



keine



10 Minuten

Schüler wollen gerne wissen, wie gut die gelernten Vokabeln „sitzen“. Sehr beliebt sind spielerische Formen der Wiederholung, die Bewegungselemente beinhalten. Das folgende Spiel lässt sich in der Pausenhalle, auf dem Schulhof oder auch im Treppenhaus durchführen. Mit kleinen Gruppen lässt es sich leichter spielen als mit einer ganzen Klasse, da die „Wartezeiten“ unter Umständen zu lang sind.

Die Schüler stehen nebeneinander an einer Startlinie. Die Lehrkraft nennt eine Vokabel. Wer zuerst die richtige Antwort gibt, darf einen Schritt vor/eine Treppe höher. Wer als erster die Ziellinie überquert, hat gewonnen.

Bei den Fragen und Antworten gibt es viel Spielraum: englisch – deutsch, deutsch – englisch, *opposites*, Definition – Begriff etc. Um zu vermeiden, dass einzelne leistungsstarke Schüler das Spiel zu sehr dominieren, können die Fragen auch reihum vergeben werden. Weiß jemand die Antwort nicht, geht das Antwortrecht auf den nächsten Mitschüler über.



keine



zur Ansicht



Tafel, Tafelmagnet in (Fuß-)Ballform



10 Minuten

Der Lehrer zeichnet ein Fußballfeld an die Tafel, und zwar mit zwei Toren, einer Mittellinie und je drei bis vier weiteren Linien pro Spielfeldhälfte. Der Tafelmagnet wird auf den Mittelpunkt gelegt, von dem aus der „Anstoß“ erfolgt. Es treten zwei gleich starke Schülerteams gegeneinander an. Der Lehrer stellt ihnen abwechselnd Fragen; für eine richtige Antwort wird der „Ball“, also der Magnet, bis zur nächsten Linie in Richtung des gegnerischen Tors gezogen. Nun ist die andere Mannschaft dran und kann ihrerseits mit einer korrekten Antwort die Flugrichtung des „Balls“ wieder verändern. Ziel ist es, die Kugel in das gegnerische Tor zu befördern.



keine



zur Ansicht



keine



10 Minuten

Dieses Spiel eignet sich sehr gut zur Vertiefung bekannter Wortfelder. Zwei Rateteams à 4–5 Schüler ziehen sich für drei Minuten zurück, um Begriffe zu einem vorgegebenen Thema wie z. B. *animals*, *holidays* oder *Christmas* zu sammeln. Dann betritt das erste Team den Raum, die Schüler setzen oder stellen sich nebeneinander. Nun bekommen sie 30 Sekunden Zeit, um reihum Begriffe zum Wortfeld zu nennen. Für jeden richtigen Begriff erhalten sie einen Punkt, für doppelte Nennungen einen Punkt Abzug. Hat einer der Ratenden einen Blackout und weiß nicht weiter, darf er dem nächsten in der Reihe auf die Schulter tippen, sodass dieser weitermacht. Ist die Zeit abgelaufen, wird das zweite Rateteam hereingebeten. Sieger ist das Team mit der höchsten Punktezahl.



keine



10 Minuten

Download
zur Ansicht



DIN-A4-Begriffskarten in Klassenstärke



10 Minuten

Begriffe lassen sich leichter lernen, wenn man sie als Gegensätze abspeichert, z. B. *night/day, boy/girl, black/white, life/death, up/down, pretty/ugly*. Eine spielerische Herangehensweise zum Vertiefen solcher Wortpaare ist die Aufstellung mit vorbereiteten Begriffskarten. Dazu hat der Lehrer in großer Schrift auf A4-Bögen je einen Begriff notiert. Die Schüler ziehen jeweils eine dieser Karten und bewegen sich durch den Raum, um ihren Gegensatz zu finden. Je zwei Schüler finden sich schließlich als Gegensatzpaar zusammen, stellen sich nebeneinander und zeigen ihre beiden *opposites*.

Je nach verfügbarer Zeit können die Karten neu gemischt werden und weitere Durchgänge folgen. Sinnvoll ist im Anschluss auf jeden Fall eine Verschriftlichung der Ergebnisse.



keine



10 Minuten

Download zur Ansicht



Kärtchen oder Würfel mit den Begriffen *act*, *draw*, *explain*



10 Minuten

Für dieses Spiel benötigt man entweder einen Würfel, der je zweimal die Begriffe *act*, *draw* und *explain* aufführt oder diese Tätigkeiten symbolisch darstellt. Alternativ lassen sich aber auch kleine Kärtchen zum Ziehen anfertigen. Die Lehrkraft gibt nun einen Begriff vor und der erste Mitspieler erwürfelt bzw. zieht aus den verdeckt liegenden Kärtchen die gefragte Aktivität. Nun muss der Schüler den gesuchten Begriff in eigenen Worten umschreiben, ihn pantomimisch darstellen oder eine Tafelzeichnung anfertigen. Wer die gesuchte Lösung richtig errät, kommt nach vorne und stellt den nächsten Begriff vor.

10 Bingo

Kl. 5/6



Bingo-Karten mit 9 Feldern in Klassenstärke



5 Minuten

Download zur Ansicht



Buchstaben-Drehscheibe aus dem RateFix®-Spiel, 10–15 Karten mit den Bezeichnungen bekannter Wortfelder



10 Minuten

Nach dem Muster des bekannten Gesellschaftsspiels RateFix® lassen sich auf spielerische Weise englische Wortfelder einüben und vertiefen. Benötigt wird eine Buchstaben-Drehscheibe, die man günstig im Spielwarenladen bekommt (zur Not kann auch ein Schüler, genau wie bei Stadt-Land-Fluss, das Alphabet in Gedanken aufsagen). Entscheidend ist der Buchstabe, bei dem die Drehscheibe (bzw. der Schüler) stoppt.

Auf vorbereiteten kleinen Karten sind bekannte Wortfelder notiert, z. B. *food and drink, a country, an animal, a job, a colour, a body part, a sport, a hobby, a fruit, something at home/at school, something nice/terrible*. Wer als Erster einen passenden Begriff mit dem gesuchten Anfangsbuchstaben nennt, erhält die Karte. Sieger ist, wer am Ende die meisten Karten besitzt. Bei diesem Spiel können natürlich auch zwei oder mehr Teams miteinander wetteifern.



pro Schüler ein Zettel und ein Stift, dazu ein Hut oder eine „Wahlurne“



10 Minuten

Download zur Ansicht



Stuhlkreis



5 Minuten

Die Klasse sitzt im Kreis. Die Lehrkraft überlegt sich ein englisches Wort und schreibt dem Schüler links von ihr den ersten Buchstaben auf den Rücken. Dieser gibt den Buchstaben weiter, während die Lehrkraft den nächsten Buchstaben aufschreibt. Am Ende wird überprüft, ob beim letzten Schüler im Kreis das richtige Wort angekommen ist.



keine



5 Minuten

Bei diesem Spiel werden die Uhrzeiten (volle, halbe und Viertelstunden) gefestigt. Die Schüler stehen in kleinen Gruppen zusammen. Ein Schüler stellt eine Uhrzeit dar: Stundenzeiger = rechter Arm mit geballter Faust, Minutenzeiger = linker Arm mit ausgestrecktem Zeigefinger. Wer die Uhrzeit nachstellt, ist als Nächster dran.





Tafel, Stuhl



10 Minuten

Ein Schüler sitzt auf einem Stuhl mit dem Rücken zur Tafel. Der Lehrer schreibt darauf den gesuchten Begriff. Die Mitschüler müssen den Begriff nun umschreiben, ohne dabei das zu erratende Wort zu benutzen. Wer den entscheidenden Hinweis gibt, sodass der Begriff erraten wird, darf als Nächster auf dem „heißen Stuhl“ sitzen.

16 Fruit salad

Kl. 5/6



ausreichend Platz



10 Minuten

Dieses Spiel fördert die Vertiefung neu eingeführter Begriffe. Die Schüler bilden stehend einen großen Kreis. Jedem wird eine Obstsorte zugewiesen, wobei jede Sorte mehrfach vergeben wird, es gibt also gleich mehrere *apples* oder *bananas*. Diese dürfen jedoch nicht nebeneinanderstehen. Auf das Kommando *All apples change place* tauschen alle „Apfelschüler“ untereinander schnell die Plätze. Wer zuletzt eine Obstsorte hat, hat verloren.

Download zur Ansicht