bei dieser Aufgabe noch Schwierigkeiten hat.

Gruppen- oder Partnerarbeit: Die Schüler erhalten entweder die Kopiervorlage von S. 63 und bearbeiten diese alleine oder entwerfen mittels der Blankovorlage auf S. 64 eigene Begriffsquartette, die der Partner/die Gruppenmitglieder bearbeiten müssen.

### **12** In my schoolbag there is... – Begriffe nennen und merken

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Benötigtes Material: Vorlage S. 65

Dieses Spiel ist dem Gedächtnis- und Konzentrationsspiel „Koffer packen“ nachempfunden.

Die Schüler sitzen im Kreis. Der Erste beginnt mit den Worten „In my schoolbag there is...“ und nennt den ersten Begriff z.B. „In my schoolbag there is a pencil.“ Nun geht es der Reihe nach. Der nächste Schüler sagt den Satz ebenfalls auf und ergänzt einen Begriff, wobei er alle zuvor genannten Begriffe aufzählen muss. „In my schoolbag there is a pencil and a rubber.“ So geht es nun weiter. Die Wörterschlange wird immer länger. Vergisst ein Spieler ein Wort bei der Aufzählung, scheidet dieser aus. Es wird so lange gespielt, bis ein Sieger, der Letzte im Bunde, feststeht.

Alternativ: Spiel in Partnerarbeit: Die Spieler haben den Spielplan – die leere Schultasche vergl. S. 65 – vor sich. Nun zeichnen sie eine zuvor bestimmte Anzahl von Gegenständen hinein, sodass jeder Spieler gleich viele Gegenstände hat. Danach wird nach dem Prinzip „Schiffe versenken“ vorgegangen: Ein Schüler fragt seinen Partner, ob dieser einen bestimmten Gegenstand eingepackt hat. Es wird nur Englisch dabei gesprochen!

Beispiel: A: „Do you have...?“ „Is there...?“ „Have you packed...?“ B: „Yes, I do...“ „Yes, there is...“ „Yes, I have packed a rubber.“ „No, I don't.“ „No, there isn't.“ „No, I haven't packed a rubber.“ Hat Partner B den Begriff eingepackt (hier „the rubber“), streicht er diesen in seinem Koffer durch. Die Partner wechseln sich bei Fragen und Antworten stets ab. Gleichzeitig schreibt sich Partner A die Begriffe, die er bei seinem Gegenüber erraten hat, auf. So hat er einen Überblick über die bereits gefragten Gegenstände. Wer zuerst alle eingepackten Gegenstände des Partners erraten hat, ist Sieger dieser Runde.

Spiel in Gruppenarbeit: Die Spieler haben den Spielplan – die leere Schultasche – vor sich. Nun zeichnen sie eine zuvor bestimmte Anzahl von Gegenständen hinein. Danach wird verglichen. Ein Schüler beginnt innerhalb seiner Gruppe zu fragen. Schüler B antwortet wie im Beispiel. Nun stellt dieser Spieler dem nächsten Gruppenmitglied dieselbe Frage und hängt dessen Namen an. Die Frage macht ihre Runde, bis jeder nach dem Gegenstand gefragt wurde. Diejenigen, bei denen sich der angefragte Gegenstand in der Schultasche befindet, kreuzen diesen an. Wer zuletzt am meisten „nicht genannte“ Gegenstände hat, d.h. als Alleiniger einen oder mehrere Gegenstände in seiner Tasche hat, geht als Sieger hervor.

### **13** I am packing my suitcase – Noch mehr Begriffe nennen und merken

Benötigtes Material: Vorlage S. 66

Dieses Spiel ist dem Gedächtnis- und Konzentrationsspiel „Koffer packen“ nachempfunden. Die Schüler sitzen im Kreis. Der Erste beginnt mit den Worten „I am packing my suitcase...“ und nennt den ersten Begriff z.B. „I am packing my suitcase and i take my trousers.“ Nun geht es der Reihe nach. Der nächste Schüler sagt den Satz ebenfalls auf und ergänzt einen Begriff, wobei er alle zuvor genannten Begriffe aufzählen muss. „I am packing my suitcase and I take my trousers and shoes.“ So geht es nun weiter. Die Wörterschlange wird immer länger. Vergisst ein Spieler ein Wort bei der Aufzählung, scheidet dieser aus. Es wird so lange gespielt, bis ein Sieger, der Letzte im Bunde, feststeht.

Alternativ: Spiel in Partnerarbeit: Die Spieler haben den Spielplan – den leeren Koffer – vor sich. Nun zeichnen sie eine zuvor bestimmte Anzahl von Gegenständen hinein, sodass jeder Spieler gleich viele Gegenstände hat. Danach wird nach dem Prinzip „Schiffe versenken“ vorgegangen: Ein Schüler fragt seinen Partner, ob dieser einen bestimmten Gegenstand eingepackt hat. Es wird hierbei ausschließlich englisch gesprochen!

A: „Do you have trousers in you suitcase?“ B: „Yes, I do.“ oder „No, I don't.“ Hat Partner B den Begriff eingepackt (hier „the trousers“), streicht er diesen in seinem Koffer durch. Die Partner wechseln sich bei Fragen und Antworten stets ab. Gleichzeitig schreibt sich Partner A die Begriffe, die er bei seinem Gegenüber erraten hat, auf. So hat er einen Überblick über die bereits gefragten Gegenstände. Wer zuerst alle Gegenstände des Partners erraten hat, ist Sieger dieser Runde.

Spiel in Gruppenarbeit: Die Spieler haben den Spielplan – den leeren Koffer – vor sich. Nun zeichnen sie eine zuvor bestimmte Anzahl von Gegenständen hinein. Danach wird verglichen. Schüler A beginnt innerhalb seiner Gruppe zu fragen: „Do you have trousers in your suitcase?“ Schüler B antwortet: „Yes, I have trousers in my suitcase.“ oder „No, I haven't trousers in my suitcase.“ Schüler B ist nun an der Reihe. Er stellt dem nächsten Gruppenmitglied dieselbe Frage wie im Beispiel und hängt dessen Namen an. Die Frage macht ihre Runde, bis jeder nach dem Gegenstand gefragt wurde. Diejenigen, bei denen sich der angefragte Gegenstand im Koffer befindet, kreuzen diesen an. Wer zuletzt am meisten „nicht genannte“ Gegenstände hat, d.h. als Alleiniger einen oder mehrere Gegenstände in seinen Koffer gepackt hat, geht als Sieger hervor.

### **14** William the hungry wordworm I – Wörterraube

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Benötigtes Material: evtl. Raupen-Vorlage S. 67

Die Schüler sitzen im Kreis. Nun gilt es, Begriffe zu nennen, die jeweils mit dem Endbuchstaben des vorhergegangenen Begriffes beginnen. Beispiel: CAR – RUBBER – RED – DOG – GEOGRAPHY – YES ... Jeder Schüler in der Runde nennt einen Begriff. Gerät die Raupe ins Stocken, d.h. findet ein Spieler kein Wort bzw. wird dieses mit einem falschen Anfangsbuchstaben genannt, scheidet dieser Spieler aus. Der Letzte, der übrig bleibt, ist Sieger dieser Runde.

In der Kleingruppe bzw. Partnerarbeit wird der Sieger ebenfalls auf diese Art und Weise ermittelt.

Alternativ: Es werden Punkte für die Anzahl von Buchstaben vergeben. Jeder Buchstabe eines richtig genannten Begriffes erhält einen Punkt. So ist der Schüler bestrebt, längere, mehrsilbige Wörter zu finden.

### **15 True or false?** – Textverständnis, listening

Spielform: Klasse.

Benötigtes Material: evtl. Papier/Heft und Stift für Notizen, laminierte Karten von S. 69

Hier geht es um das Hörverstehen. Jeder Schüler erhält eine „true“ (grün) und eine „false“-Karte (rot). Je nach Ermessen bzw. Leistungsstand der Klasse können sich die Schüler auch stichwortartige Notizen zu den Texten machen.

Sie können mit jedem beliebigen Text so verfahren. Die Texte auf S 68. sind nur marginal. Die ganze Bandbreite von Themen und Niveaus lässt sich hier unmöglich veröffentlichen. So können Sie selbst ganz individuell auf Ihre Schüler eingehen, indem sie eigene Texte verwenden.

### **16 English-speaking countries** –

Kennst du die größten englischsprachigen Länder? Planquadrate benennen

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Benötigtes Material: Atlas, Spielvorlage, Stift

Die Spieler haben die Aufgabe, auf schnellstem Wege die angegebenen Orte bzw. Flüsse zu finden. Dabei nennt der Lehrer oder eine andere Person den zu suchenden Begriff. Wird im Klassenverband gespielt, werden zwei bis vier Gruppen gebildet. Jede Gruppe stellt jeweils einen Vertreter, der nach vorne an die Tafel kommt. Er bringt jeweils Stuhl und Atlas mit. Es kann die Karte von Großbritannien, Irland, Nordamerika, Australien, Neuseeland verwendet werden. Nun müssen die Spieler schnellstens das Planquadrat nennen, in dem sich der gesuchte Ort befindet. Diese Buchstaben-Zahlen-Kombination muss auf englisch erfolgen. So verinnerlichen die Schüler von Anfang an spielerisch Zahlen und Buchstaben in der Fremdsprache.

Hierfür kann eine Stoppuhr verwendet werden. Das erhöht die Spannung.

Die Gruppe, welche als erste die korrekte Antwort genannt hat, erhält einen Punkt. Wird nach Flüssen oder Gebirgen gefragt, sind alle Planquadrate gültig, durch die der Fluss fließt bzw. sich das Gebirge erstreckt.

Nach jeder Antwort wird gewechselt. Nun kommen jeweils neue Vertreter der Gruppen nach vorne, nehmen den Atlas und setzen sich auf den Stuhl.

Alternativ: bei Partner- oder Gruppenarbeit wird ähnlich verfahren. Hier erhält jedoch jeder Schüler die Tabelle von S. 70. Ein Schüler stellt die Fragen, die/der andere(n) beantwortet/n diese anhand der Länderkarte.

Nun werden Punkte wie oben vergeben.

### **17 Find the word** – Wörterbucharbeit

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Benötigtes Material: Spielplan S. 71, Wörterbuch.

Es gelten die Spielregeln ähnlich wie in Spiel 15. Die Schüler nennen auf dem schnellsten Wege die Seitenzahl, auf der sich das Wort befindet.

Differenzierungsmöglichkeit: „On the top/in the middle/at the bottom“ oder „line 4, 4<sup>th</sup> line.“

### **18** Weather and clothes – Zuordnung Wetter – Kleidung – Sätze formulieren

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Benötigtes Material: (laminierte) Karten von S. 72-75

Als Klassenspiel wird mit den (zuvor laminierten) Karten gearbeitet. Es werden 2 Gruppen gebildet, damit ein Wettspiel entstehen kann. Nun werden zwei Kartenstapel gelegt: ein Stapel enthält Kleidung, der andere Stapel zeigt Wettersymbole. Jeweils eine Karte wird vom Lehrer aufgedeckt. Nun müssen die Schüler einen den Symbolen auf der Karte entsprechenden Satz bilden. Beispiel: (Karte „Anorak“ + Karte „Herbst“ = „In autumn I wear/ put an anorak.“ Bei Richtigkeit erhält die schnellste Gruppe einen Punkt.

Um die Wettkampflautstärke zu drosseln, können auch nur jeweils 1 Vertreter der Gruppe gegeneinander antreten. Dies erfolgt wie bei den Spielen 15 und 16.

In Partner- oder Gruppenarbeit werden ebenfalls 2 Kartenstapel gebildet. Hier gilt es, genügend (laminierte) Karten für die Schüler/Gruppen bereit zu halten. In der Gruppenarbeit werden Punkte vergeben (wie beim Spiel mit der gesamten Klasse), in der Partnerarbeit werden die Sätze zusätzlich ins Heft geschrieben.

### **19** William the hungry wordworm II –

Wörter finden mit vorgegebener Buchstabenzahl

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Benötigtes Material: Vorlage S. 76

Es werden Gruppen gebildet. Jeweils 1 Vertreter pro Gruppe kommt mit seinem Stuhl nach vorne. Dort tritt er gegen seine(n) Gegner an: Der Erste beginnt mit einem Wort bestehend aus 3 Buchstaben, der nächste nennt ein Wort aus 4 Buchstaben. Es wird im Wechsel gespielt und jeweils ein Buchstabe mehr angehängt. Weiß ein Spieler nicht mehr weiter und beendet damit die Wörterreihe, wird diesem 1 Punkt abgezogen. Der Spieler, der vor ihm an der Reihe war und somit das längste Wort genannt hatte, erhält hingegen 1 Punkt extra.

Die nächste Runde beginnt wieder mit einem Wort aus 3 Buchstaben.

Wird in der Gruppe oder in Partnerarbeit gespielt, wird genauso verfahren. Hier schreiben sich die Schüler die Wörter jedoch auf ein Blatt Papier. Das erleichtert das Erinnern bzw. Vergleichen.

### **20** Paint your life! – Begriffe zeichnen und erraten

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Benötigtes Material: laminierte Begriffskarten, Tafel, Blatt Papier, Stift, Karten S. 77 - 79

Wird in der Klasse gespielt, teilt der Lehrer die Klasse in 2 - 4 Gruppen ein. Ein Schüler kommt zunächst als Zeichner an die Tafel. Er zieht eine Karte und zeichnet den Gegenstand an die Tafel. Die Schüler müssen nun den Begriff erraten. Dabei darf sich auch die Gruppe des Zeichners beteiligen. Nach jedem Begriff wird der Zeichner ausgewechselt. So kann nicht getrickst werden und es besteht Chancengleichheit. Die Gruppe, die den Begriff am schnellsten erraten hat, erhält einen Punkt.

### **21** What time is it? – Die Uhrzeit

Uhrzeiten ermitteln und benennen in 3 Niveaustufen.

Hierbei wird wie beim Quizspiel Nr. 7 vorgegangen. Die Karten werden auf Tonkarton ausgedruckt. Sie können entweder mit Lösung auf der Rückseite oder mit Lösung separat ausgedruckt (und laminiert) werden. Zur individuellen Gestaltung steht noch eine Blankovorlage zur Verfügung.

Die Uhr zum Ausschneiden auf S. 84 dient noch einmal zur Vertiefung im Plenum oder in der Kleingruppe. Sie kann auf Tonpapier ausgedruckt werden. Zur Fixierung der Zeiger eignen sich Versandklammern. Diese sind jedoch nicht zwingend nötig. Die Zeiger können auch einfach so auf die Uhr gelegt werden und entsprechend der Vorgabe des Lehrers/Gruppenmitglieds verändert werden.

Zur individuellen Gestaltung können Blankokarten verwendet werden.

### **22** What do you know about? – Begriffe definieren und erraten

Spielform: Klasse, Kleingruppe, Partnerarbeit.

Benötigtes Material: Vorlage

Hier müssen mit möglichst wenigen Hinweisen Begriffe erraten werden. Wer am wenigsten Hinweise braucht, ist der Sieger. Es werden Gruppen gebildet. Der Lehrer definiert Begriffe, die er zuvor auf die Blankokarten von S. 85 schrittweise in 5 Hinweisen geschrieben hat. Es dürfen maximal diese 5 Hinweise als Hilfestellung gegeben werden. Nun beginnt er Hinweis 1 vorzulesen, bleibt die richtige Antwort aus, fährt er fort mit Hinweis 2 usw.. Errät eine Gruppe den Begriff schon beim ersten Hinweis, erhält sie 5 Punkte. 2. Hinweis = 4 Punkte, 3. Hinweis = 3 Punkte, 4. Hinweis = 2 Punkte, 5. Hinweis = 1 Punkt.

Alternativ: Gruppen- oder Partnerarbeit: Es kann genauso verfahren werden. Die Schüler erhalten jeweils den Blanko-Papierbogen, den sie selbstständig ausfüllen. Hier kann der Lehrer ggf. das Thema eingrenzen, indem er Überbegriffe nennt (z.B. neu Gelerntes oder unter Einsatz der Karten von Spiel 3 – „Terms“).

# 1 City – Country – River

Stadt – Land – Fluss

First letter	City	Country	River	Animal	First name	Job	Star/ V.I.P.	fruit/ vegetable	Points

# Bildquellen

Seite 20	© proMotion, PhotoSG, jamenpercy, Kurhan, adrenalinapura, WoGi, ~ Bitter ~ - fotolia.com
Seite 21	© Jacek Chabraszewski, JiSign, PrintingSociety, hiloI, JiSign, Denys Rudyi, mostafa fawzy, Oleksandr Moroz - Fotolia.com
Seite 22, 24	© tiero, fotomaster, Anna Kucherova, potteret, Eric Isselée, ILYA AKINSHIN, anankml, Eric Isselée, Arcaly - fotolia.com
Seite 23, 25	© Coprid, JackF, dimitry-rud, wite-art.de, kamonrat, kennytoug, Jakub Krechowicz, Patryk Kosmider, Arcaly - fotolia.com
Seite 26, 27	© Oliver Hauptstock - fotolia.com
Seite 30	© WoGi, artvitdiz - fotolia.com
Seite 31, 32	© jktu_21 - fotolia.com
Seite 33	© WoGi - fotolia.com
Seite 59	© atthameeni, crystaleyemedia - fotolia.com
Seite 60	© Tim UR, voltan, Guiseppe Porzani, voltan, photocrew, womue, picsfive, Henry Schmitt, mo-ment - fotolia.com
Seite 61	© NataliTerr, Fotomermer, Africa Studio, Klaus Eppeler, picsfive, fotek, Mara Zengalite, nito, alpherdostal, Diana Taliun, volod2943 - fotolia.com
Seite 62	© pixindy, winston, Brent Hofacker, valery, Guenni - fotolia.com
Seite 66	© frenta - fotolia.com
Seite 67	© andrea petrlik - fotolia.com
Seite 72	© Smileus, Matthew Cole, DigitalGenetics, sarsmis, nezezon, mvosey - fotolia.com
Seite 73	© nezezon, mvosey, Style media, Bsani, Kenishirotie, raven, Teriana - fotolia.com
Seite 74	© Daorson, Anna Reich, MIGUEL GARCIA SAAVED, vreddane, vectorgirl, Tarzhanvoa, yershovoleksandr, Denis Pepin - fotolia.com
Seite 75	© polinina, tai11, Eleonora Ivanova, vreddan, Terriana - fotolia.com
Seite 76	© andrea petrlik - fotolia.com

# SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Spiele & Rätsel für den Englischunterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

