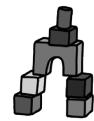


Let's make words!

**Kompetenz:**

Bei diesem Spiel geht es um das richtige Zusammenlegen von einzelnen Buchstaben, um ein Wort zu erhalten. Die Lernenden lesen ihre Wörter laut vor und sprechen zu und mit anderen. Hier werden Vokabeln wiederholt und vertieft sowie die Aussprache von Wörtern geübt.

Sozialform:

Partner- oder Gruppenarbeit mit max. vier Personen

Zeit:

Das Spiel ist zeitlich flexibel und kann beispielsweise als Warm-up für ca. 10 Minuten genutzt werden.

Sinn und Ziel des Spiels:

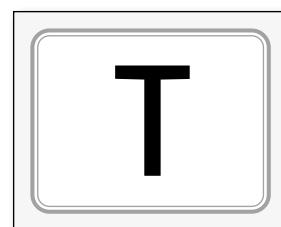
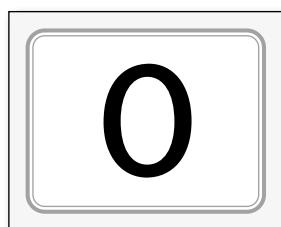
Das Spiel ist ein Kartenspiel. Nach jeder Runde werden die Karten neu gemischt und alle Mitspielenden bekommen eine Karte mehr als in der Vorrunde. Die Lernenden sollen aus den einzelnen Buchstaben Wörter bilden. Die entstandenen Begriffe werden offen hingelegt und vorgelesen. Das Ziel ist es, möglichst alle Karten für den Wörterbau zu verwenden. Es dürfen auch mehrere Wörter gelegt und Kärtchen mehrfach für verschiedene Wörter (nicht mehrmals in einem Wort) verwendet werden.

Materialien und Vorbereitung:

- benötigt werden: Spielkarten, Spielschein, pro Person ein Stift und Blätter für Notizen
- Spielkarten und Spielschein für jede Gruppe kopieren
- ggf. Karten und Spielscheine auf stärkeres Papier/vergrößert kopieren bzw. drucken
- ggf. Karten laminieren
- ggf. Spielscheine laminieren und mit einem nonpermanent Stift beschriften

Beispiel:

Die erste Runde startet mit drei Karten. Schülerin A hat folgende Karten ausgeteilt bekommen:



Sie legt daraus die Wörter *to* und *lot* und liest sie laut vor. Sie erhält dafür insgesamt fünf Punkte, zwei für *to* und drei für das Wort *lot*.

Let's find the word with the right meaning!

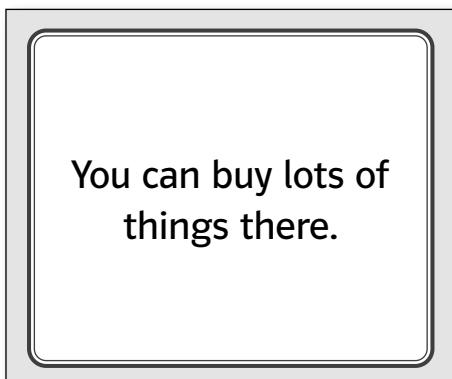
Vorbereitung:

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.



Let's go shopping!

Vorbereitung:

Breitet vor euch das Spielfeld aus. Alle benötigen eine eigene Einkaufsliste sowie Spielfigur. Stellt diese auf „Entrance“ und entscheidet, wer zuerst an der Reihe ist. Gegebenenfalls erhaltet ihr von eurer Lehrkraft als Hilfe zudem noch Sprachkarten mit Redewendungen, die ihr dann für alle sichtbar auf den Tisch legt und bei Bedarf verwenden könnt.

Ablauf:

Der oder die Erste würfelt und geht auf dem Spielfeld so viele Felder nach vorne, wie der Würfel angegeben hat. Achtet darauf, dass ihr auf Englisch zählt sowie die Waren auf Englisch benennt (Aussprachefehler dürfen gerne von den anderen korrigiert werden).

Auf dem Feld steht entweder eine Ware, eine Niete (X) oder ein Joker (Geschenk). Wenn man auf der Ware stehen geblieben ist und diese benötigt, darf man einen Strich (oder je nach Anzahl entsprechend mehrere Striche) auf seinem Einkaufszettel machen. Ist es eine Niete, muss eine bereits erhaltene Ware auf dem Zettel durchgestrichen werden.

Wer auf einem Joker stehen bleibt, darf sich von allen anderen je eine gesammelte Ware aussuchen, die diese dann auf ihren Einkaufslisten wegstreichen müssen. Die erhaltenen Waren fügt man auf seinem eigenen Einkaufszettel ein. Es geht reihum so weiter. Das Spiel gewinnt man, indem man alle Waren auf seiner Liste gesammelt hat.

Regeln:

- Bei einer 6 darf nicht noch einmal gewürfelt werden.
- Wenn du nur noch eine Ware benötigst, aber auf dem Feld mehr Waren angegeben sind, darfst du die eine Ware trotzdem annehmen.
- Sollte man schon eine Runde auf dem Spielfeld gedreht haben, geht es bei „Entrance“ weiter. Es zählt als ein Feld.
- Alle sind für ihre Einkaufslisten selbst verantwortlich. Spielt darum fair und streicht die Ware weg, die sich euer Gegenspieler oder eure Gegenspielerin von euch bei einem Joker ausgesucht hat.

Beispiel für eine Einkaufsliste:

	required number	deserved goods
tomatoes	3	
carrots	2	
grapes	2	
apples	1	
cucumbers	2	
bananas	1	
pears	2	



Tenses and signal words


Kompetenz:

Bei diesem Spiel geht es um das genaue Lesen der Textstreifen sowie das Finden der gesuchten Lösung. Die Lernenden lesen dabei laut vor und sprechen miteinander.

Sozialform:

Partner- oder Gruppenarbeit mit max. 3 Personen

Zeit:

Das Spiel ist zeitlich flexibel. Es kann als Warm-up genutzt werden oder es wird so lange gespielt, bis die erste Gruppe fertig ist.

Sinn und Ziel des Spiels:

Das Spiel ist wie eine Art Domino aufgebaut. Alle erhalten gleich viele Textstreifen und legen immer dann an den vorherigen Streifen an, sobald sie den gesuchten Teil haben. Es werden die Zeiten Präsens (die einfache Gegenwart und die Verlaufsform), Präteritum (die einfache Vergangenheit), Perfekt sowie Futur (mit „will“ und „going to“) und ihre Signalwörter abgefragt. Dabei ist das genaue Lesen entscheidend. Man liest die Textstreifen laut vor. Sobald der Streifen liegt und ein Fehler gemacht wurde, bekommt man einen Strafpunkt und muss seinen Streifen wieder an sich nehmen. Aussprachefehler werden toleriert und ggf. von den anderen korrigiert.

Materialien und Vorbereitung:

- benötigt werden: Textstreifen, ein Stift und ein Blatt Papier für jede Gruppe
- alle Textstreifen für jede Gruppe einmal kopieren und ausschneiden
- ggf. Textstreifen laminieren

Beispiel: