

Grundschule

Prisca Thierfelder

Spiele & Rätsel für den Englischunterricht



Lernen mit Erfolg

KOHL VERLAG

Der Verlag mit dem Baum

www.kohlverlag.de

Spiele für den Englischunterricht

Bewegungsspiele, Zuordnungen, Pantomime, Karten- & Brettspiele

1. Digitalauflage 2015

© Kohl-Verlag, Kerpen 2015
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Prisca Thierfelder
Coverbild: © picsy - fotolia.com
Grafik & Satz: Kohl-Verlag

Bestell-Nr. P11 740

ISBN: 978-3-95686-267-0

www.kohlverlag.de

© Kohl-Verlag, Kerpen 2015. Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a Urhg). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages eingescannt, an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke.

Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, via Beamer oder Tablet das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogischen Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Inhalt

Seite

Vorwort	4
Methodisch-didaktische Hinweise	5 - 13
1 City – Country – River – Stadt – Land – Fluss	14 - 15
2 Prepositions – Sätze würfeln und Präpositionen darstellen	16 - 19
3 Terms – Wortfamilien – Wer sammelt die meisten Begriffe?	20 - 21
4 Animals and continents – Where do they live? – Tiere und ihre Herkunft	22 - 25
5 European countries and capitals – Europa: Länder – Hauptstädte	26 - 29
6 Country – citizen – language – Land – Einwohner – Sprache	30 - 34
7 English quiz – englisches Quiz	35 - 56
8 Stars to puzzle – vier Puzzlesterne	57 - 58
9 BINGO – letters and numbers – Zahlen und Buchstaben	59
10 In the supermarket – shopping – Einkaufen	60 - 62
11 Odd word out – Finding the wrong word	63 - 64
12 In my school bag there is... – Begriffe nennen und merken	65
13 I am packing my suitcase... – noch mehr Begriffe nennen und merken	66
14 William the hungry wordworm I – Wörterraube	67
15 True or false – Textverständnis, Listening	68 - 69
16 English-speaking countries – Kennst du die größten englischsprachigen Länder? – Planquadrate finden und benennen	70
17 Find the word – Wörterbucharbeit	71
18 Weather and clothes – Zuordnung Wetter – Kleidung – Sätze formulieren	72 - 75
19 William the hungry wordworm II – Wörter finden mit vorgegebener Buchstabenzahl	76
20 Paint your life! – Begriffe zeichnen und erraten	77 - 79
21 What time is it? – Die Uhrzeit (in 3 Niveaustufen)	80 - 84
22 What do you know about? – Begriffe definieren und erraten	85
23 Die Lösungen	86 - 87

Vorwort

Englisch – nach wie vor die Weltsprache Nummer Eins – spielerisch näher gebracht und verinnerlicht.

Mithilfe dieser – übrigens nicht nur für den Unterricht – konzipierten Spiele ist das Erlernen der Fremdsprache im jungen Alter mit Spaß, Kurzweile und ersten Erfolgserlebnissen in der Praxis verbunden.

Die Spiele sind in jeder Spielform durchführbar. Sie können überwiegend in Partnerarbeit, Gruppenarbeit oder in der Klasse angewandt werden. So wird nicht zuletzt das Sozialverhalten geschult, unerlässliche Fertigkeit, die neben der Wissensvermittlung ihren festen Platz haben sollte.

Anhand verschiedener Spiele zum auf dem Lehrplan verankerten Wortschatz rufen sich die Schüler die schon gelernten Vokabeln ins Gedächtnis, lernen, hören und erfahren neue Begriffe. Dies stellt eine willkommene Abwechslung zum sturen „Vokabelheft führen“ dar, welches nichts desto trotz unerlässlich ist. Merk- und Aufzählspiele trainieren zudem Merk- und Konzentrationsfähigkeit.

Kleine Dialoge aus dem Alltagswortschatz runden den Spaß ab. Hierbei erfahren die Schüler, dass sie mit ihrem erlangten Wissen bereits Alltagssituationen in weltweit gesprochener Fremdsprache meistern können. Gerade das dialogische Sprechen ist im Hinblick auf Präsentation und mündliche Prüfung von großer Bedeutung. Hier kann frühzeitig der oft vorhandenen Hemmschwelle beim Sprechen entgegengewirkt werden. Die allgemeinbildenden Spiele rund um Europa und seine Staaten sowie den Kontinenten wecken die Neugierde auf andere Länder und Sprachen.

Die Spiele können in differenzierter Form durchgeführt werden. Ihrem Ideenreichtum sind keine Grenzen gesetzt. Es können zum Beispiel homogene Gruppen gebildet werden, wobei die Spielregeln und damit die Herausforderungen des Niveaus der Gruppe entsprechend abgeändert oder abgestimmt werden. Sie allein kennen Ihre Schüler am besten.

In diesem Sinne wünsche ich Ihnen und Ihren Schülern gemeinsam viel Spaß und strahlende Gesichter im Unterricht.

Enjoy,

Prisca Thierfelder

Methodisch-didaktische Hinweise

1 City – Country – River – Stadt – Land – Fluss

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder in Partnerarbeit.

Benötigtes Material: Spielvorlage.

Das bekannte Spiel auf englisch! Es kann mit allen Schülern in der Kleingruppe oder in Partnerarbeit gespielt werden. Die Spieler haben den Plan von S. 14 vorliegen. Ein Spieler beginnt, nennt laut den Buchstaben „A“ und zählt danach leise das ABC weiter. Ein anderer Spieler beendet die Aufzählung, indem er „Stopp“ ruft. Das Spiel beginnt nun mit dem Buchstaben, bei dem der erste Spieler in seiner Aufzählung unterbrochen wurde. Dabei ist dieser der Anfangsbuchstabe aller Begriffe. Die Mitspieler versuchen, so schnell wie möglich den Plan auszufüllen. Ist der Erste fertig, ruft dieser „Stopp“ und alle Spieler müssen ihren Stift aus der Hand legen. Sie dürfen nicht mehr weiter schreiben. Nun werden die gefundenen Wörter verglichen und Punkte vergeben.

1 gefundener Begriff, den mehrere Teilnehmer haben	5 P
1 gefundener Begriff, den nur ein Teilnehmer hat	10 P
1 gefundener Begriff, bei dem alle anderen nichts nennen können	20 P

Am Ende des Spiels gewinnt derjenige mit der höchsten Punktzahl.

Alternativ kann die Blanko-Spielvorlage S. 15 zur individuellen Gestaltung genutzt werden.

2 Prepositions – Sätze würfeln und Präpositionen darstellen

Es stehen 3 Würfel zur Verfügung. Nun werden ganze Sätze aus Satzgliedern gewürfelt.

1. Würfel: Subjekt, 2. Würfel: Prädikat, 3. Würfel: Präposition + adverbiale Bestimmung des Ortes.

Die Sätze können nun von den Schülern übersetzt und/oder dargestellt werden. Letzteres macht natürlich besonders Spaß und vermittelt dem Schüler nachhaltig die entsprechende Präposition. Zudem können dabei Fotos der Szenen und Schüler gemacht werden. So hat man ein ansprechendes und nachhaltig wirkendes und sehr persönliches „Präpositionen-Merkposter“ für das Klassenzimmer.

Der Blankowürfel auf S. 19 dient zum individuellen Einsatz, z.B. Subjekt im Plural, sodass die Angleichung des Verbs mit „s“ geübt werden kann.

3 Terms – Wortfamilien – Wer sammelt die meisten Begriffe?

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder in Partnerarbeit.

Benötigtes Material: auf Tonpapier kopierte und laminierte Spielkarten, evtl. Schreibblock, Stift, Zeitmesser.

Die Karten werden auf einen Stapel gelegt. Der Schüler, der an der Reihe ist, deckt die oberste Karte auf bzw. zieht eine Karte. Zu dem aufgedeckten Oberbegriff werden nun innerhalb einer vereinbarten Zeit möglichst viele Begriffe gesucht und genannt. Sind sie richtig, wird 1 Punkt pro Begriff vergeben. Derjenige/diejenige Gruppe mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

- Differenzierungsmöglichkeit:
- Pro Buchstabe im richtig genannten Begriff erhält man einen Punkt. Dabei spielen alle Gruppen mit. Jede Gruppe wirft quasi ein passendes Wort in den Ring. So ist diejenige Gruppe im Vorteil, die jeweils das längste Wort findet.
 - Nur das genannte Wort zählt. Ohne Berücksichtigung auf Rechtschreibung etc.. So haben auch schwächere Schüler eine Chance.

4 Animals and continents – Where do they live?

Tiere und ihre Herkunft

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder in Partnerarbeit.

Benötigtes Material: laminierte Karten (eignen sich auch zum Memory- oder Dominospiel).

Hierbei gilt es, ein Kartenpaar zu finden. Das Kartenpaar besteht jeweils aus einer Karte, die das Tier und den Kontinent zeigt, auf dem es lebt sowie aus einer Karte, die das Tier und dessen englische Bezeichnung abbildet. So können die Paare eindeutig zugeordnet werden. Ist ein Kartenpaar gefunden, wird ein Satz gebildet, z.B. „The lion lives in Africa.“

Differenzierungsmöglichkeit:

- Die Sätze werden zusätzlich von den Schülern aufgeschrieben.
- Die Schüler entwerfen eine Tabelle und ordnen die Tiere den Kontinenten zu.
- Die Schüler zeichnen die Kontinente und malen oder schreiben die Tiere hinein.
- Es kann nach jeweils mehreren Tieren gefragt werden. „Lions live in Africa“. So wird die Anbindung des „s“ an das Verb im Singular/Präsens trainiert.

Um das Spiel anzuheizen, können Punkte vergeben werden.

5 European countries and capitals – Europa: Länder – Hauptstädte

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder in Partnerarbeit.

Benötigtes Material: laminierte Karten

Hierbei gilt es, ein Kartenpaar zu finden. Das Kartenpaar besteht jeweils aus dem Land mit Autokennzeichen sowie der jeweiligen Hauptstadt mit Autokennzeichen. So können die Paare eindeutig zugeordnet werden. Ist ein Kartenpaar gefunden, wird ein Satz gebildet, z.B. „Berlin is the capital of Germany.“

Differenzierungsmöglichkeit:

- Die Sätze werden zusätzlich von den Schülern aufgeschrieben.
- Die Schüler entwerfen eine Tabelle und ordnen die Länder alphabetisch.
- Die Schüler suchen noch weitere Informationen zu den angegebenen Städten wie z.B. Wahrzeichen etc. im Lexikon oder Internet.

Um das Spiel anzuheizen, können Punkte vergeben werden.

6 Country – citizen – language – Land – Einwohner/-in – Sprache

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Benötigtes Material: laminierte Karten von S. 30.

Evtl. Vorlagen zum Kopieren und Zeigen bei abgeänderter Spielform.

Hierbei gilt es, ein Kartenpaar zu finden. Das Kartenpaar besteht jeweils aus einer Karte mit dem europäischen Staat samt Autokennzeichen sowie einer Karte mit Piktogrammen/Angaben zu Einwohner/-in und Sprache. Auch hier sorgen die Autokennzeichen für eine eindeutige Zuordnung.

Haben die Mitspielenden ein entsprechendes Kartenpaar gefunden, muss ein ganzer Satz gebildet werden.

Beispiele: „A Dutchman lives in the Netherlands and speaks Dutch.“
„A Spaniard lives in Spain and speaks Spanish.“

Alternativ kann der Lehrer die Piktogramme von S. 30 laminieren und unter Angabe des Autokennzeichens, welches er an die Tafel schreibt, bestimmen, welcher Satz von den Schülern zu nennen ist (Einwohner männlich, Einwohner weiblich, Sprache, Land).

Auch hier sind Differenzierungsmöglichkeiten keine Grenzen gesetzt:

Die Piktogramme können z.B. für die Gruppenarbeit in beliebiger Anzahl vervielfältigt werden. So hat jede Gruppe alle 4 Exemplare. Ein Spieler der Gruppe bestimmt das Land für die nächste Runde, indem er dessen Autokennzeichen aufschreibt und in die Runde zeigt. Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht nun eines der Piktogramme und nennt den geforderten Begriff. Die Punktevergabe erfolgt nach Belieben.

Die Blankokarten können zur individuellen Nutzung eingesetzt werden.

7 English quiz – englisches Quiz

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Benötigtes Material: (laminierte) Karten von S. 35 - 56

Es werden Teams gebildet. Der Lehrer stellt die Fragen und liest die Lösungsmöglichkeiten vor. Ein Spieler der Gruppe hat nun die Aufgabe, diese zu beantworten. Ist die Antwort richtig, erhält die Gruppe einen Punkt. Danach ist die nächste Gruppe an der Reihe.

Alternativ:

- Die Teams sind nicht abwechselnd an der Reihe, sondern ein Team kann so lange Fragen beantworten und folglich Punkte sammeln, bis es eine falsche Antwort nennt. Erst dann ist das nächste Team am Zug.
- Bei falscher Beantwortung einer Frage des einen Teams hat das gegnerische Team die Möglichkeit, zu antworten. Ist die Antwort richtig, erhält dieses Team einen Punkt.

Differenzierung:

- Je nach Leistungsstärke der Schüler werden die Lösungsmöglichkeiten nicht genannt.
- Auf den Blankokarten können eigene Fragen/Antworten entworfen werden.
- Zur Grammatikvertiefung können auch die Karten he's/his und become/get auf verschieden farbigem Hintergrund gedruckt, laminiert und an alle Schüler verteilt werden. Der Lehrer liest die Kärtchen vor und die Schüler halten ihre Antwortkarten hoch. So hat der Lehrer einen schnellen und genauen Überblick über den jeweiligen Leistungsstand seiner Schüler.

Die Karten werden auf Tonkarton ausgedruckt. Sie können entweder mit Lösung auf der Rückseite (dann knicken) oder mit Lösung separat ausgedruckt und laminiert werden.

8 Stars to puzzle – Paare zuordnen

Es stehen vier Zuordnungsspiele in Sternform zur Verfügung. Jeder Stern besteht aus 12 Wortpaaren, die aneinander zu legen sind.

Vokabeln zu den Themen colours, fruit, things at school, classroom phrases und animals werden so spielerisch und kurzweilig verinnerlicht.

Die Sterne können alleine oder in Partnerarbeit gelegt werden.

9 BINGO – letters and numbers – Zahlen und Buchstaben

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Benötigtes Material: Bingo-Spielplan (Buchstaben oder Zahlen).

Die Spielpläne werden ausgegeben. Der Lehrer oder ein ernannter Schüler diktiert 9 Zahlen bzw. 9 Buchstaben hintereinander auf englisch. Die Schüler tragen diese in die 9 Kästchen ihres Spielplans in ein beliebiges Feld ein. Nun nennt der Lehrer erneut die Zahlen bzw. Buchstaben in beliebiger Reihenfolge. Die Schüler kreuzen das Genannte jeweils auf ihrem Spielplan an. Derjenige Spieler, der zuerst 3 Kreuze nebeneinander waagrecht, senkrecht oder diagonal verzeichnen kann, ruft laut „BINGO!“. Nun wird verglichen: Der Spieler nennt dem Lehrer hierbei seine angekreuzten Zahlen bzw. Buchstaben auf **deutsch**. Sind sie alle richtig, ist der BINGO-Sieger gekürt. Ist das Geschriebene nicht fehlerfrei, wird weitergespielt, bis ein „fehlerloser BINGO-Sieger“ gekürt werden kann.

10 In the supermarket – shopping – Einkaufen

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Benötigtes Material: (lamierte) Karten von S. 60 - 62

Der Lehrer mischt die Symbolkarten, lässt einen Schüler eine ziehen und zeigt diese im Plenum bzw. wählt ein Kind aus. Dieses formuliert nun ganze „Einkaufssätze“ zu den betreffenden Symbolen.

Flasche = bottle, Glas = glass, Tasse = cup, Laib = loaf, Scheibe = slice,

Packung = pack, Tafel Schokolade = chocolate bar,

___ kg = ___ kilo(s) of ___, ___ g = ___ gram(s) of ___.

Der Satz wird begonnen mit: „Ich hätte gerne“ = „I would like...“

Beispiel: (Symbolkarte 1 + Glas + Cola) = „I would like a glass of cola.“ (Symbolkarte Brot + 3 Laib) = „I would like 3 loaves of bread.“

Differenzierungsmöglichkeit: Es kann ein kleiner Verkaufsdialog einstudiert werden:

A: „I would like a kilo of tomatoes.“ B: „One kilo of tomatoes? One moment please. Here you are.“ A: „Thank you.“ B: „Anything else, Sir/Madam?“ (neue Symbolkarte zeigen) A: „And two bottles of milk, please.“ B: „Here you are. Anything else?“ A: „That’s all. Thank you.“ B: „Thank you. Have a nice day. Bye.“ A: „Thank you. Bye.“

11 Odd word out – Finding the wrong word

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Benötigtes Material: evt. Vorlage oder Blankovorlage S. 64

Bewegungsspiel in der Klasse: Aus 4 Wörtern muss 1 Begriff herausgefunden werden, der nicht in die Reihe passt. Hierbei liest der Lehrer jeweils 4 Begriffe oder ein selbst gewähltes Begriffsquartett (Blankovorlage) vor und weist dabei jedem Begriff eine Ecke des Klassenzimmers zu. Die Schüler haben die Aufgabe, in das Eck zu springen, in dem sie den nicht passenden Begriff vermuten. So wird dem Lehrer klar ersichtlich, wer bei dieser Aufgabe noch Schwierigkeiten hat.

Gruppen- oder Partnerarbeit: Die Schüler erhalten entweder die Kopiervorlage von S. 63 und bearbeiten diese alleine oder entwerfen mittels der Blankovorlage auf S. 64 eigene Begriffsquartette, die der Partner/die Gruppenmitglieder bearbeiten müssen.

12 In my schoolbag there is... – Begriffe nennen und merken

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Benötigtes Material: Vorlage S. 65

Dieses Spiel ist dem Gedächtnis- und Konzentrationsspiel „Koffer packen“ nachempfunden.

Die Schüler sitzen im Kreis. Der Erste beginnt mit den Worten „In my schoolbag there is...“ und nennt den ersten Begriff z.B. „In my schoolbag there is a pencil.“ Nun geht es der Reihe nach. Der nächste Schüler sagt den Satz ebenfalls auf und ergänzt einen Begriff, wobei er alle zuvor genannten Begriffe aufzählen muss. „In my schoolbag there is a pencil and a rubber.“ So geht es nun weiter. Die Wörterschlange wird immer länger. Vergisst ein Spieler ein Wort bei der Aufzählung, scheidet dieser aus. Es wird so lange gespielt, bis ein Sieger, der Letzte im Bunde, feststeht.

Alternativ: Spiel in Partnerarbeit: Die Spieler haben den Spielplan – die leere Schultasche vergl. S. 65 – vor sich. Nun zeichnen sie eine zuvor bestimmte Anzahl von Gegenständen hinein, sodass jeder Spieler gleich viele Gegenstände hat. Danach wird nach dem Prinzip „Schiffe versenken“ vorgegangen: Ein Schüler fragt seinen Partner, ob dieser einen bestimmten Gegenstand eingepackt hat. Es wird nur Englisch dabei gesprochen!

Beispiel: A: „Do you have...?“ „Is there...?“ „Have you packed...?“ B: „Yes, I do...“ „Yes, there is...“ „Yes, I have packed a rubber.“ „No, I don't.“ „No, there isn't.“ „No, I haven't packed a rubber.“ Hat Partner B den Begriff eingepackt (hier „the rubber“), streicht er diesen in seinem Koffer durch. Die Partner wechseln sich bei Fragen und Antworten stets ab. Gleichzeitig schreibt sich Partner A die Begriffe, die er bei seinem Gegenüber erraten hat, auf. So hat er einen Überblick über die bereits gefragten Gegenstände. Wer zuerst alle eingepackten Gegenstände des Partners erraten hat, ist Sieger dieser Runde.

Spiel in Gruppenarbeit: Die Spieler haben den Spielplan – die leere Schultasche – vor sich. Nun zeichnen sie eine zuvor bestimmte Anzahl von Gegenständen hinein. Danach wird verglichen. Ein Schüler beginnt innerhalb seiner Gruppe zu fragen. Schüler B antwortet wie im Beispiel. Nun stellt dieser Spieler dem nächsten Gruppenmitglied dieselbe Frage und hängt dessen Namen an. Die Frage macht ihre Runde, bis jeder nach dem Gegenstand gefragt wurde. Diejenigen, bei denen sich der angefragte Gegenstand in der Schultasche befindet, kreuzen diesen an. Wer zuletzt am meisten „nicht genannte“ Gegenstände hat, d.h. als Alleiniger einen oder mehrere Gegenstände in seiner Tasche hat, geht als Sieger hervor.