

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*111 Ideen für einen spielerischen Englisch-Unterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

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



# Inhalt

<b>Vorwort</b> .....	7
<b>1. Warm-up-Spiele, Icebreaker, Auflockerung</b> .....	9
1. Bomb .....	10
2. Piggy .....	11
3. Say it in a different way! .....	12
4. Collector .....	13
5. Merry-go-round .....	14
6. Word football .....	15
7. Little Box .....	16
8. Jeopardy .....	17
9. Draw a sentence! .....	20
10. Alzheimer's .....	21
11. Chaos .....	22
12. Paste the class all over .....	23
13. Climbers .....	24
14. Opposites .....	25
15. Ball .....	28
16. Riddle .....	29
17. Wormie .....	30
18. Confused story .....	31
19. Marathon of letters .....	32
20. Higgledy - Piggledy .....	33
21. Crossword puzzle .....	34
22. Say, draw, show! .....	35
23. Drawing .....	36
24. Chinese whispers .....	37
25. Name .....	38
26. Who is faster? .....	39
27. Who am I? .....	40
28. Cowboys .....	41

# Inhalt

<b>2. Kennenlernspiele</b> .....	43
29. Eleven tasks.....	44
30. Finish the sentence!.....	45
31. That's me .....	46
32. Remember my name!.....	47
33. Interview .....	48
34. Toilet paper .....	50
35. Zig - Zag.....	51
36. Pantomime.....	52
37. Ball of string.....	53
<b>3. Sprachspiele</b> .....	55
38. Report of the day .....	56
39. Detective .....	57
40. Newspaper headline .....	58
41. And what was next? .....	59
42. Infinite minute .....	61
43. Excuses .....	62
44. Tell a story.....	63
45. Guess where we are!.....	64
46. Photos.....	65
47. Who wants a present? .....	66
48. Golden fish.....	67
49. Reporter.....	68
50. Public opinion poll .....	69
51. Murphy's laws .....	71
52. Play.....	72
53. Stupid questions.....	73
54. Alibi .....	74
55. Quarrel.....	75
56. Brief news .....	76

# Inhalt

57.	Guess what country it is! .....	77
58.	And what came next? .....	78
59.	Video without sound .....	79
60.	Problems .....	80
61.	Why do you keep a hare in your bag? .....	81
62.	Extraterrestrial .....	82
63.	What goes together? .....	83
64.	One does not belong to us! .....	84
65.	What is it? .....	85
66.	Magic Sack .....	86
67.	Do interrupt my speech! .....	87
68.	Taboo .....	88
69.	Pyramid .....	89
<b>4.</b>	<b>Sprach- und Grammatikspiele</b> .....	<b>91</b>
70.	Desert island .....	92
71.	Auntie Betty .....	93
72.	Guess! .....	94
73.	Mirror .....	95
74.	Questions without end .....	96
75.	Fortune-teller .....	98
76.	What would you say if... ..	99
77.	Auld Lang Syne .....	100
78.	What would you do if... ..	101
79.	Definition .....	102
80.	Hugo says .....	104
81.	Find six differences .....	105

# Inhalt

<b>5. Grammatikspiele</b> .....	107
82. Witch .....	108
83. Train .....	109
84. Pantomime .....	110
85. Mistakes .....	111
86. Have you ever...? .....	112
87. When did it happen? .....	113
88. Build a sentence .....	115
89. Run to the corner! .....	116
90. I know where you are .....	117
91. Comparison .....	118
92. Sounds .....	119
93. A bit different dictation .....	120
<b>6. Schreibspiele</b> .....	121
94. Little letter .....	122
95. Professional .....	123
96. Eleven .....	124
97. Shopping list .....	125
98. Country, city... .....	127
99. Competition in words .....	128
100. Tongue twisters .....	129
101. Comics .....	130
102. True or false? .....	131
103. Colored leaflets .....	132
104. Scrabble .....	133
105. Stretched sentences .....	134
106. Uncle donald is sitting in a bathtub .....	135
107. Three words .....	136
108. Horoscope .....	137
109. Writing inspired by music .....	138
110. Talking things .....	139
111. Nonsense .....	140

# Vorwort

## Liebe Lehrende,

dieses Werk ist nicht nur für diejenigen bestimmt, die den Englischunterricht amüsant und spannend gestalten wollen, sondern auch für jene, die einfach ihren Unterricht auffrischen wollen. Wenn Sie Inspiration suchen, wie Ihr Unterricht etwas würziger wird, sind Sie an der richtigen Adresse.

Das Werk ist den Lehrenden aller Bildungsstufen gewidmet, einfach allen, die Fremdsprachen unterrichten. Es richtet sich an Jugendliche und Erwachsene im Anfänger- und Fortgeschrittenunterricht. Die einzelnen Spiele sollten als Hinweise und Inspiration dienen. Jede Lehrkraft kann sie nach eigenen Bedürfnissen bzw. nach Bedarf der Lerngruppen gestalten.

Es ist immer schwieriger geworden, die Lernenden beim Fremdsprachenunterricht irgendwie zu beeindrucken. Deswegen entstand diese Ideensammlung, deren **Ziele** sind:

- den Lehrenden Ideen zu liefern,
- Englisch spielerisch zu vermitteln,
- die Lernenden zu motivieren und aktivieren,
- gegenseitigen Spaß am Unterricht zu haben,
- bessere Lernerfolge zu erzielen.

Das Werk wird in fünf **Bereiche** je nach der Haupttätigkeit geteilt.

- Warm-up-Spiele, Icebreaker, Auflockerung
- Kennenlernspiele
- Sprachspiele
- Sprach- und Grammatikspiele
- Grammatikspiele
- Schreibspiele

Bei jedem Spiel werden jeweils folgende Punkte angegeben:

### Dauer

Wie viel Zeit man für die Aktivität braucht. Die Dauer dient nur zur Orientierung und hängt von der Größe und dem Sprachniveau der Lerngruppe ab.

### Niveau

Bei jeder Aktivität finden Sie die Niveaustufe des *Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens* (A1 – C1), für die das Spiel geeignet ist. Manche Spiele sind im Schnittbereich.

# Vorwort

## Gruppengröße und Sozialform

Sie regeln die Beziehungen im Unterricht und zeigen die nötige Anzahl der Lernenden und die Kommunikationsstruktur an.

## Lernziel

Das Lernziel beschreibt, welche Ziele mit der Aktivität erreicht werden sollen.

## Material

Material bezeichnet alle Hilfsmittel, die zu einem bestimmten Spiel nötig sind. Manche Spiele enthalten noch Zusatzmaterial zum Ausdrucken oder zur individuellen Bearbeitung (Kärtchen, Spielpläne, Bilder, Fragen usw.).

Der zum Buch gehörende Anhang kann direkt beim Produkt über die Webseite [mein.lemberger.at](http://mein.lemberger.at) heruntergeladen werden.

Noch ein paar **Ratschläge**:

- Erklären Sie die Aktivitäten einfach und deutlich, aber auch spannend und erwecken Sie so das Interesse der Lernenden.
- Versichern Sie sich vor jedem Spiel, dass es alle verstehen.
- Denken Sie über die geeignete Einordnung der Spiele in die Stunde nach (am Anfang/am Ende). Für die Aktivität sollte auch genug Zeit sein.
- Korrigieren Sie im Laufe des Spiels nur die größten Fehler. Bei Sprachspielen empfehle ich erst nach dem Spielende zu korrigieren.
- Fassen Sie zum Schluss den Spielverlauf zusammen und bewerten Sie die Lernenden (Lob, Note usw.).

Viel Erfolg und Spaß am Unterricht wünscht

**Mag. Petr Hladík**

*Deutschkurse, Prüfungsvorbereitungen,  
Lehrerfortbildung, Workshops und Coaching*

[www.attraktiverunterricht.de](http://www.attraktiverunterricht.de)

# Warm-up-Spiele, Icebreaker, Auflockerung

**F**olgende Spiele sollten den Teilnehmerinnen/Teilnehmern helfen, sich auf die Gruppe einzustimmen. Sie sind für gemeinsame Kontaktaufnahme und gemeinsamen Spaß hilfreich. Durch solche aktivierende Methoden kommen die Teilnehmerinnen/Teilnehmer nämlich nicht nur sprachlich, sondern auch geistig in Bewegung. Sie sind ebenfalls beim Einzelunterricht benutzbar.

Warm-Up-Spiele ermöglichen den Lehrenden erst einmal Kontakt zu den Schülerinnen/Schülern herzustellen und Lernlaune zu verbreiten. Die meisten dieser Spiele haben einen originellen, unkomplizierten und spannenden Charakter.

## Ziele von Warm-Up-Spielen

Aufwärmen ✓

Lernende zusammenbringen ✓

Spaß machen ✓

Neugier wecken ✓



# 1. Bomb

**Dauer:** 5 – 10 Minuten

**Niveau:** A1 – B2

**Gruppengröße und Sozialform:** 2 oder mehrere Personen, Plenum

**Lernziel:** Wortschatzwiederholung

**Material:** Kurzzeitwecker

Dieses Spiel wird im Kreis gespielt. Zuerst fragt die Lehrkraft, ob die Lernenden wissen, was sich hinter dem Begriff *Minute Minder* verbirgt. Bei diesem Spiel soll er eine Bombe darstellen, denn er tickt genauso wie eine richtige Bombe. Dann wird ein Thema bestimmt und das Spiel kann losgehen. Die Bombe (der Kurzzeitwecker) wird im Kreis herumgereicht und jeder Lernende, der sie gerade in der Hand hält, sagt ein Wort zum genannten Thema. Verloren hat die Person, der die Bombe in der Hand *explodiert*. Das Spiel zwingt die Spielerinnen/Spieler zum schnellen Nachdenken und so erleichtert es ihnen den Übergang ins fremdsprachige Milieu.

## BEISPIEL

**Thema – holiday**

*beach – umbrella – hotel – plane – relax – trip – swimming – sea – hiking – mountains*

## VARIANTEN

- Fortgeschrittene können ganze Sätze bilden.
- Der erste Lernende sagt ein Wort und der nächste soll mit diesem Wort einen Nebensatz bilden. Danach denkt er ein neues Wort für den nächsten aus. Man kann dabei beispielsweise nur bestimmte Konjunktionen üben.

**BEISPIEL: Konjunktion because**

erster Lernende: a dog ➔ zweiter Lernende: I don't want to have a dog because I would have to walk him.



# Piggy 2.

**Dauer:** 5 Minuten

**Niveau:** A1

**Gruppengröße und Sozialform:** 1 – 10 Personen, Plenum

**Lernziel:** Buchstabieren

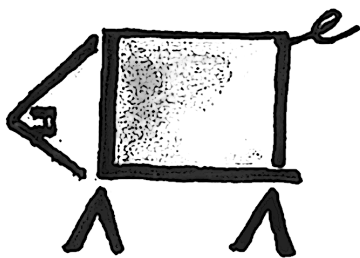
**Material:** -

Dieses Spiel dient zum Einüben der Buchstaben des Alphabets und ihrer Aussprache. Ein Lernender denkt ein beliebiges Wort aus. An die Tafel zeichnet man aber nur Striche, die die einzelnen Buchstaben anzeigen. Die anderen sollen das gezeigte Wort erraten und sagen verschiedene Buchstaben. Jeder richtige Buchstabe in dem Wort wird aufgeschrieben. Für jeden falschen Buchstaben zeichnet man ein Teil vom **Schweinchen – siehe unten**. Das Spiel ist zu Ende, wenn das ganze Schweinchen aufgezeichnet wird oder wenn das Wort erraten wird. Empfehlenswert ist es, sich auf die problematischen Laute zu konzentrieren.

## BEISPIEL

**LÖSUNG** furniture



# 3. Say it in a different way!

**Dauer:** 10 – 15 Minuten

**Niveau:** A1 – C1

**Gruppengröße und Sozialform:** 1 oder mehrere Personen, Plenum, Kleingruppen

**Lernziel:** Wortbeschreibung

**Material:** Wortkarten (Anhang)

Eine Umschreibung der Wörter kann man immer benutzen, wenn man nicht weiß, wie man etwas sagt. Alle Teilnehmerinnen/Teilnehmer bekommen zehn Karten (Inspiration finden Sie im Anhang) und sie müssen innerhalb von drei Minuten die auf den Karten stehenden Wörter umschreiben. Die Reihenfolge kann jeder selbst bestimmen. Dabei darf der Wortstamm nicht benutzt werden. Wer das Wort zuerst errät, bekommt einen Punkt. Es gewinnt, wer die meisten Wörter erraten hat. Das Spiel ermöglicht eine einfache Wortschatzwiederholung, die man auch thematisch begrenzen kann.

## BEISPIEL

garden

**Garden** – *A place behind our house. We grow vegetables there.*

### Beginners

apple	ball
tree	cap
weather	abdomen
blood	head
nature	sea
cow	glass
donkey	plane
work	yard
school	water
news	book
sun	window
sock	board
bed	teacher
castle	office
mouse	church

### Advanced

customer	rent
agreement	coast
invoice	puppy
company	road
order	side
life	glass
department	plan
tax	bin
nightmare	rubbish
price	law
rain	level
reduction	tip
party	worm
suit	ambition
grass	addiction

# Collector 4.

**Dauer:** 10 Minuten

**Niveau:** A1 – C1

**Gruppengröße und Sozialform:** 1 oder mehrere Personen, Einzelarbeit, Partnerarbeit

**Lernziel:** Wortschatz

**Material:** -

Die Lehrkraft nennt einen Buchstaben und fordert alle auf, innerhalb von fünf Minuten möglichst viele Wörter auszudenken, die mit dem Buchstaben beginnen. Wenn die begrenzte Zeit vergangen ist, sollten die Sammler vorlesen, was sie aufgeschrieben haben. Wer die meisten Wörter hat, gewinnt.

Der Verlauf der Aktivität hängt vom Bedürfnis der Lehrkraft ab. Das Spiel kann auch eine gute Möglichkeit sein, wie man die letzten Minuten des Unterrichts verbringen kann. Es dient zur Wiederholung und Festigung des Wortschatzes. Die Lernenden können dabei voneinander einige neue Vokabeln lernen.

## BEISPIEL

### Letter D

*dog, duck, dress, donor, drug, day, drink, duet, dock*

## VARIANTEN

- Anstatt einen Anfangsbuchstaben vorzugeben, wird nach Wörtern gesucht, die mit einem bestimmten Buchstaben/Suffix enden.
- Die Sammler können entweder alle oder nur bestimmte Wortarten verwenden (z. B. nur-Substantive, Verben).
- Fortgeschrittene können auch Wörter ausdenken, die mit einer Silbe beginnen.
- Mit den gesammelten Wörtern können Sätze gebildet werden.

# 5. Merry-go-round

**Dauer:** 5 – 10 Minuten

**Niveau:** A1 – B2

**Gruppengröße und Sozialform:** mehrere Personen, Plenum

**Lernziel:** Wortschatz

**Material:** -

Eine Person sagt ein Wort und eine andere sollte ein anderes Wort dazu nennen, das ihm gerade einfällt. So geht das im Kreis weiter. Die Lernenden sollten über die Wörter nicht lange nachdenken, sondern ganz schnell und spontan reagieren. Man kann auch einen Oberbegriff nennen und Wörter sammeln, die mit diesem Wort zusammenhängen.

## BEISPIEL

*garden – grass – green – frog – pond – beach – sun – sky*

**Oberbegriff – water**

*drops, shark, washbasin, rain, sea, puddle etc.*



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*111 Ideen für einen spielerischen Englisch-Unterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

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

