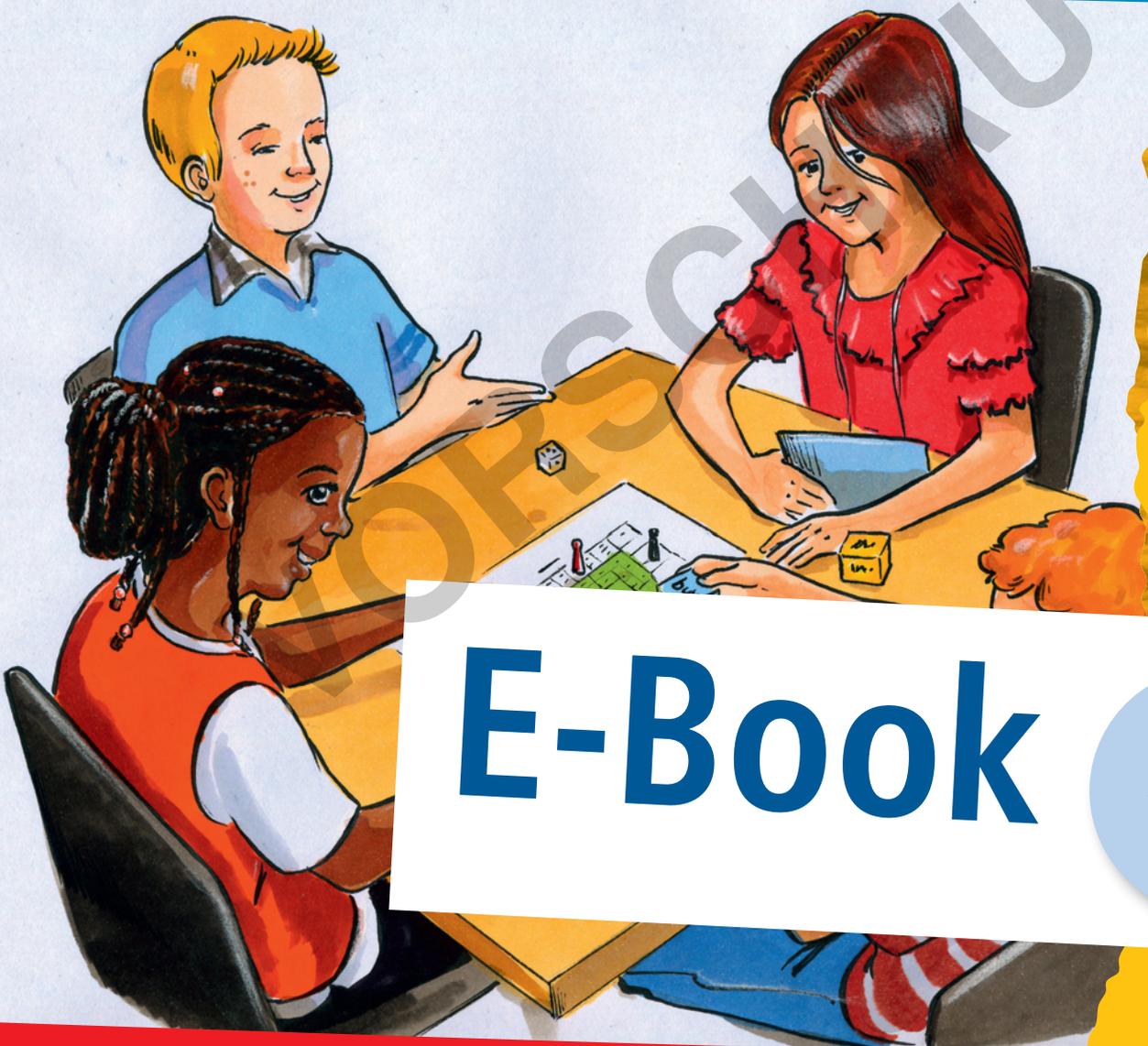
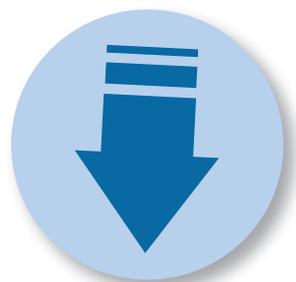


# Grammatikspiele im Englischunterricht

Klasse 5–6



## E-Book



Ein Spielplan – vielfältige Einsatzmöglichkeiten

# Grammatikspiele im Englischunterricht

## Ein Spielplan – vielfältige Einsatzmöglichkeiten

### Bildquellen:

Cover-Illustration: © Scott Krausen; S. 9: Maus © Rasbak, Wikipedia; iPhone © Feureau, Wikipedia; Sofa © Fastily, Wikipedia; Alle weiteren Fotos: © Ernst Klett Verlag, Stuttgart

## IMPRESSUM

AOL aol-verlag.de

### Grammatikspiele im Englischunterricht



**Anette Ruberg-Neuser** (Jahrgang 1961) ist Grund-, Haupt- und Realschullehrerin und unterrichtet seit 1987 an einer Grund- und Verbundenen Haupt- und Realschule in Hessen. In den vergangenen Jahren hat sie umfangreiches Unterrichtsmaterial für Haupt- und Realschulklassen der Jahrgangsstufen 5–10 und für die an vielen hessischen Schulen angebotene Fördermaßnahme *SchuB (Schule und Betrieb)* erstellt und veröffentlicht.

© 2011 AOL-Verlag, Buxtehude  
Originalausgabe 2010  
AAP Lehrerfachverlage GmbH  
Alle Rechte vorbehalten.

Postfach 1656 · 21606 Buxtehude  
Fon (04161) 7 49 60-60 · Fax (04161) 7 49 60-50  
E-Mail: [info@aol-verlag.de](mailto:info@aol-verlag.de) · Internet: [www.aol-verlag.de](http://www.aol-verlag.de)

Lektorat: Kathrin Roth  
Layout/Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

ISBN: 978-3-403-48122-5

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im eigenen Unterricht zu nutzen. Downloads und Kopien dieser Seiten sind nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Die Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und jede Art der Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtes bedürfen der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mit dem Internet verbinden, keine Haftung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für Inhalte, auf die über die Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen



netzwerk  
lernen

zur Vollversion

# Inhalt

Vorwort . . . . .	3
<b>1. Der Basisspielplan</b>	
1.1 Erläuterungen . . . . .	4
1.2 Basisspielplan: Kopiervorlage . . . . .	5
<b>2. The be-game</b>	
2.1 Didaktisch-methodische Hinweise . . . . .	6
2.2 The be-game: Kopiervorlage . . . . .	7
<b>3. The have got/has got-game</b>	
3.1 Didaktisch-methodische Hinweise . . . . .	8
3.2 The have got/has got-game: Kopiervorlage 3A . . . . .	9
3.3 The have got/has got-game: Kopiervorlage 3B . . . . .	10
<b>4. The can/can't-game</b>	
4.1 Didaktisch-methodische Hinweise . . . . .	11
4.2 The can/can't-game: Kopiervorlage . . . . .	12
<b>5. The simple present-game</b>	
5.1 Didaktisch-methodische Hinweise . . . . .	13
5.2 The simple present-game: Kopiervorlage . . . . .	14
<b>6. The possessive pronoun-game</b>	
6.1 Didaktisch-methodische Hinweise . . . . .	15
6.2 The possessive pronoun-game: Kopiervorlage . . . . .	16
<b>7. The present progressive-game</b>	
7.1 Didaktisch-methodische Hinweise . . . . .	17
7.2 The present progressive-game: Kopiervorlage . . . . .	18
<b>8. Würfelvorgaben</b>	
Würfel 1: Adjektive . . . . .	19
Würfel 2: Verben . . . . .	19
Würfel 3: Adverbien der Häufigkeit . . . . .	20
Würfel 4A: Zeitangaben im simple present . . . . .	20
Würfel 4B: Zeitangaben im simple past . . . . .	21
Würfel 5: Signalwörter für present progressive . . . . .	21
<b>9. Blankovorlagen</b>	
9.1 Basisspielplan . . . . .	22
9.2 Mittelkarte . . . . .	23
9.3 Würfelnetz und Würfelaugen . . . . .	24

# Vorwort

Englische Basisgrammatik spielerisch üben und festigen sowie gleichzeitig das Arbeiten in der Gruppe trainieren – das ist Ziel des hier vorliegenden Heftes.

Ob im Anschluss an die Einführung der jeweiligen grammatischen Strukturen, in Vertretungsstunden oder in den oft etwas ideenarmen Stunden kurz vor den Ferien – das Material lässt sich vielfältig einsetzen und motiviert Schülerinnen und Schüler, wesentliche Formen anzuwenden und zu trainieren.

Grundlage aller Spielvorschläge ist ein Basisspielplan, der auf 33 Spielfeldern Personen und Gegenstände bezeichnet, die zum Grundvokabular der 5. und 6. Klasse gehören.

Der Spielplan kann mit acht verschiedenen Spielkarten kombiniert werden, die jeweils in das große Feld in der Mitte des Basisspielplans gelegt werden. Diese haben immer eine bestimmte grammatische Struktur zum Schwerpunkt und bieten in entspannter Atmosphäre zahlreiche Sprechreize.

Während des Spiels ist es den Schülern grundsätzlich freigestellt, ob sie eine Frage, eine positive oder eine negative Aussage bilden möchten, wenn sie an der Reihe sind – es sei denn, Sie legen vorher bestimmte Übungsmuster fest.

Die Spiel- oder Mittelkarten können von den Spielern zu jedem Zeitpunkt des Spiels vom Basisspielplan heruntergenommen werden, wenn diese entscheiden, dass sie genügend Sicherheit im Umgang mit notwendigem Vokabular und den jeweiligen Grammatikmustern haben, um ohne visuelle Vorlage auszukommen.

Jeder Spielkarte in diesem Heft sind didaktisch-methodische Erläuterungen mit Übungsbeispielen vorangestellt.

Ergänzend zu den acht verschiedenen Spielkarten werden zusätzlich Würfelvorlagen für erweiterte Spielideen bzw. differenzierende Übungsanreize angeboten, die auch leistungsstärkere Schüler fordern.

Es empfiehlt sich, die Kopiervorlagen des Basisspielplans und der Mittelkarten in ausreichender Zahl auf festes – und zur besseren Unterscheidung – verschiedenfarbiges Papier zu kopieren und zu laminieren, damit sowohl die Lehrkraft als auch die Schüler/innen häufig davon Gebrauch machen können.

Nun fehlen nur noch Spielfiguren und Würfel, und der Lernspaß kann losgehen.

Am Ende dieses Heftes werden zusätzliche Blankovorlagen (Basisspielplan, Mittelkarte, Würfelnetz) angeboten, um der Lehrkraft die Ausrichtung eines oder mehrerer Spiele auf die individuelle Situation ihrer Lerngruppe, z. B. hinsichtlich des vorhandenen Wortschatzes oder besonderer Übungsschwerpunkte, zu ermöglichen.

# 1. Der Basisspielplan

## 1.1 Erläuterungen

Der Basisspielplan besteht aus insgesamt 34 Spielfeldern inklusive Start- und Finishfeld.

Die Spielfelder enthalten Personen, Personalpronomen und Gegenstände aus dem Bereich des Grundwortschatzes und somit aus dem allgemeinen Erfahrungsbereich der Schülerinnen und Schüler der Klassenstufen 5 und 6. Sie werden in Kombination mit den verschiedenen Mittelkarten jeweils zu den Subjekten der zu bildenden Sätze und/oder Fragen.

In Kombination mit bestimmten Vorgaben der einzelnen Mittelkarten kann es gelegentlich zu weniger sinnvollen Aussagen oder Fragen kommen, die von den Schülern jedoch eher als witzig beurteilt werden und daher nicht überbewertet werden sollten.

In Kombination mit dem *have got/has got-game* könnten sich beispielsweise folgende Aussagen ergeben:

*My computer has got a pet.*

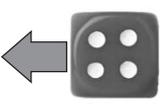
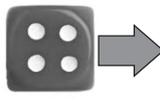
*My mobile has got a friend.*

Wesentliches Ziel der Spielvorlagen ist in erster Linie das Trainieren/Einüben **grammatisch korrekter** Aussagen und Fragen.

Der Spielplan bietet verschiedene Spielvarianten:

1. Das Spiel verläuft ohne Berücksichtigung der Symbole konsequent von **Start** bis **Finish**. Wer als erster das Start-Finish-Feld erreicht, hat gewonnen.  
Es können mehrere Spielfiguren auf einem Spielfeld stehen.
2. Wie Variante 1. Kommt beim Umlauf jedoch eine Spielfigur auf ein Feld, das bereits mit der Spielfigur eines anderen Spielers besetzt ist, so wird diese Figur geschlagen und muss zurück auf das Startfeld.
3. Die Schülerinnen und Schüler spielen unter Berücksichtigung der zusätzlichen Spielsymbole und entscheiden zuvor darüber, ob Figuren geschlagen werden sollen oder nicht.

**Die Symbole haben folgende Bedeutungen:**

	Die Spieler, die auf dieses Feld gelangen, müssen keine Aussage/Frage bilden. Sie dürfen sich „ausruhen“ und einen anderen Mitspieler aussuchen, der eine Aussage/Frage bildet.
	Spieler, die auf ein solches Feld gelangen, bilden eine Frage/Aussage und müssen in der folgenden Runde einmal aussetzen.
	Der Würfel mit einem entgegen die Spielrichtung zeigenden Pfeil bedeutet, dass der Spieler ein zweites Mal würfeln und die gewürfelte Augenzahl zurückgehen muss. Auf dem dann erreichten Feld muss ein Satz/eine Frage gebildet werden.
	Der Würfel mit einem nach vorn gerichteten Pfeil berechtigt den Spieler, ein zweites Mal zu würfeln und die gewürfelte Augenzahl weiter vorzurücken. Auf dem dann erreichten Feld muss ein Satz/eine Frage gebildet werden.

## 1.2 Basisspielplan: Kopiervorlage

computer	parents	head teacher	friend and I	you	sister	grandma	we	cat	aunt
best friend	brother	mobile	brothers and sisters	uncle	grandpa	form teacher	you	friends	parents and I
English teacher	you	STOP	dad	dog	cousin	room	I	favourite pop group	house
school	mates	um	art	ish	STOP	you	STOP	STOP	STOP

## 2. The be-game

### 2.1 Didaktisch-methodische Hinweise

Die Verbformen *am/is/are* des Infinitivs *be* gehören zu den ersten und grundlegenden Formen, die den Schülerinnen und Schülern im Anfangsunterricht erste vollständige Sätze im *simple present* ermöglichen.

Mit der Einführung des *simple past* folgen *was* und *were*.

Die erste Übungskarte beinhaltet grundlegende Adjektive, Personen- und Berufsbezeichnungen, Ortsbeschreibungen und Zahlen, u.a. in Zehnerschritten, die durch die Ergänzung von Einerstellen individuell erweitert werden können (z. B. *twenty-one*, *twenty-two* ...).

Zu den möglichen Übungsmustern gehören einfache Aussagen in bejahter und verneinter Form sowie Frage- und Antwortstrukturen. Je nach Übungsschwerpunkt im Unterricht können sie z. B. durch den Einsatz von zusätzlichen Würfelvorlagen beliebig erweitert und komplexer gestaltet werden.

#### Übungsbeispiele:

##### 1. Aussagen im simple present:

*My sister is/isn't lazy.*

Mit dem Zusatzwürfel **4A** (Zeitangaben im *simple present*) lässt sich die Aussage z. B. zu

**On Mondays** *my sister is/isn't lazy* erweitern.

Mit dem Zusatzwürfel **3** (Adverbien der Häufigkeit) entstehen z. B. folgende Aussagen:

*My sister is **always** lazy./My sister is **never** lazy.*

##### 2. Aussagen im simple past:

*My mum was/wasn't in the garden.*

Mit dem Zusatzwürfel **4B** (Zeitangaben im *simple past*) kann die Aussage z. B. zu

**Yesterday** *my mum was/wasn't in the garden* erweitert werden.

##### 3. Frage- und Antwortstrukturen im simple present bzw. im simple past:

*Is your brother terrible? – Yes, he **is**./No, he **isn't**. (He is nice.)*

*Are your friends in year 5? – Yes, they **are**./No, they **aren't**. (They are in year 6.)*

*Are you in the garden? – Yes, I **am**./No, I'm **not**. (I'm at school.)*

*Was your grandma in England? – Yes, she **was**./No, she **wasn't**. (She was in Germany.)*

*Were your classmates at the cinema? – Yes, they **were**./No, they **weren't**. (They were ...)*

Mit den Zusatzwürfeln **3** und **4B** lassen sich auch hier die Frage- und Antwortstrukturen beliebig erweitern:

*Are you **usually** in the garden? – ...*

*Was your mum at the park **yesterday**? – ...*

*Were your parents nice **last Sunday**? – ...*

2.2 The be-game: Kopiervorlage

old	young	new	long	nice	cool	okay	crazy	lazy
great	clever	super	small	terrible	lucky	red	blue	green
girl	boy	boss	<h1>The be-game</h1>			yellow	white	black
friend	pupil	doctor				at home	in the garden	baby
in year 5	in the classroom	in Germany	in England	forty ...	in the garden	at the cinema	at the park	at the shop
one	ten	twenty ...	thirty ...	fifty ...	<p><u>Easy examples:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● My mum <b>is</b> super.</li> <li>● <b>Is</b> your mum super? – Yes, she <b>is</b>. / No, she <b>isn't</b>.</li> </ul>			