
Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Vokabeln und Rechtschreibung	5
Be creative and answer quickly!.....	5
School things, animals and more.....	7
Let's make words!.....	11
Satzstrukturen, Kommunikation und Aussprache	18
Let's find the word with the right meaning!.....	18
Let's go shopping!	28
Guess the word!	33
Grammatik	40
Tenses and signal words.....	40
Test your memory!.....	46



Digitales Zusatzmaterial:

Im Zusatzmaterial finden Sie alle Spielkarten, Spielscheine etc. im PDF-Format zum Ausdrucken sowie eine Begriffe-Präsentation bzw. -PDF für das Spiel „Be creative and answer quickly!“ und die vergrößerten Bilder für das Spiel „Test your memory!“ als PDF.

👑 Let's find the word with the right meaning! 👑

Kompetenz:

Bei diesem Spiel geht es um das genaue Lesen. Die Lernenden lesen und sprechen vor und mit anderen.

Sozialform:

Partner- oder Gruppenarbeit mit max. 4 Personen

Zeit:

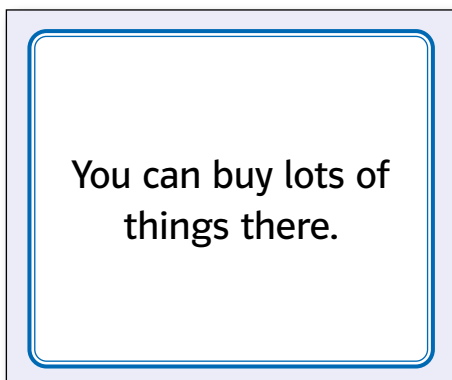
Das Spiel ist zeitlich flexibel. Es kann als Warm-up eingesetzt werden für ca. 10–15 Minuten oder es wird so lange gespielt, bis die erste Gruppe fertig ist.

Sinn und Ziel des Spiels:

Das Spiel ist wie ein Memorygame aufgebaut. Die Paare, die gefunden werden sollen, sind jedoch nicht gleich, sondern eine Karte enthält die Erklärung des gesuchten Begriffs, die andere Karte die Lösung. Mit diesem Spiel werden verschiedene Vokabeln und wichtige Begriffe aus den Klassen 5 und 6 wiederholt. Sollte es sich um eine schwache Lerngruppe handeln, sollte die Lehrkraft schwierigere Karten im Vorfeld aussortieren und die Gruppe mit weniger Karten spielen lassen.

Materialien und Vorbereitung:

- Blätter mit den Karten für jede Gruppe kopieren bzw. ausdrucken
- ggf. Karten auf stärkeres Papier/vergrößert/farbig kopieren bzw. drucken
- ggf. Karten laminieren
- Karten ausschneiden und mischen

Beispiel:

Karte mit der Erklärung

Karte mit der Lösung

👑 Let's find the word with the right meaning! 👑

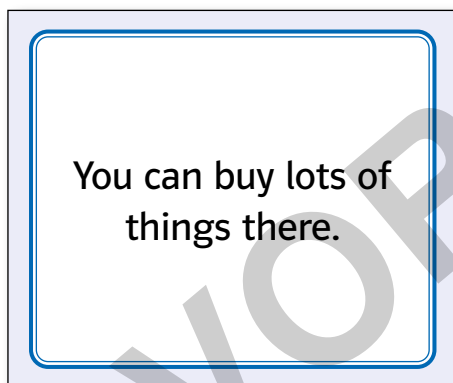
Vorbereitung:

Legt zunächst alle Karten umgedreht, also verdeckt, vor euch auf den Tisch. Im Spiel muss je eine Karte mit einer Erklärung sowie die dazugehörige Lösungskarte mit der richtigen Schreibweise des Begriffs gefunden werden.

Ablauf:

Wählt eine Person aus, die startet. Diese dreht eine Karte um und liest sie laut vor. Anschließend darf die Person eine weitere Karte umdrehen, die ebenfalls laut vorgelesen wird. Wenn eine Übereinstimmung gefunden wurde, also wenn die Erklärung zum Begriff passt, darf die Person die beiden Karten behalten und legt sie neben sich. Sie ist so lange an der Reihe, bis sie keine passenden Pärchen mehr findet. Das Spiel gewinnt, wer am Ende die meisten Pärchen gefunden hat. Kontrolliert beim Auszählen zur Sicherheit eure Pärchen anhand des Lösungsblatts.

Beispiel für ein Pärchen:



Karte mit der Erklärung



Karte mit der Lösung

Regeln:

- Die aufgedeckten Karten müssen immer wieder an ihren Platz zurückgelegt und dürfen nicht an eine andere Stelle gelegt werden.
- Die Karten müssen immer von der Person laut vorgelesen werden, die gerade an der Reihe ist. Aussprachefehler dürfen die anderen gerne korrigieren.

You can buy food,
drinks and other
things there.

supermarket

It's a season.
Leaves are falling
from the trees.

autumn

You can see a lot of
wild animals there.

ZOO

a very spooky
tradition at the
end of October

Halloween

a kind of toy for
windy weather

kite

People can pray and
sing songs there.

church

You can buy stamps
or deliver letters
there.

post office

It's in the kitchen
and keeps your
food cold.

fridge

It keeps your neck warm.

scarf

You can put a pencil, an eraser or a felt-tip in it.

pencil case

a doctor for animals

vet

There are different places like classrooms, a canteen, a gym ...

school

You use it for eating your soup.

spoon

the general term for carrots, beans, tomatoes ...

vegetables

a job where you paint with colours

painter

Guess the word!

Kompetenz:

Bei diesem Spiel geht es darum, anderen auf Englisch Begriffe zu erklären, die diese erraten müssen. Die Lernenden sprechen vor und mit anderen.

Sozialform:

Plenum in zwei Teams

Zeit:

Das Spiel ist zeitlich flexibel. Es kann als Warm-up genutzt werden oder es wird für eine bestimmte Zeit gespielt.

Sinn und Ziel des Spiels:

Das Spiel ist wie das bekannte Tabu-Spiel aufgebaut. Die Lernenden müssen sich auf Englisch verständigen und den jeweiligen Begriff so erklären, dass ihr Team diesen schnell errät. Innerhalb der von der Lehrkraft oder Sanduhr vorgegebenen Zeit müssen so viele Begriffe wie möglich erraten werden.

Das Spiel kann in unterschiedlichen Niveaustufen gespielt werden.

Niveau 1: Die Person, die erklärt, darf auch die auf der Karte stehenden Wörter benutzen.

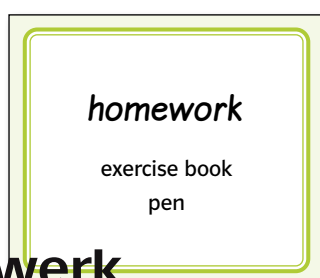
Niveau 2: Die Person, die erklärt, darf die auf der Karte stehenden Wörter nicht benutzen. Hierbei gibt es einen Regelwächter bzw. eine Regelwächterin aus dem anderen Team.

Achtung: Da es für viele Lernende eine Schwierigkeit darstellt, etwas in einer Fremdsprache zu beschreiben, sollte dies ggf. vorher mit der Klasse gemeinsam besprochen und anhand von zwei Karten geübt werden. Je nach Leistungsniveau sollte die Lehrkraft anfangs mehr Zeit für die Erklärungen zur Verfügung stellen, um den Lernenden die Möglichkeit zu geben, dass diese Punkte und somit auch Motivation sammeln können. Damit der Spaßfaktor im Vordergrund steht und das Spiel zügig ablaufen kann, toleriert die Lehrkraft Aussprachefehler.

Materialien und Vorbereitung:

- benötigt werden: Spielkarten, Timer oder Sand- bzw. Stoppuhr
- ggf. Karten auf stärkeres Papier/farbig kopieren bzw. drucken
- ggf. Karten laminieren

Beispiel:



Guess the word!

Vorbereitung:

Die Klasse wird in zwei Teams aufgeteilt. Die Namen der beiden Mannschaften (oder auch nur A und B) werden an die Tafel geschrieben. Die Person, die Wörter erklärt, steht dabei vor der Klasse. Vor ihr liegt der Stapel mit den verdeckten Karten. Die Lehrkraft übernimmt die Rolle des Zeitwächters bzw. der Zeitwächterin.

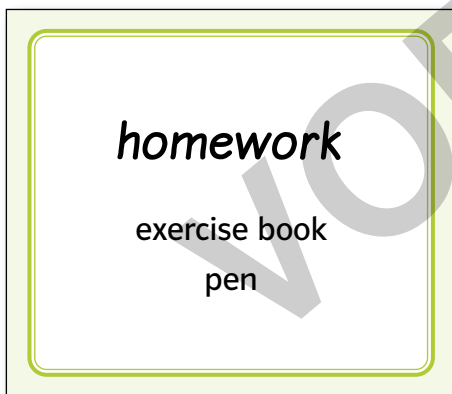
Ablauf:

Das Spiel wird von den Teams abwechselnd gespielt. In jeder Runde gibt es eine andere Person, die ihrem Team auf Englisch Wörter erklärt, das diese dann erraten muss. In der Spielvariante „Niveau 2“ steht ein Mitglied des gegnerischen Teams neben ihr, um zu überprüfen, dass keines der auf der Karte stehenden Wörter benutzt wird. Ist dies der Fall, wird sofort auf den Regelmissbrauch hingewiesen.

Wenn ein Wort erraten wurde, wird die Karte auf die Seite gelegt und die nächste Karte des Stapels genommen. Dies erfolgt so lange, bis die Zeit abgelaufen ist.

Nach jeder Runde wird die Anzahl der richtig erratenen Wörter an die Tafel geschrieben. Es gewinnt die Mannschaft mit den meisten Punkten.

Beispiel für eine Spielkarte:



Regeln:

- Es wird vorher besprochen, ob in Niveaustufe 1 oder 2 gespielt wird.
- Bei Niveau 2 dürfen die Wörter auf der Karte nicht benutzt werden. Ein Mitglied des gegnerischen Teams überprüft dies.
- Sollte man ein Wort nicht erklären können, darf man einmal die Karte nach unten in den Stapel zurücklegen und eine neue Karte nehmen.

vegetarian

meat
person

wave

sea
surfing

wool

sheep
pullover

holiday

beach
hotel

window

curtains
glass

wardrobe

bedroom
clothes

sugar

salt
sweet

wedding

church
couple

zookeeper

animals
job

London

capital
Big Ben

flour

cake
white

helicopter

plane
air

pencil case

eraser
ruler

table

living room
chair

sunglasses

summer
eyes