

Einführung	6
A. Wortschatz, Übersetzung und Rechtschreibung	
1. Animals ° (ab 5. Klasse)	9
Quartett zum Wortschatztraining	
3–4 Spieler	
2. Parts of the body ° (ab 5. Klasse)	10
Pärchenspiel zum Wortschatztraining	
2–4 Spieler	
3. Seasons, weather, times of the day * (ab 5. Klasse)	11
Pärchenspiel zum Wortschatztraining	
2–4 Spieler	
4. Looking for the opposite * (ab Ende der 5. Klasse)	12
Pärchenspiel zum Zuordnen von Gegenteil	
2–4 Spieler	
a) Nomen	
b) Verben	
c) Adjektive	
5. Verb-Quartett ** (ab Ende der 5. Klasse)	13
Quartett zum Trainieren wichtiger Verben	
3–4 Spieler	
6. Adjektiv-Quartett ** (ab Ende der 5. Klasse)	14
Quartett zum Trainieren wichtiger Adjektive	
3–4 Spieler	
7. Find the odd word! ** (ab 5. Klasse)	15
Quartett zum Wortschatztraining	
3–4 Spieler	
8. The tricky “y” ** (ab 6./7. Klasse)	16
Kartenspiel zum Trainieren der Regeln zum „-y“ am Ende von englischen Wörtern	
2–4–Spieler	
a) Nomen (Pluralendungen) (ab 6. Klasse)	
b) Verben (simple past/Verb + „-ing“) (ab 6. Klasse)	
c) Adjektive (Steigerungsformen) (ab 6. Klasse)	
d) Schwierige Nomen (Plural) (ab 7. Klasse)	
e) Schwierige Adjektive (Steigerungsformen) (ab 7. Klasse)	
9. Wiederholungsspiel ** (für 6./7. Klasse)	17
Kartenspiel zur Wiederholung des Grundwortschatzes	
1–4 Spieler	
a) Nomen (ab 7. Klasse)	
b) Verben (ab 7. Klasse)	
c) Adjektive (ab 7. Klasse)	
d) Präpositionen und Adverbien (ab 6. Klasse)	
10. Short sentences *** (ab 6. Klasse)	18
Quartett zur Anwendung des Grundwortschatzes in einem Satz	
3–4 Spieler	
a) Verben	
b) Adjektive	
c) Wichtige Phrasen und Sätze	

11. Synonyms ***	19
Pärchenspiel zu Adjektiven mit ähnlicher Bedeutung	
2–4 Spieler	
a) Adjektive mit ähnlicher Bedeutung (ab 6. Klasse)	
b) Schwierige Adjektive mit ähnlicher Bedeutung (ab 7. Klasse)	

B. Grammatik

1. On, under or behind? * (ab 5. Klasse)	20
Quartett zu häufigen Präpositionen des Ortes	
3–4 Spieler	
2. My name, your name * (ab 5. Klasse)	21
Bingo zu den Possessivpronomen	
2 Spieler	
3. Singular – plural * (ab 6. Klasse)	22
Kartenspiel zur Pluralbildung	
2–4 Spieler	
4. Happy, happier, happiest * (ab 6. Klasse)	23
Kartenspiel zur Steigerung der Adjektive	
2–4 Spieler	
5. Where is ...? Where are ...? * (ab 5. Klasse)	24
Anlegespiel zum Fragewort „where“	
1–4 Spieler	
6. I am Tom. This is my bike. ** (ab 5. Klasse)	25
Quartett zu den Possessivpronomen	
3–4 Spieler	
7. He, she, it – das „s“ muss mit! ** (ab 5. Klasse)	26
Quartett zu den Verbformen im simple present	
3–4 Spieler	
8. Irregular verbs ** (ab 6. Klasse)	27
Bingo zu den unregelmäßigen Verben	
1–4 Spieler	
9. I go to school./Ich gehe zur Schule. ** (ab 6. Klasse)	28
Pärchenspiel zur Zuordnung kurzer Sätze mit Präpositionen des Ortes	
2–4 Spieler	
10. It's ten past six./Es ist zehn nach sechs. ** (ab 6. Klasse)	29
Pärchenspiel zur Zuordnung kurzer Sätze mit Präpositionen der Zeit	
1–4 Spieler	
11. There is/There isn't ** (ab 5. Klasse)	30
Pärchenspiel zur Zuordnung gegensätzlicher Aussagen	
2–4 Spieler	
12. Don't, can't, haven't ** (ab 6. Klasse)	31
Pärchenspiel zur Zuordnung gegensätzlicher Aussagen	
2–4 Spieler	
13. Where? What? Who? ** (ab 5. Klasse)	32
Quartett zu den Fragewörtern	
3–4 Spieler	

14. Active or passive? ** (ab 7. Klasse)	33
Bingo zum Aktiv und zum Passiv	
2 Spieler	
a) Präsens	
b) Präsens/Imperfekt	
15. I go/I went *** (ab 5. Klasse)	35
Quartett zu unregelmäßigen simple past-Formen	
3–4 Spieler	
16. Yesterday, never, ever * (ab 7. Klasse).....	36
Legespiel zu wichtigen Signalwörtern *	
2–4 Spieler	
17. Keywords *** (ab 7. Klasse)	37
Brettspiel zu wichtigen Signalwörtern ***	
2–4 Spieler	
C. Leseverstehen	
1. Little rhymes ** (ab 5. Klasse)	39
Pärchenspiel zur Schulung des Leseverstehens	
2–4 Spieler	
2. What is this? ** (ab 5. Klasse)	40
Quiz zur Schulung des Leseverstehens	
a) Mix	
b) London sights	
3–4 Spieler	
D. Aussprache	
1. Nonsense stories with diphthongs and vowels ** (ab Ende der 5. Klasse).....	41
Brettspiel zur Ausspracheschulung	
2–4 Spieler	
Vokabel-Lerntipps zum Einkleben ins Englischheft	43
Inhalt des Zusatzmaterials	44
Bildquellen	45

- sehr leicht
- * leicht
- ** mittel
- *** anspruchsvoll



Animals °



Quartett zum Wortschatztraining
3–4 Spieler

Geeignet ab: 5. Klasse

Lernziel: Die Schüler trainieren das Wortfeld „animals“.

Spielmaterial: 32 Spielkarten

So wird gespielt:

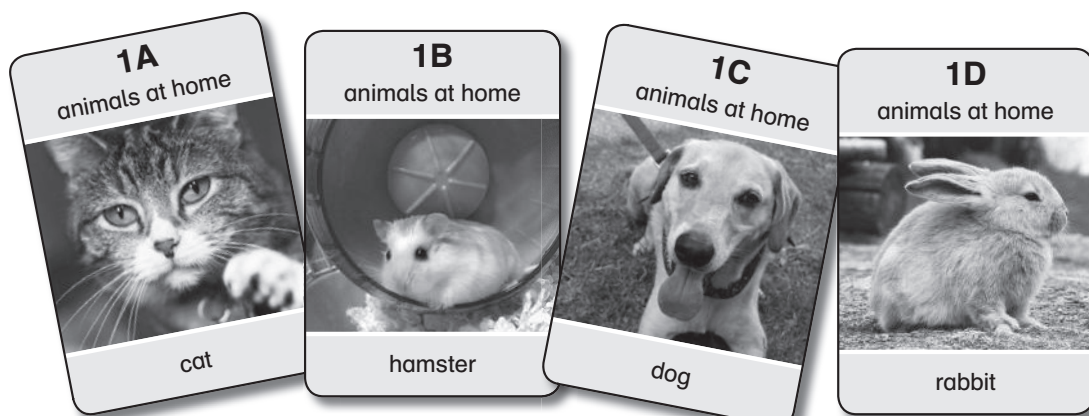
- Die Spielkarten werden verteilt. Die Spieler ordnen ihre Karten. Wer schon ein Quartett hat, legt es vor sich ab.
- Nun wird reihum gespielt. Der Spieler, der als nächstes Geburtstag hat, beginnt.
- Er fragt einen Mitspieler B seiner Wahl nach einer Karte, die ihm fehlt.

Beispiel: Spieler A hat die Spielkarten „cat“ (1A) und „hamster“ (1B). Ihm fehlen noch „dog“ (1C) und „rabbit“ (1D). Er fragt Spieler B nun beispielsweise: „Have you got 1C?“ oder: „Do you have 1C?“

- Hat der Befragte B die erfragte Karte, verdeckt er die Lösung im unteren Abschnitt der Karte mit seinem Daumen und zeigt Spieler A die Tierabbildung auf der Karte.
- Spieler A betrachtet das Foto und nennt dann das englische Wort („dog“).
- Dann kontrollieren beide Spieler die Lösung. War sie richtig, bekommt Spieler A die Karte und darf nach einer weiteren Karte fragen.
- Hat Spieler B die erfragte Karte nicht, ist er sofort selbst an der Reihe und darf nun seinerseits einen Mitspieler nach einer Karte fragen.
- War die Lösung von Spieler A falsch, ist ebenfalls Spieler B an der Reihe.
- Wer am Ende des Spiels die meisten Quartette hat, ist Sieger.

Variante für 2 Spieler:

- Jeder Spieler erhält zehn Karten. Die restlichen Karten werden auf einen Stapel gelegt.
- Hat der Spielpartner die erfragte Karte nicht, zieht der Spieler, der gefragt hat, eine Karte vom Stapel.



Verb-Quartett **



Quartett zum Trainieren wichtiger Verben

3–4 Spieler

Geeignet ab: Ende der 5. Klasse

Lernziel: Die Schüler trainieren den Gebrauch wichtiger Verben.

Spielmaterial: 32 Textkarten

So wird gespielt:

- Die Spielkarten werden verteilt. Die Spieler ordnen ihre Karten. Wer schon ein Quartett hat, legt es vor sich ab.
- Nun wird reihum gespielt. Der Spieler, der als nächstes Geburtstag hat, beginnt.
- Er fragt einen Mitspieler B seiner Wahl nach einer Karte, die ihm fehlt.

Beispiel: Spieler A hat 1A und 1B. Ihm fehlen noch 1C und 1D.

Er fragt nun Spieler B: "Have you got 1C?" oder: "Do you have 1C?"

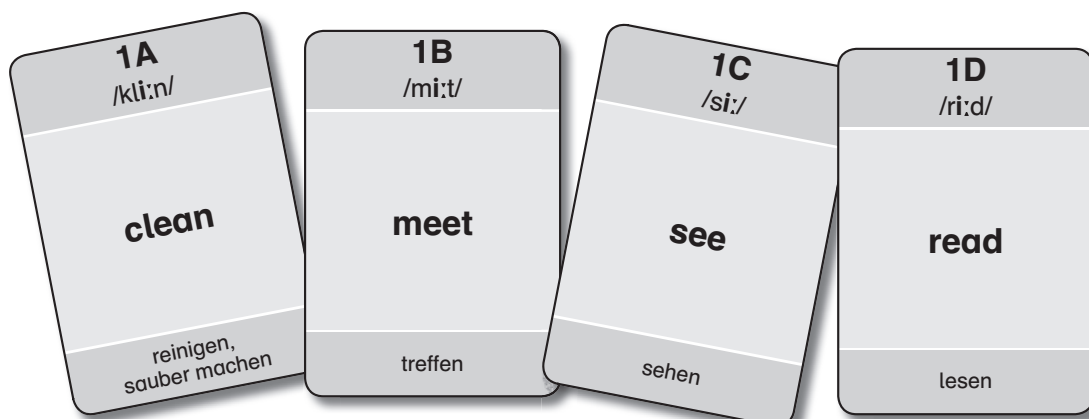
- Hat der Befragte B die erfragte Karte, verdeckt er die Lösung im unteren Abschnitt der Karte mit seinem Daumen und zeigt Spieler A das englische Wort auf der Karte.
- Spieler A liest das englische Wort laut vor und nennt dann die deutsche Übersetzung.
- Dann kontrollieren beide Spieler die Lösung. War sie richtig, bekommt Spieler A die Karte und darf nach einer weiteren Karte fragen.
- Hat Spieler B die erfragte Karte nicht, ist er sofort selbst an der Reihe und darf nun seinerseits einen Mitspieler nach einer Karte fragen.
- War die Lösung von Spieler A falsch, ist ebenfalls Spieler B an der Reihe.
- Wer am Ende des Spiels die meisten Quartette hat, ist Sieger.

Variante für 2 Spieler:

- Jeder Spieler erhält zehn Karten. Die restlichen Karten werden auf einen Stapel gelegt.
- Hat der Spielpartner die erfragte Karte nicht, zieht der Spieler, der gefragt hat, eine Karte vom Stapel.

Schwierigere Variante:

- Der gefragte Spieler zeigt das deutsche Verb.
- Der andere Spieler muss die englische Übersetzung nennen.



The tricky “y” **



Kartenspiel zum Trainieren der Regeln zum „-y“ am Ende von englischen Wörtern
2–4 Spieler

Geeignet ab: 6. Klasse **

Hinweis: Es kann zunächst mit den verschiedenen Wortarten getrennt gespielt werden. Danach können die Karten von allen drei Wortarten verwendet werden.

Hinweise für den Einsatz in den Klassen 7–10:

- Zur Wiederholung können die Aufgabenkärtchen der Klasse 6 mit verwendet werden.
- Damit unbekannte Wörter nachgeschlagen werden können, sollte ein Wörterbuch auf jedem Gruppentisch bereitliegen.

Lernziel: Die Schüler trainieren die Regeln zum „-y“ am Ende von

- a) Nomen (Pluralendungen) (ab 6. Klasse)
- b) Verben (simple past/Verb + „-ing“) (ab 6. Klasse)
- c) Adjektive (Steigerungsformen) (ab 6. Klasse)
- d) Schwierige Nomen (Plural) (ab 7. Klasse)
- e) Schwierige Adjektive (Steigerungsformen) (ab 7. Klasse)

Spielmaterial: Kartensatz, Papier, ein Stift pro Spieler

So wird gespielt:

- Die Spielkarten werden auf dem Tisch mit der Textseite nach unten auf einen Stapel gelegt.
- Nun wird reihum gespielt. Der jüngste Spieler beginnt.
- Er zieht eine Karte vom Stapel und liest seinen Mitspielern das Wort vor.
- Nun notiert sich jeder Spieler die Lösung. Wer die korrekte Lösung notiert hat, erhält einen Punkt, den er sich aufschreibt.
- Weiß niemand die richtige Antwort, zeigt der Spieler die Antwort, die auf der Karte steht, vor und legt die Karte wieder unter den Stapel.
- Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, ist Sieger.

Variante:

- Anstatt dass ein Spieler für alle vorliest, liest er die Aufgabenkarten nur seinem linken Nachbarn vor.
- Dieser nennt die Lösung und notiert sich gegebenenfalls einen Punkt.

plural	
city	
Konsonant + y also ie	cities

plural	
day	
Vokal + y also y	days

On, under or behind? **



Quartett zu häufigen Präpositionen des Ortes
3–4 Spieler

Geeignet ab: 5. Klasse

Lernziel: Die Schüler trainieren den Gebrauch häufiger Präpositionen des Ortes in Verbindung mit kleinen Sätzen.

Spielmaterial: 32 Spielkarten

So wird gespielt:

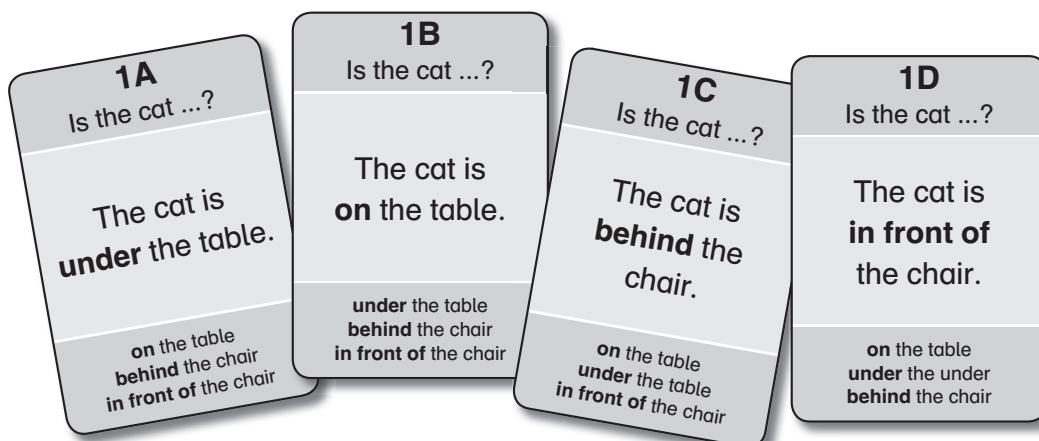
- Die Spielkarten werden verteilt. Die Spieler ordnen ihre Karten. Wer schon ein Quartett hat, legt es vor sich ab.
- Nun wird reihum gespielt. Der Spieler, der als nächstes Geburtstag hat, beginnt.
- Er fragt einen Mitspieler B seiner Wahl nach einer Karte, die ihm fehlt.

Beispiel: Spieler A hat die Spielkarten "The cat is under the table." (1A) und "The cat is on the table." (1B). Ihm fehlen noch "The cat is behind the chair." (1C) und "The cat is in front of the chair." (1D). Er sieht unten auf seinen Karten die noch fehlenden Ortsangaben und fragt Spieler B nun "Is the cat behind the chair?" oder "Is the cat in front of the chair?"

- Hat der Befragte B die erfragte Karte (1D), sagt er: "Yes, it is." Spieler A erhält nun die Karte und darf nach einer weiteren Karte fragen.
- Hat Spieler B die Karte nicht, sagt er: "No, it isn't." Er ist nun selbst an der Reihe und darf einen Mitspieler nach einer Karte fragen.
- Wer am Ende des Spiels die meisten Quartette hat, ist Sieger.

Variante für 2 Spieler:

- Jeder Spieler erhält 10 Karten. Die restlichen Karten werden auf einen Stapel gelegt.
- Hat der Spielpartner die erfragte Karte nicht, zieht der Spieler, der gefragt hat, eine Karte vom Stapel.



Where is ...? Where are ...? *



Anlegespiel zum Fragewort „where“
1–4 Spieler

Geeignet ab: 5. Klasse

Lernziel: Die Schüler trainieren die Verwendung des Frageworts *where*.

Spielmaterial: 4 Fragestreifen, 44 Antwortkarten, 2 Lösungsseiten

Vorbereitung: Die Fragestreifen und die Antwortkarten ausschneiden. Die Lösungsseiten ausdrucken, sodass eine Kontrolle möglich ist. Die Antwortkarten mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch verteilen.

So wird gespielt:

- Jeder Spieler erhält einen Fragestreifen.
- Es wird reihum gespielt. Der älteste Spieler zieht eine Karte und liest sie laut vor. Nun sieht er nach, ob er zu dieser Antwort die passende Frage hat.
- Trifft dies zu, liest er Frage und Antwort vor und legt dann die Karte neben die passende Frage. Hat er die passende Frage nicht, legt er die Karte wieder zurück auf den Tisch.
- Sobald ein Spieler zu allen Fragen seiner Anlegeleiste Antworten angelegt hat, ist das Spiel beendet. Nun wird anhand der Lösungsseiten kontrolliert. Falsch zugeordnete Antworten werden zurück in die Mitte des Tisches gelegt.
- Wer die meisten Antworten richtig zugeordnet hat, ist Sieger.

Variante 1:

- Die Antworten bilden die Anlegeleiste, die Fragen werden zugeordnet.
- Als Vorbereitung werden hierzu die Antworten einer Farbe in vertikalen Streifen ausgeschnitten; die Fragen werden als einzelne Karten ausgeschnitten.

Variante 2:

- Die Karten können auch für ein Pärchenspiel verwendet werden.
- Hierzu werden alle Frage- und Antwortkarten einzeln ausgeschnitten und mit der Textseite nach unten auf den Tisch gelegt.
- Eine Frage und die dazugehörige Antwort ergeben ein Pärchen.

Where is the dishwasher?	It is in the kitchen.
Where is the cheese?	It is in the fridge.
Where is the fish?	It is in the sea.
Where is the poster?	It is on the wall.

I go to school./Ich gehe zur Schule. **



Pärchenspiel zur Zuordnung kurzer Sätze mit Präpositionen des Ortes
2–4 Spieler

Geeignet ab: 6. Klasse

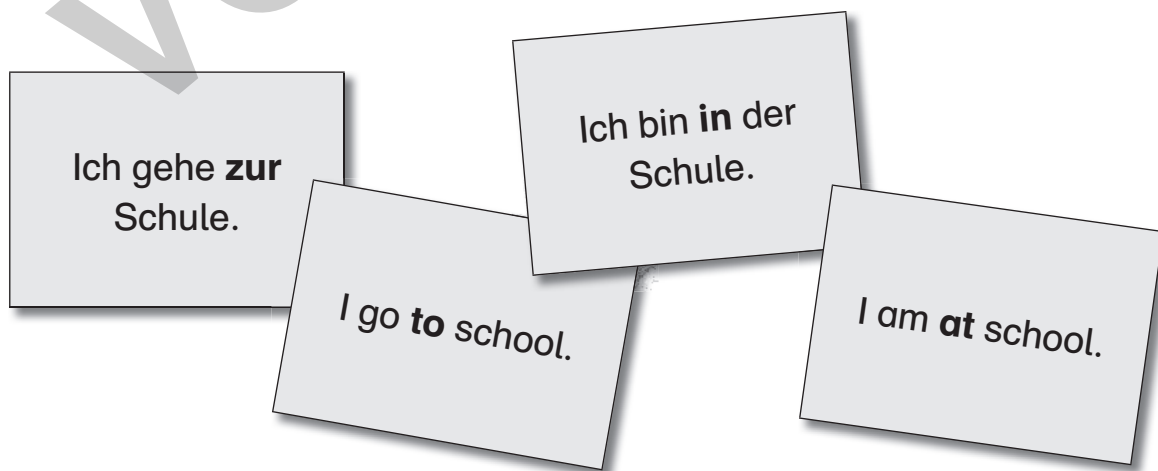
Lernziel: Die Schüler ordnen englische Sätze mit Präpositionen des Ortes dem passenden deutschen Satz zu.

Spielmaterial: 32 Spielkarten, 1 Würfel

Vorbereitung: Auf die Rückseiten der Pärchen werden die mit Symbolen versehenen Rückseitenvorlagen geklebt, sodass eine Selbstkontrolle möglich ist.

So wird gespielt:

- Die Spielkarten werden auf dem Tisch mit der Textseite nach oben verteilt.
- Nun wird reihum gespielt. Der jüngste Spieler beginnt.
- Er würfelt. Entsprechend seiner Wurfzahl darf er nun ein oder zwei Pärchen suchen:
- Bei den Wurfzahlen 1, 2, 3 gilt: Er darf ein Pärchen suchen.
- Bei den Wurfzahlen 4, 5, 6 gilt: Er darf zwei Pärchen suchen.
- Nun kontrolliert er sein(e) Pärchen mithilfe der Rückseiten der Karten. Bei richtiger Lösung liest er sein(e) Pärchen (z. B.: „I go **to** school“ – „Ich gehe **zur** Schule“) vor. Dann darf er sein(e) Pärchen vor sich ablegen.
- Ergeben seine Karten kein(e) Pärchen, legt er sie wieder zurück.
- Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Wer am Ende des Spiels die meisten Pärchen hat, ist Sieger.



Don't, can't, haven't **



Pärchenspiel zur Zuordnung gegensätzlicher Aussagen
2–4 Spieler

Geeignet ab: 6. Klasse

Lernziel: Die Schüler ordnen kurze Sätze mit “do”/“don’t”, “can”/“can’t” und “have”/“haven’t” einander zu.

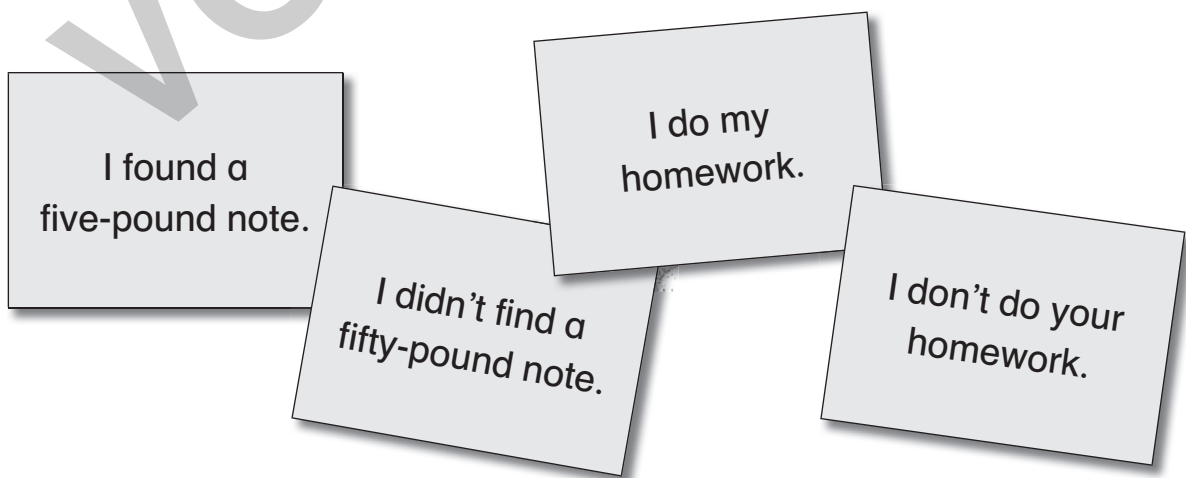
Spielmaterial: 32 Spielkarten, 1 Würfel

Vorbereitung:

Auf die Rückseiten der Pärchen werden die mit Symbolen versehenen Rückseitenvorlagen geklebt, sodass eine Selbstkontrolle möglich ist.

So wird gespielt:

- Die Spielkarten werden auf dem Tisch mit der Textseite nach oben verteilt.
- Nun wird reihum gespielt. Der jüngste Spieler beginnt.
- Er würfelt. Entsprechend seiner Wurfzahl darf er nun ein oder zwei Pärchen suchen:
- Bei den Wurfzahlen 1, 2, 3 gilt: Er darf ein Pärchen suchen.
- Bei den Wurfzahlen 4, 5, 6 gilt: Er darf zwei Pärchen suchen.
- Nun kontrolliert er sein(e) Pärchen mithilfe der Rückseiten der Karten. Bei richtiger Lösung liest er sein(e) Pärchen (z. B.: “I do my homework.” – “I don’t do your homework.”) vor. Dann darf er sein(e) Pärchen vor sich ablegen.
- Ergeben seine Karten kein(e) Pärchen, legt er sie wieder zurück.
- Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Wer am Ende des Spiels die meisten Pärchen hat, ist Sieger.



Active or passive? **

Bingo zum Aktiv und Passiv
2 Spieler

Geeignet ab: 7. Klasse

Lernziel: Die Schüler trainieren die Verwendung von Verben im Aktiv und Passiv in den folgenden Zeitformen:

- a) Präsens
- b) Präsens/Imperfekt

Spielmaterial: 2 Bingo-Tafeln, 16 Bingo-Karten (mit den deutschen Formen auf der Aufgabenseite)

Vorbereitung:

Die englische Übersetzung wird als Kontrollmöglichkeit auf die Rückseite der Bingo-Karten geklebt.

So wird gespielt:

- Jeder Spieler erhält eine Bingo-Tafel.
- Die Karten werden mit der Aufgabenseite nach oben als Kartenstapel auf den Tisch gelegt. Der älteste Spieler beginnt und zieht eine Karte.
- Der Spieler liest die deutschen Aktiv- oder Passivform vor. Dann übersetzt er beide Sätze ins Englische.

Beispiel:

Der Spieler zieht die Karte „Ich fahre./Ich werde gefahren.“ Er übersetzt die beiden Formen: “I drive. I am driven.”

- Anschließend kontrolliert der Spieler die Lösung mit der Kartenrückseite. Wenn seine Lösung korrekt ist, legt er die Karte – nach Möglichkeit – auf ein passendes Feld seiner Bingo-Vorlage.
- Wenn die Grundform des Verbs nicht auf der Bingo-Vorlage steht, legt er die Karte wieder unter den Stapel. War seine Lösung falsch, legt die Karte auch wieder unter den Stapel.
- Wer zuerst vier Karten in einer durchgehenden Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) abgelegt hat, hat gewonnen.

Keywords ***

Brettspiel zu wichtigen Signalwörtern und den dazugehörigen Zeitformen
2–4 Spieler

Geeignet ab: 7. Klasse

Lernziel: Die Spieler trainieren die korrekte Verwendung wichtiger Signalwörter für das simple present, das simple past, das present progressive und das present perfect.

Spielmaterial: 1 Spielplan, 45 Aufgabenkarten, 1 Würfel, 1 Spielfigur pro Spieler

Vorbereitung:

Auf die Rückseiten werden die Rückseitenvorlagen geklebt, sodass eine Selbstkontrolle möglich ist.

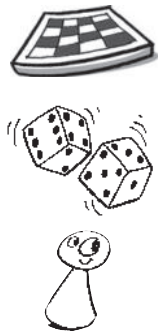
So wird gespielt:

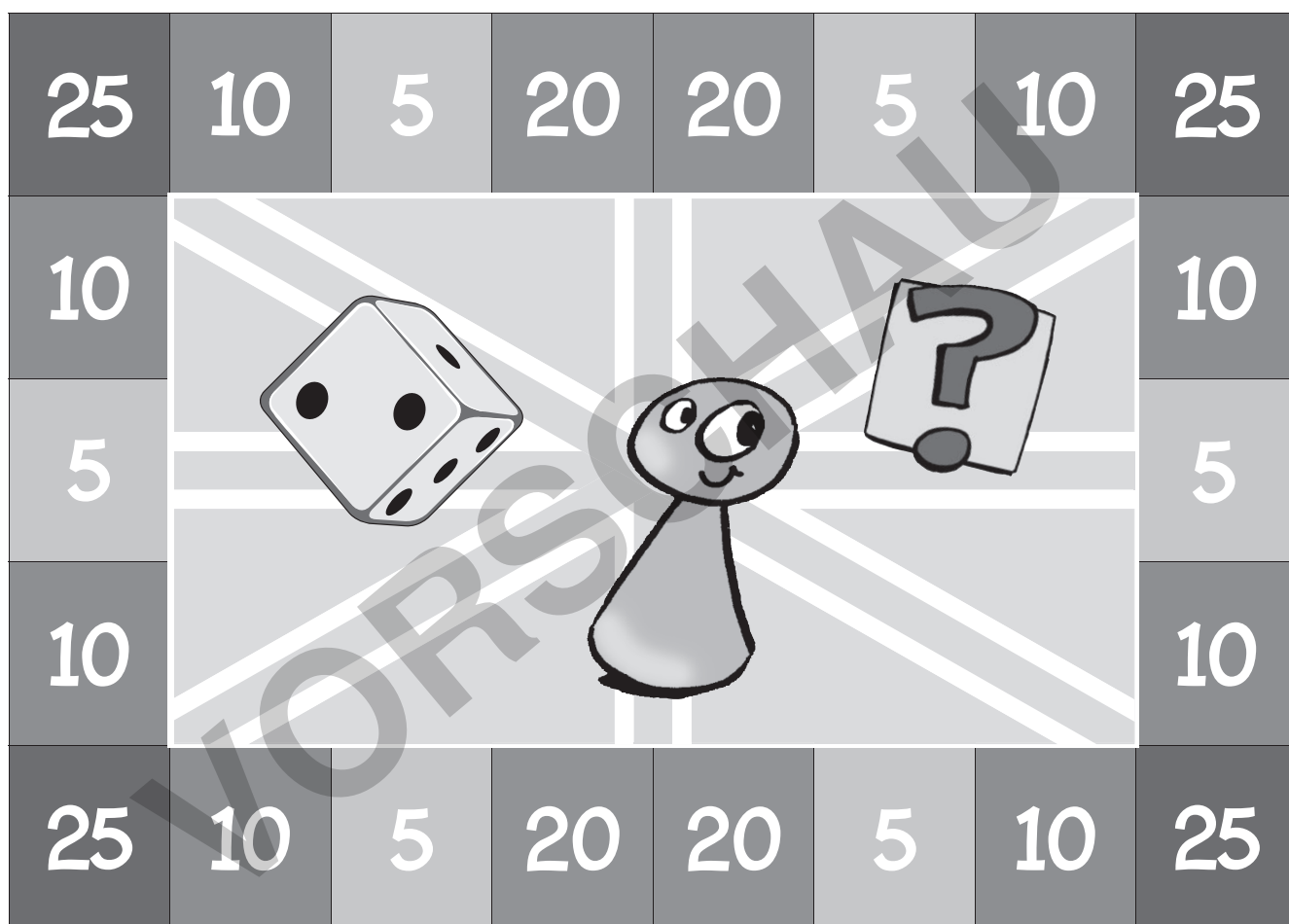
- Die Aufgabenkarten werden mit der Aufgabenseite nach oben in die Mitte des Spielplanes gelegt.
- Jeder Spieler setzt seine Spielfigur auf eine Ecke des Spielplanes.
- Nun wird reihum gespielt. Der älteste Spieler beginnt.
- Er würfelt und zieht entsprechend mit seiner Figur wahlweise vorwärts oder rückwärts. Dann zieht er eine Aufgabenkarte und
 - a) sagt, zu welcher Zeit sein Signalwort gehört.
 - b) formuliert den Satz aus, der auf seiner Karte aufgedruckt ist.

Beispiel: Der Spieler zieht die Karte mit **always**. Er sagt:

- a) "This is the simple present."
- b) "Marc **always** plays football in the afternoon."

- Nun kontrolliert er – zusammen mit seinem rechten Nachbarn – seine Lösung mit der Kartenrückseite.
- Konnte er nur die erste Aufgabe lösen, notiert er sich 2 Punkte.
- Konnte er beide Aufgaben lösen, darf er sich die gesamte Punktzahl gutschreiben, die auf seinem Spielfeld aufgedruckt ist.
- Kann er beide Aufgaben nicht lösen, legt er die Karte vor sich ab. Er darf, wenn er wieder an der Reihe ist, die Aufgabe nochmals zu lösen versuchen.
- Danach darf er würfeln und eine weitere Karte ziehen.
- Gewonnen hat der Spieler, der am Ende des Spieles die meisten Punkte gewonnen hat.





What is this?



Quiz zur Schulung des Leseverstehens
3–4 Spieler

Geeignet ab: 5. Klasse

Lernziel: Die Schüler trainieren anhand der Quizkarten ihr Textverständnis.

Spielmaterial: 12 Spielkarten

So wird gespielt:

- Die Spielkarten werden auf dem Tisch mit der Textseite nach unten auf einen Stapel gelegt.
- Nun wird reihum gespielt. Der älteste Spieler beginnt.
- Er zieht eine Karte vom Stapel und liest seinen Mitspielern den Text vor.
- Wer als erster die korrekte Lösung nennt, erhält die Karte.
- Weiß niemand die richtige Antwort, liest der Spieler die Antwort, die auf der Karte steht, vor und legt die Karte wieder unter den Stapel.
- Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Wer am Ende des Spiels die meisten Pärchen hat, ist Sieger.

Variante für 2 Spieler:

- Die beiden Spieler lesen sich gegenseitig die Quizkarten vor.

Varianten für die ganze Klasse:

- Die Quizkarten werden von verschiedenen Spielern vorgelesen. Die anderen Schüler notieren sich ihre Lösung.
- Dann wird die richtige Lösung vorgelesen.
- Wer die richtige Lösung notiert hatte, schreibt sich nun einen Punkt gut.
- Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

