I am Tom. This is my bike. **

Quartett zu den Possessivpronomen
3–4 Spieler

Geeignet ab: 5. Klasse

Lernziel: Die Schüler trainieren die Verwendung von Possessivpronomen in Verbindung mit kurzen Sätzen.

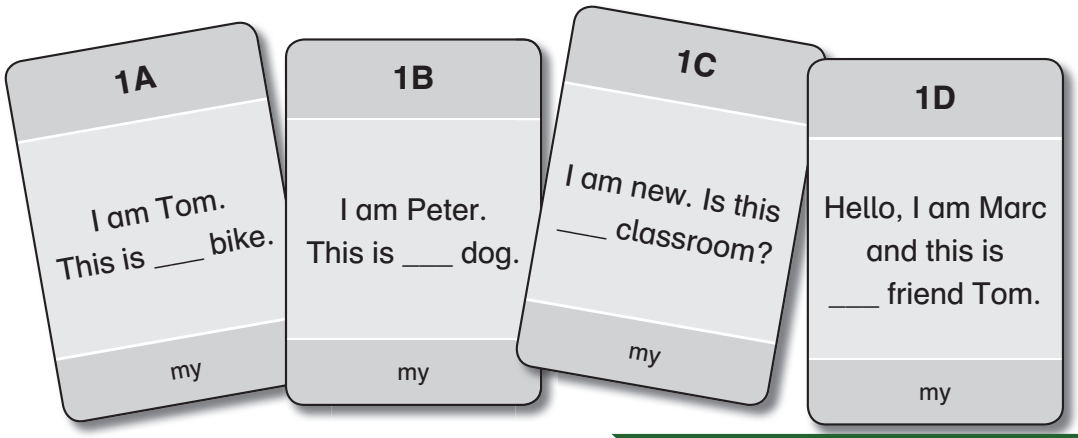
Spielmaterial: 32 Textkarten

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 die Spielkarten 1A und 1B. Ihm fehlen noch 1C und 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 den Lückentext auf der Karte.
- Spieler A liest den Text laut vor und vervollständigt ihn dabei.
- 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 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.



VORSCHAU
netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag

He, she, it – das „s“ muss mit! **

Quartett zu den Verbformen im *simple present*
3–4 Spieler

Geeignet ab: 5. Klasse

Lernziel: Die Schüler trainieren die Verbformen im simple present.

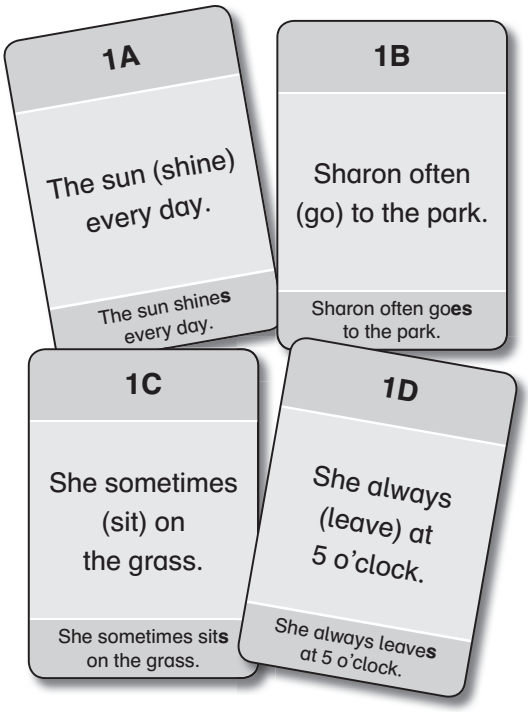
Spielmaterial: 32 Spielkarten

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 zuletzt Geburtstag hatte, beginnt.
- Er fragt einen Mitspieler B seiner Wahl nach einer Karte, die ihm fehlt.

Beispiel: Spieler A hat die Spielkarten 1A und 1B. Ihm fehlen noch 1C und 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 den Lückentext auf der Karte.
- Spieler A liest den Text laut vor und überlegt nun, ob hier der Satz gilt: „He, she, it, – das ‚s‘ muss mit!“
- Trifft das zu, formuliert Spieler A, wo das “he”, “she” oder “it” versteckt ist. Er nennt dann den korrekten englischen Satz.

Beispiel: Sharon often (go) to the park.
Der Spieler sagt: „Für Sharon kann ich ‚she‘ einsetzen!
Also muss ich die Endung passend anhängen:
Sharon often go**es** to the park.“



- 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 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.

VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag

Irregular Verbs **

Bingo zu den unregelmäßigen Verben
2–3 Spieler

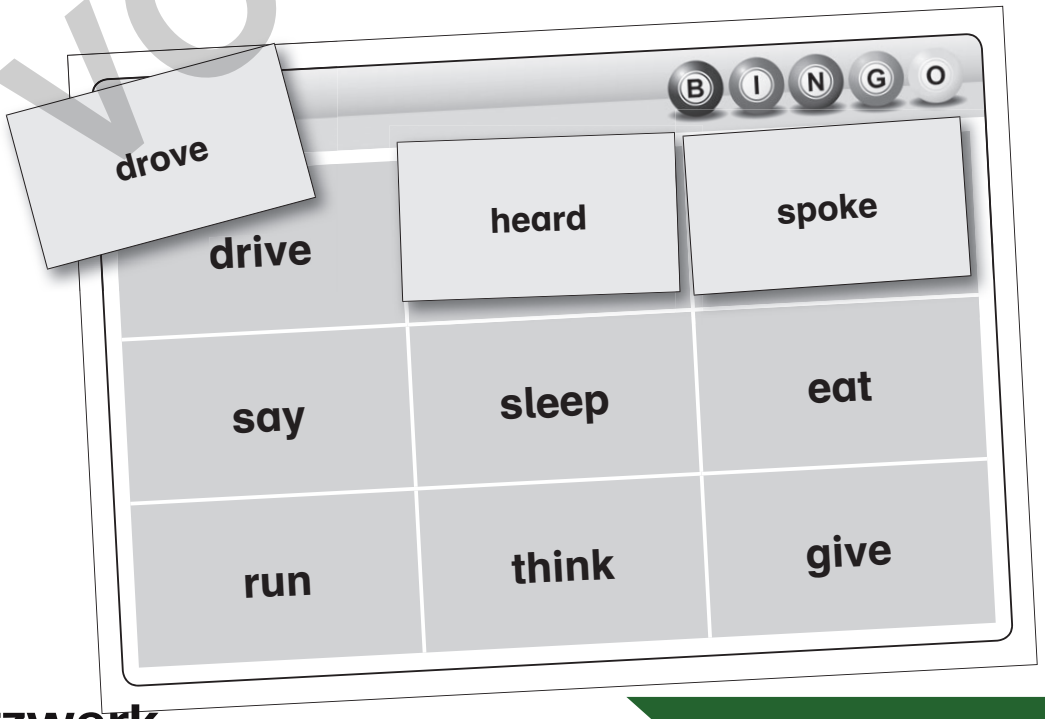
Geeignet ab: 6. Klasse

Spielmaterial: 2–3 Bingo-Tafeln, 22 Bingo-Karten

Lerninhalt: Die Schüler trainieren die Grundform und die Präteritumsform (simple past) der unregelmäßigen Verben.

Vorbereitung:
Auf die Rückseiten der Kärtchen werden die Lösungen geklebt, sodass eine Selbstkontrolle möglich ist.

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.
- Er liest die dort abgebildete 2. Verbform (simple past) vor und nennt nun die dazugehörige Grundform.
  Dann kontrolliert er 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 er die Karte auch wieder unter den Stapel.
- Wer zuerst drei Karten in einer durchgehenden Reihe (waagerecht, senkrecht oder diagonal) abgelegt hat, hat gewonnen.



VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag

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.

VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag

It's ten past six./Es ist zehn nach sechs. **

Pärchenspiel zur Zuordnung kurzer Sätze mit Präpositionen der Zeit
2–4 Spieler

Geeignet ab: 6. Klasse

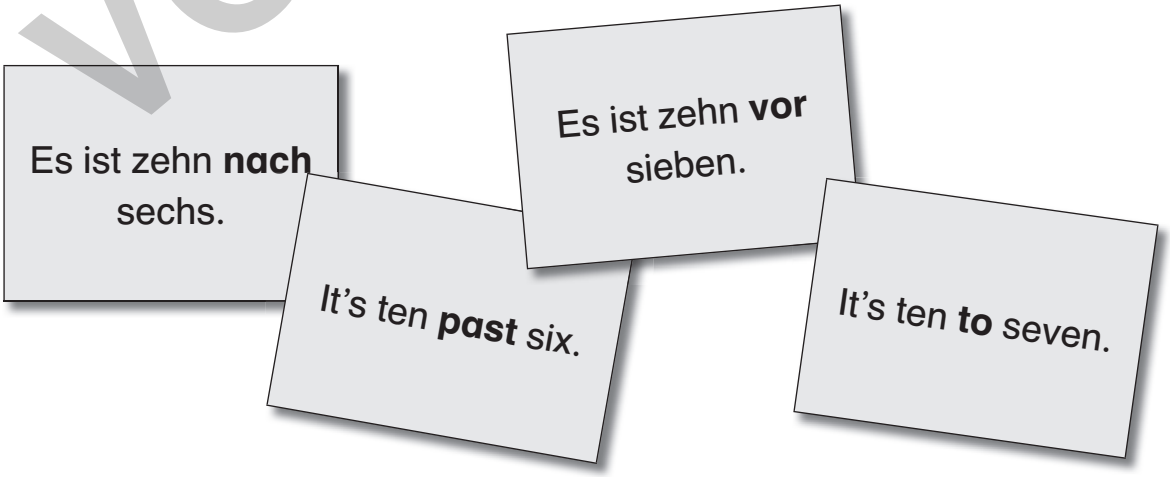
Lernziel: Die Schüler ordnen englische Sätze mit Präpositionen der Zeit dem passenden deutschen Satz zu.

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.: "It's ten **past** six." – „Es ist zehn **nach** sechs.") 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.

VORSCHAU



netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag

There is/There isn't **

Pärchenspiel zur Zuordnung gegensätzlicher Aussagen
2–4 Spieler

Geeignet ab: 5. Klasse

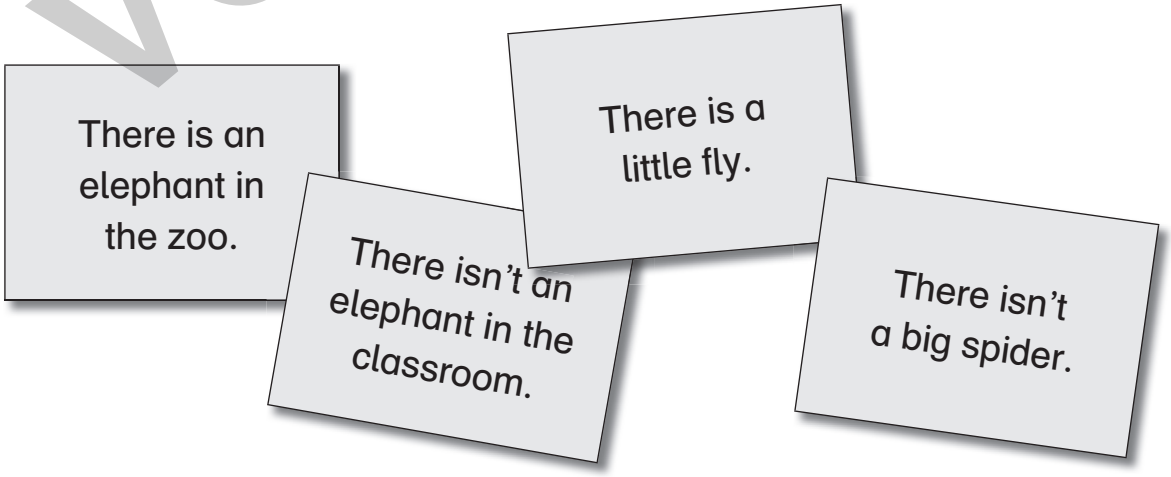
Lernziel: Die Schüler ordnen gegensätzliche Sätze mit "There is/are …" und "There isn't/aren't …" einander zu.

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 unten 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.: "There is an elephant in the zoo." – "There isn't an elephant in the classroom.") 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.

VORSCHAU



netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag

1A	1B	1C	1D
I am Tom. This is ___ bike.	I am Peter. This is ___ dog.	I am new. Is this ___ classroom?	Hello, I am Marc and this is ___ friend Tom.
my	my	my	my

2A	2B	2C	2D
Are you the new boy? I can show you ___ classroom.	Hi Peter, where is ___ bag?	Is this ___ new rucksack? It's nice!	Am I ___ best friend?
your (singular)	your (singular)	your (singular)	your (singular)

3A	3B	3C	3D
This is Peter. ___ bike is new.	This is our teacher. ___ name is Mr White.	This is our neighbour. ___ name is Mr Little.	This is my father and this is ___ car.
His	His	His	his

4A	4B	4C	4D
This is Susan. ___ new T-shirt is cool.	This is our teacher. ___ name is Mrs Green.	This is our neighbour. ___ name is Mrs Miller.	This is my mother and this is ___ motorbike.
Her	Her	Her	her

VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag