

## Spiele und Flashcard-Aktivitäten zu Young World

Die folgenden Seiten sind ein Auszug aus dem Teacher's Book von Young World Band 1, ISBN 978-3-264-83527-4. Sie enthalten:

- Spiele mit Bewegung
- Stille Spiele
- Flashcard-Aktivitäten

Diese Spiele und Flashcard-Aktivitäten verwenden Lehrerinnen und Lehrer nicht nur erfolgreich bei der Arbeit mit Young World Band 1, sondern auch mit Band 2. Für die Lehrperson der vierten Klasse, die keinen Zugriff auf das Teacher's Book Band 1 hat, schliesst dieser Auszug eine Lücke. Die meisten «Spiele mit Bewegung» und die «Stillen Spiele» können zudem auch in der 5. und 6. Klasse noch gespielt werden.

Ihr Klett und Balmer Verlag, Zug  
Februar 2009

**Klett und Balmer AG**  
Verlag  
Baarerstrasse 95  
6302 Zug

Briefanschrift:  
Postfach 2357  
6302 Zug

Telefon 041 726 28 50  
Fax 041 726 28 51  
info@klett.ch

[www.klett.ch](http://www.klett.ch)

Geschäftsführerin:  
Irene Schüpfer  
Dr. phil.

SQS-Zertifikat ISO 9001:2000

# Spiele und Flashcard-Aktivitäten

Im Folgenden werden alphabetisch geordnet über 60 Spiele und Flashcard-Aktivitäten vorgestellt. Einige davon sind bereits in den jeweiligen «Hinweisen zur Unterrichtsgestaltung» erwähnt und als Aufgaben vorgeschlagen, die meisten werden hier neu beschrieben. Sie können nach Bedarf in den Unterricht eingebaut werden.

Die Spiele sind in Spiele mit Bewegung und in stille Spiele aufgeteilt. Die Spiele und Flashcard-Aktivitäten eignen sich besonders für den Einstieg in eine Lektion, für das Festigen von neuen Begriffen oder als sinnvolle, kurze Aktivität, um eine Lektion zu vervollständigen.

Spiele mit Bewegung	Übungsgegenstand	minimaler Zeitbedarf
<p><b>Can I have a pen?/Bring me a pen (Total Physical Response, TPR)</b>            Die S erhalten Instruktionen, was sie L bringen sollen.            Variante 1: Es kann in zwei Teams gespielt werden. Wer hat den Gegenstand zuerst?            Variante 2: Es kann den Teams eine schriftliche Liste mit den Gegenständen gegeben werden. Welches Team hat alle Gegenstände zuerst beisammen?            Variante 3: Die Gegenstände dürfen nur dann geholt werden, wenn <i>please</i> gesagt wird.</p>	<p><b>Wortschatz der Gegenstände im Klassenzimmer</b></p>	<p>5–10 Min.</p>
<p><b>Change places! (TPR)</b>            Hier kann vor allem das Wortschatzfeld <i>clothes</i> gefestigt werden. Die S sitzen alle im Kreis, es hat einen Stuhl zu wenig. Der S oder die L in der Mitte des Kreises sagt z.B. <i>If you have a red T-shirt, change places</i>. Alle mit einem roten T-Shirt müssen aufstehen und sich einen neuen Stuhl suchen, auch der S in der Mitte. Wer keinen Stuhl erwischt, muss den nächsten Satz formulieren.</p>	<p><b>Wortschatz der Farben</b></p>	<p>10 Min.</p>
<p><b>Clock (TPR)</b>            Es wird mit Kreide eine grosse Uhr auf den Pausenplatz gezeichnet, aber ohne Zeiger. Zwei S stellen nun den kleinen und den grossen Zeiger dar und sie müssen sich je nach Vorgabe, z.B. <i>It's five o'clock</i>, korrekt auf der Uhr hinstellen.            Variante 1: Ein/e S gibt die Instruktionen.            Variante 2: Zwei Teams spielen gegeneinander und müssen abwechselnd die korrekte Zeit anzeigen.</p>	<p><b>Wortschatz zur Zeit</b></p>	<p>15 Min.</p>
<p><b>Fizz buzz</b>            Dies ist ein Zählspiel. Die S teilen sich in zwei Gruppen, jede Gruppe bildet einen Kreis. Im Kreis wird nun reihum fortlaufend gezählt. Immer wenn z.B. eine Zahl kommt, die eine 3 enthält, muss der/die betreffende S <i>fizz buzz</i> sagen. Vergisst er/sie es oder sagt es zu einem falschen Zeitpunkt, muss er/ sie ein Pfand abgeben, das zum Schluss des Spiels eingelöst werden kann.            Variante 1: Die Zahl verändern, z.B. 2, 4, 5 etc.            Variante 2: Ein Wort aus dem aktuellen Wortschatzfeld gebrauchen, anstelle von <i>fizz buzz</i> z.B. <i>chocolate ice-cream</i>.</p>	<p><b>Zahlen</b></p>	<p>5–10 Min.</p>
<p><b>Fruit music (TPR)</b>            Einigen Früchten werden bestimmte Bewegungen zugeordnet, z.B. <i>apple</i> → <i>clap your hands</i>, <i>banana</i> → <i>stomp your feet</i>, <i>orange</i> → <i>sing</i>.</p>	<p><b>Themenfeld «Körper»</b></p>	<p>5–10 Min.</p>

<p>L oder ein/e S halten abwechselnd die drei Früchte in die Höhe und die anderen müssen die korrekte Bewegung machen. Wer reinfällt, muss ein Pfand abgeben.</p>		
<p><b>Giant pictures (TPR)</b> Dies ist ein Spiel für den Pausenplatz. Die S malen Nomen aus dem behandelten Wortschatzfeld mit Spezialkreiden auf den Boden, z.B. die Zahlen oder ein Haus mit den Zimmern. Die Anweisung kann dann lauten <i>Go to number 6</i> oder <i>Go into the kitchen</i>. Variante: Es kann in Teams gespielt werden. Welches Team ist schneller?</p>	<p><b>diverser Wortschatz, z.B. Zahlen, Haus</b></p>	<p>15 Min.</p>
<p><b>Good morning, Mr/Mrs Jones!</b> Dieses Spiel funktioniert wie «Lueged nid ume» oder «Naselumpe lege», nur dass derjenige S, der aussen am Kreis entlangläuft, einer andern S auf die Schulter klopft und sagt <i>Good morning, Mr/Mrs Jones!</i> Beide S rennen nun in entgegengesetzter Richtung um den Kreis herum. Wenn sie sich begegnen, bleiben sie stehen, schütteln sich die Hand und sagen <i>Good morning, Mr/Mrs Jones!</i>, und rennen danach in ihrer Richtung weiter. Wer zuletzt am freien Platz ankommt, muss das Spiel fortsetzen.</p>	<p><b>Begrüssung</b></p>	<p>5 Min.</p>
<p><b>Groups of five (TPR)</b> Die Klasse muss sich entsprechend der Anweisung von L in Gruppen zu gegebenen Grössen aufteilen, z.B. in Zweier-, Fünfer- oder Siebenergruppen: <i>groups of two, groups of five, groups of seven</i>. Wer alleine bleibt, scheidet aus oder muss ein Pfand abgeben.</p>	<p><b>Wortschatz «Zahlen»</b></p>	<p>5 Min.</p>
<p><b>Hello, my name is . . .</b> Es wird ein lustiger Name festgelegt, z.B. <i>Pyjamas</i>. Es sollte ein Nomen aus dem behandelten Wortschatzfeld gewählt werden. Die S sitzen im Kreis, eine S sitzt mit verbundenen Augen in der Mitte. Sie geht nun so lange auf den Kreis zu, bis sie jemanden berührt. Der berührte S muss dann mit verstellter Stimme sagen <i>Hello, my name is Mr/Mrs Pyjamas</i>. Wenn die S mit verbundenen Augen herausfindet, wer es ist, werden die Rollen getauscht; falls nicht, muss sie es weiter versuchen.</p>	<p><b>diverser Wortschatz, Begrüssung</b></p>	<p>10 Min.</p>
<p><b>Hide the number/colour</b> L klebt jedem/jeder S ein kleines Plakat mit einer Zahl oder einer Farbe auf den Rücken (die S müssen ihre eigene Zahl/ Farbe kennen). Die Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt. Die S versuchen nun gleichzeitig die Zahl/Farbe der S der anderen Gruppe zu lesen und laut zu rufen und ihre eigene Zahl/Farbe vor der anderen Gruppe zu verbergen. Wer korrekt aufgerufen wird, scheidet aus. Welches Team hat am Schluss noch Spieler übrig? Für dieses Spiel geht man idealerweise nach draussen oder in eine Turnhalle.</p>	<p><b>Wortschatz «Zahlen und Farben»</b></p>	<p>5–10 Min.</p>
<p><b>Newspaper game</b> Die S sitzen in einem grossen Kreis auf Stühlen; ein S steht in der Mitte. Die S auf den Stühlen erhalten neue Namen und stellen sich vor, z.B.</p>	<p><b>diverser Wortschatz, Begrüssung</b></p>	<p>10 Min.</p>

## Spiele und Flashcard-Aktivitäten

<p><i>Hello, my name is Tomato.</i> Eine zusammengerollte Zeitung dient als Zauberstab für den S in der Mitte. L ruft nun einen neuen Namen, z.B. <i>Mrs Tepee</i>, und der S in der Mitte muss <i>Mrs Tepee</i> mit dem Zauberstab am Knie berühren, bevor diese einen anderen S im Kreis aufrufen kann. Ist <i>Mrs Tepee</i> schneller als der S in der Mitte, muss der S in der Mitte bleiben und es noch einmal versuchen. Ist der S in der Mitte schneller, so kann er mit <i>Mrs Tepee</i> die Plätze tauschen. Vorsicht: Die S sollen sich mit dem Zauberstab nur leicht am Knie berühren.</p>		
<p><b>Robot (TPR)</b> L gibt Instruktionen wie <i>Take a pencil, Open the book, Go to the window</i> etc. und die S tun so, als ob sie Roboter wären und die Befehle nur in eckigen Bewegungen ausführen könnten. Variante: Ein S gibt die Befehle.</p>	<p><b>Wortschatz</b> «Körper»</p>	<p>5 Min.</p>
<p><b>Ship in a fog</b> Zwei Teams spielen gegeneinander. Einer S des einen Teams werden die Augen verbunden, sie ist das «Schiff». Das gegnerische Team darf nun im Schulzimmer einen Hindernisparcours mit Stühlen, Tischen und Papierkorb aufstellen. Das andere Team hat nun die Aufgabe, das «Schiff» sicher von der Anfangs- bis zur Ziellinie durch den Parcours zu lotsen. Mögliche Anweisungen: <i>Go to the right, Go to the left</i> etc. Dann werden die Rollen getauscht. Das Team mit den wenigsten Gegenstand-Berührungen hat gewonnen. Variante: Ein S gibt die Befehle.</p>	<p><b>Wortschatz</b> «Anweisungen, Richtungen»</p>	<p>10 Min.</p>
<p><b>Simon says ... (TPR)</b> Wie in <i>Touch your ...</i> unten gibt L Instruktionen, die aber nur ausgeführt werden dürfen, wenn vorher <i>Simon says</i> gesagt wird.</p>	<p><b>Anweisungen verstehen, Aufmerksamkeit</b></p>	<p>5 Min.</p>
<p><b>Touch your ... (TPR)</b> L gibt Instruktionen wie <i>Touch your nose</i> und die S führen sie aus. Wer das Falsche macht oder zu lange zögert, scheidet aus oder muss ein Pfand geben. Variante: Eine S gibt die Instruktionen.</p>	<p><b>Anweisungen verstehen</b></p>	<p>5 Min.</p>
<p><b>What time is it, Old Wolf?</b> In der Turnhalle oder draussen stehen die S in einem grossen Kreis. Ein S ist in der Mitte – dieser ist der Wolf. Die S im Kreis gehen im Uhrzeigersinn im Kreis herum. L hält den Kreis an und fragt: <i>What time is it, Old Wolf?</i> Der «Wolf» nennt eine Zeit und sagt, was er gerade um diese Zeit macht, z.B. <i>It's 8 o'clock. It's time for school.</i> Dann geht der Kreis weiter herum. Wenn der Wolf eine Mahlzeit benennt, z.B. <i>It's 7 o'clock. It's time for breakfast,</i> dann rennen alle S weg und der Wolf versucht, sie zu fangen. Dann ist der Gefangene der neue Wolf. Variante: Die Gefangenen werden zu Wölfen und versuchen, die anderen innerhalb einer bestimmten Zeit zu fangen.</p>	<p><b>Wortschatz «Zeit»</b></p>	<p>10–15 Min.</p>

<p><b>Where is the apple?</b> Eine S soll ein verstecktes Objekt im Schulzimmer finden. Sie geht vor die Tür und die anderen S verstecken z.B. einen Apfel. Die S kommt zurück ins Schulzimmer und beginnt zu suchen. Die anderen S helfen ihr mit Hinweisen wie <i>warm, warmer, very warm</i> oder <i>cold, colder, very cold</i>. Variante: Die S kommt herein und fragt: <i>Is the apple on a chair?</i> etc.</p>	<p>diverser Wortschatz</p>	<p>10 Min.</p>
<p><b>Stille Spiele</b></p>	<p>Übungsgegenstand</p>	<p>minimaler Zeitbedarf</p>
<p><b>Chinese whispers</b> Karte mit Sätzen vorbereiten. Die S sitzen im Kreis, ein S liest den Satz für sich (oder L sagt es dem S ins Ohr). Dann flüstert der S den Satz der nächsten S zu, und so weiter. Am Schluss sagt die letzte S, was sie verstanden hat, und vergleicht es mit dem Ausgangssatz.</p>	<p>Aussprache</p>	<p>5–10 Min.</p>
<p><b>Feel the object</b> Die S sitzen in einem Kreis. In der Mitte hat es einen Korb mit z.B. Früchten. Einem S werden die Augen verbunden. Er muss nun durch Fühlen und Riechen erraten, was er in den Händen hält. Er kann die anderen S z.B. fragen: <i>Is it an orange?</i> Wird der Gegenstand herausgefunden, ist eine andere S an der Reihe.</p>	<p>diverser Wortschatz</p>	<p>10 Min.</p>
<p><b>Football</b> Die Klasse wird in zwei Teams aufgeteilt. Die Wandtafel stellt ein Fussballfeld dar. Auf jeder Seite steht ein Goal, dazwischen gibt es fünf Felder. Ein Magnet stellt den Ball dar. Die Teams fangen beide in der Mitte an. Jetzt werden ihnen abwechselnd Fragen gestellt. Jede richtige Antwort bewegt den Ball näher Richtung Goal des anderen Teams, bis es ein Goal gibt. Eventuell im Voraus eine Zeitlimite festlegen.</p>	<p>diverser Wortschatz, Sachwissen</p>	<p>10–15 Min.</p>
<p><b>Go fish</b> Zu jedem Überbegriff, z.B. <i>family, rooms, fruit, material</i> etc., werden je vier Wortkarten erstellt. Diese werden als Spielkarten eingesetzt. Es braucht mehrere Überbegriffe. Die S spielen in kleinen Gruppen. Jeder S hat vier Karten in der Hand, die anderen Karten liegen verkehrt auf dem Tisch. Ziel ist es, alle vier Karten von mehreren Überbegriffen zu erhalten. Dazu müssen die S einander um Karten bitten: <i>Can I have the mother?</i> Wenn der Angesprochene die entsprechende Karte hat, muss er sie abgeben. Wenn nicht, heisst es <i>Go fish!</i>, dann nimmt der Fragende eine Karte vom Tisch.</p>	<p>diverser Wortschatz</p>	<p>10 Min.</p>
<p><b>Hello, my name is Mrs Tomato</b> Die S suchen sich alle ein Nomen aus dem aktuellen Wortschatzfeld als Namen aus, z.B. <i>Mrs Tomato, Mr Bone</i> oder <i>Mrs Chair</i>. Die S sitzen in einem grossen Kreis und stellen sich einander mit dem neuen Namen vor: <i>Hello, my name is Mrs Tomato</i> etc. Die S müssen sich die Namen der anderen merken. Es wird nun ein Ball von einem S zur nächsten geworfen. Der S, der den Ball wirft, sagt den Namen derjenigen S, der</p>	<p>Begrüssung, Merkfähigkeit</p>	<p>10 Min.</p>

## Spiele und Flashcard-Aktivitäten

<p>er den Ball zuwirft, z.B. <i>Hello, Mrs Turnip</i>. Ist der Name korrekt, geht das Spiel mit Mrs Turnip weiter. Ist er falsch, scheidet Mr Tomato aus. Wer bleibt am Schluss noch übrig?</p>		
<p><b>I put into my suitcase . . .</b> Erinnerungsspiel. Die Klasse sitzt am besten im Kreis. L beginnt: <i>I put into my suitcase – a hat</i>. Die S machen der Reihe nach weiter, indem sie etwas Neues hinzufügen und die zuvor genannten Gegenstände in der richtigen Reihenfolge nennen. Beispiel: <i>I put into my suitcase – a banana and a hat</i>, usw. Wenn jemand einen Fehler macht, beginnt die nächste S in der Reihe neu.</p>	<p><b>diverser Wortschatz, Erinnerungsvermögen</b></p>	<p>5–10 Min.</p>
<p><b>I spy with my little eye something . . .</b> L beginnt: <i>I spy (with my little eye) something that is . . .</i> Die S versuchen, den Gegenstand zu erraten. Dabei werden nur Antworten auf Englisch berücksichtigt. Beispiele: <i>I spy something that is pink / round / big / bigger than a pencil and smaller than a book . . .; . . . something that starts with B</i>, usw.</p>	<p><b>diverser Wortschatz</b></p>	<p>5 Min.</p>
<p><b>Kim's game</b> Gegenstände werden auf dem Tisch ausgebreitet. Die S versuchen sich die Gegenstände zu merken. Ein Gegenstand wird entfernt, ohne dass die S sehen, welcher. Sie müssen erraten, was weggenommen wurde. Variante zum Üben der Präpositionen des Ortes: Etwas wird verändert, und die S müssen sagen, was.</p>	<p><b>diverser Wortschatz, Präpositionen, Merkvermögen</b></p>	<p>5–10 Min.</p>
<p><b>Memory</b> Die S malen ihre eigenen Memorykarten, und zwar jeweils den gleichen Begriff zweimal. Variante: Eine Karte stellt den Begriff zeichnerisch dar, die andere zeigt das Wort.</p>	<p><b>Schriftbild erkennen, Merkfähigkeit</b></p>	<p>10 Min., Herstellen der Karten 1 Lektion</p>
<p><b>The storm on my back</b> Jeweils zwei S arbeiten zusammen. Eine S zeichnet oder schreibt dem anderen S mit dem Finger etwas aus dem aktuellen Wortschatzfeld auf den Rücken und der andere muss herausfinden, was es ist. Dann werden die Rollen getauscht.</p>	<p><b>diverser Wortschatz</b></p>	<p>5 Min.</p>
<p><b>What's this?</b> Die S sitzen alle in einem Kreis. L gibt dem S zu ihrer Linken z.B. einen Bleistift in die Hand und sagt <i>This is a pencil</i>. Der S fragt <i>What's this?</i> und gibt den Gegenstand der L wieder zurück. Diese sagt noch einmal <i>This is a pencil</i>. Der Gegenstand geht nun wieder an den ersten S, er nimmt ihn und sagt zum zweiten S <i>This is a pencil</i>. Der zweite S fragt nun <i>What's this?</i> Der erste S hat es auch schon wieder vergessen und gibt den Gegenstand wieder zurück zu L und fragt noch einmal <i>What's this?</i> L sagt wieder <i>This is a pencil</i>, gibt ihn dem ersten S, dieser nimmt ihn und sagt dem zweiten S <i>This is a pencil</i>. Der dritte S fragt nun <i>What's this?</i> usw., bis der Gegenstand ganz im Kreis herumgegangen ist. Der Gegenstand geht jedes Mal mit der Frage <i>What's this?</i> bis zu L zurück.</p>	<p><b>diverser Wortschatz, Fragen</b></p>	<p>10 Min.</p>

<p><b>Word-Domino</b> Die S stellen ihre eigenen Dominokarten her (siehe dazu auch die Detailbeschreibung in Unit 4, S. 50). Es geht darum, Wort und Bild des Begriffes zusammenzufügen. Es wird in Gruppen von vier S gespielt; wer zuerst alle Karten ablegen kann, hat gewonnen.</p>	<p><b>diverser Wortschatz, Schriftbild erkennen</b></p>	<p>10 Min., Herstellen der Karten 1 Lektion</p>
<p><b>Zeichnungsdiktat (TPR)</b> L beschreibt ein (zuvor gezeichnetes) Bild und die S zeichnen und/oder malen es nach. Die Bilder werden mit dem Original verglichen. Wer hat alles richtig verstanden? Variante: Die S malen ein Bild und diktieren es dann einander.</p>	<p><b>diverser Wortschatz, Aufmerksamkeit</b></p>	<p>10–15 Min.</p>

<p><b>Flashcard-Aktivitäten</b></p>	<p><b>minimaler Zeitbedarf</b></p>
<p><b>3 piles</b> Drei Stapel mit je etwa zehn Flashcards mit dem Bild nach oben vorbereiten. Auf dem ersten Stapel hat es einfache Begriffe, auf dem zweiten Stapel etwas schwierigere und auf dem dritten Stapel sind die ganz schwierigen. Eine Karte vom ersten Stapel gibt 1 Punkt, eine vom zweiten 2 Punkte und eine vom dritten 3 Punkte. Es wird in einer Gruppe von etwa vier S reihum gespielt. Die S dürfen den Schwierigkeitsgrad selber aussuchen, müssen den abgebildeten Gegenstand aber benennen können. Wer hat zum Schluss die meisten Punkte?</p>	<p>15 Min.</p>
<p><b>3 sentences</b> (ziemlich schwierig) Es werden 20 Flashcards benötigt, die mit der Bildseite nach oben ausgelegt werden. Die S sollen in Zweierteams Sätze zu drei (oder mehr) Karten bilden, immer einen Satz pro Karte. Zwei Teams spielen gegeneinander. Wer zuerst drei korrekte Sätze à drei verschiedene Karten bilden kann, hat gewonnen.</p>	<p>10–15 Min.</p>
<p><b>Auction</b> Empfiehlt sich vor allem ganz am Ende des Lehrmittels zur Festigung aller Wortschatzfelder. Es wird in vier Teams gespielt. Jedes Team hat £ 100 zur Verfügung. Es geht um zehn Karten bzw. Punkte, die gewonnen werden können. L zeigt den Teams die Bildseite einer Flashcard. Die Teams bieten nun Geld für die Flashcard, wenn sie glauben, dass sie den korrekten englischen Begriff nennen können. Das höchste Angebot gewinnt und darf die Antwort geben. Ist die Antwort korrekt, erhält das betreffende Team einen Punkt und das gebotene Geld wird abgezogen. Ist die Antwort falsch, gibt es keinen Punkt, aber das Geld ist trotzdem weg. Hat ein Team alles Geld ausgegeben, darf es nicht mehr mitbieten. Variante: Der Geldbetrag kann z.B. erhöht und/oder die Anzahl der Karten verändert werden.</p>	<p>15 Min.</p>
<p><b>Bingo</b> Jede/r S schreibt auf einem Blatt Papier dreimal fünf Begriffe eines Themas/einer Unit in drei Linien auf. Wiederholungen sind möglich. L oder ein/e S hat den Stapel eines Themas/einer Unit vor sich, zieht eine Flashcard nach der anderen und ruft den Begriff auf Englisch aus. Wer zuerst eine Linie mit Begriffen voll hat, gewinnt und kann sich z.B. ein Lied wünschen. Variante: <i>Memory bingo</i>. Die Flashcards sind für die S nicht sichtbar. Sie schreiben sieben Begriffe eines Themas/einer Unit aus dem Gedächtnis auf. L oder ein S ruft dann die Begriffe auf Englisch aus (wie oben). Wer zuerst alle sieben Begriffe abkreuzen kann, hat gewonnen.</p>	<p>20 Min.</p>



## Spiele und Flashcard-Aktivitäten

<p><b>Catch!</b> Die Flashcards mit den Begriffen eines Themas/einer Unit werden der ganzen Klasse gezeigt. Dann stellen sich alle im Kreis auf. Ein Ball wird von S zu S geworfen. Wer einen neuen, zum Thema/zur Unit gehörenden Begriff auf Englisch sagen kann, bleibt im Spiel, wer zu lange zögert oder keinen Begriff nennen kann, ist out und muss sich auf den Boden setzen. Wer steht zuletzt noch?</p>	10–15 Min.
<p><b>Charade</b> Zwei Teams spielen gegeneinander. L zeigt die Bildseite einer Flashcard eines Themas/einer Unit. Eine S des einen Teams muss den Begriff so gut es geht darstellen, ihr Team soll den Begriff innerhalb einer Zeitlimite herausfinden. Welches Team hat nach einer vorgegebenen Anzahl Runden mehr Punkte?</p>	20 Min.
<p><b>Chinese whispers</b> (Ausspracheübung) Es wird in zwei Teams gespielt, welche in einer Linie aufgestellt sind. Einem S von jedem Team wird eine bestimmte Flashcard gezeigt. Der S muss dann zu seinem Team laufen und den Begriff dem Ersten in der Linie auf Englisch ins Ohr flüstern usw. Der Letzte der Reihe muss das Wort laut aussprechen. Ist es das Richtige? Ist die Aussprache korrekt?</p>	10 Min.
<p><b>Connect them</b> (schwierig) Zwei Flashcards sollen in einen sprachlichen Zusammenhang gebracht werden: <i>T-shirt</i> und <i>sun, sunny</i> → <i>It's sunny, I wear a T-shirt</i>. Die Aktivität wird von L angeleitet.</p>	15 Min.
<p><b>Find your partner</b> L wählt Flashcards, die als zusammengehörig betrachtet werden können, z.B. durch Reim, oder weil sie Gegensätze darstellen. Die Karten auf die S verteilen. Die S suchen nun ihre «Partner».</p>	5–10 Min.
<p><b>Guess the card</b> Zu einem ausgewählten Thema/einer Unit zehn Flashcards auswählen und den S (der ganzen Klasse) kurz zeigen. Dann kann L im Versteckten eine Karte ziehen, die S müssen nun raten, welche es ist.</p>	5–10 Min.
<p><b>Help, shark attack!</b> Es braucht sechs faustgrosse Steine, eine Spielfigur und einen kleinen Spielzeughaifisch aus Papier oder Plastik. Die Steine werden als Insel in einer Linie auf dem Boden ausgelegt. Die Spielfigur steht auf dem letzten Stein. Darunter «schwimmt» der Haifisch. Die S spielen in Gruppen. Eine Gruppe hat das Ziel, die Spielfigur nicht ins Wasser fallen zu lassen, damit sie nicht vom Hai gefressen wird. Die S einer Gruppe stellen sich in einer Reihe auf. L zeigt die Bildseite einer Flashcard. Nur ein S darf jeweils den entsprechenden Begriff nennen. Wenn der vorderste S in der Reihe die korrekte Antwort geben kann, passiert vorerst nichts. Ist die Antwort falsch, wird ein Stein weggenommen. Der S geht nach hinten und der nächste S muss den Begriff nennen. Ist seine Antwort korrekt, kommt der entfernte Stein wieder hinzu (wenn zuvor kein Stein weggenommen wurde, passiert nichts), oder wenn die Antwort falsch ist, wird ein (weiterer) Stein entfernt. Wie weit kommt die Gruppe, bevor die Spielfigur ins Meer fällt? Kann sie den gesamten Wortschatz gemeinsam durchspielen, ohne dass die Spielfigur vom Hai gefressen wird?</p>	10 Min.



<p><b>I go shopping</b> (ziemlich schwierig)          Hier werden vor allem die Flashcards von Unit 3 und 4 gebraucht (<i>food</i> und <i>clothes</i>). Einige S führen einen Laden in einem <i>shopping centre</i>. Die anderen S gehen auf Englisch einkaufen. Die Rollen werden nach einer gewissen Zeit getauscht.          Variante: Die Flashcards können durch echte Waren ersetzt oder ergänzt werden (siehe auch Unit 3).</p>	<p>20 Min.</p>
<p><b>I spy something ...</b> (zum Üben von Fragen)          Es werden 20 Flashcards benötigt, die mit der Bildseite nach oben ausgelegt werden. Die S spielen in einer Gruppe von ca. vier S. Ein S beginnt und sagt: <i>I spy something orange</i>. Die anderen S versuchen nun mit Fragen (<i>Is it the T-shirt? – No. – Is it the carrot? – No. – Is it the orange? – Yes, it is.</i>) herauszufinden, was es ist. Wer es herausfindet, kann die nächste Karte aussuchen.</p>	<p>10–15 Min.</p>
<p><b>Instructions</b> (ziemlich schwierig)          L wählt drei Flashcards eines Themas/einer Unit aus. Die S sollen einen Befehlssatz bilden, in dem alle drei Motive vorkommen, z. B.: <i>Draw an apple in a fridge next to the milk</i>. Kontrolle mit Hilfe der Karten.</p>	<p>20 Min.</p>
<p><b>Lost property</b>          Es werden 20 Flashcards benötigt, die mit der Wortseite nach oben ausgelegt werden. Eine S beschreibt auf Englisch einen der abgebildeten Gegenstände. Wenn herausgefunden wird, worum es sich handelt, kann die S ihre <i>lost property</i> zu sich nehmen und einen Punkt verbuchen. Wer es herausgefunden hat, darf die nächste <i>lost property</i> beschreiben.          Variante: Es kann eine Zeitlimite festgesetzt werden, innerhalb der der Begriff genannt werden muss (z.B. 10 Minuten).</p>	<p>15 Min.</p>
<p><b>Mixed-up cards</b>          Die S spielen in einer Gruppe von ca. vier Personen. Ungefähr acht Flashcards werden entweder mit der Bild- oder mit der Wortseite nach oben in einer Linie auf dem Tisch ausgebreitet. Alle merken sich die Karten. Dann wenden sie sich ab und ein S der Gruppe verändert die Reihenfolge der Flashcards. Wer dann erraten kann, was verändert wurde, darf in der nächsten Runde die Reihenfolge verändern.</p>	<p>10 Min.</p>
<p><b>Noughts and crosses</b>          Das Spiel basiert auf «Vier gewinnt», doch hier müsste es heißen «Drei gewinnt»: Zwei Teams spielen um neun Flashcards. Diese werden mit dem Bild nach vorne an der Wandtafel in einem Quadrat ausgelegt (3 · 3) und mit Magneten festgemacht. Es geht nun darum, drei Karten in einer Linie (horizontal, vertikal oder diagonal) korrekt zu benennen. Die Teams wechseln sich Bild um Bild ab. Das eine Team zeichnet seine richtig benannten Karten mit Kreisen (<i>noughts</i>) auf, das andere Team mit Kreuzen (<i>crosses</i>). Wer zuerst eine Linie mit dem eigenen Symbol aufweisen kann, hat gewonnen.</p>	<p>10 Min.</p>
<p><b>Odd one out</b>          Ein S legt sechs Flashcards (Bild- oder Wortseite nach oben) in einer Linie aus. Eine Karte passt nicht. Die anderen S sollen herausfinden, welche. Wer es weiss, kann die nächste Linie zusammenstellen.</p>	<p>15 Min.</p>

## Spiele und Flashcard-Aktivitäten

<p><b>One card is missing</b> Zirka 8–12 Flashcards werden entweder mit der Bild- oder mit der Wortseite nach oben auf dem Tisch ausgebreitet. Die S spielen in einer Gruppe von ca. vier S. Eine S entfernt eine Karte, währenddem die anderen S sich wegdrehen. Wer dann erraten kann, welche Karte fehlt, darf in der nächsten Runde eine Karte entfernen.</p>	10 Min.
<p><b>Pairs</b> Die S sind in Gruppen aufgeteilt. L sagt ein Wort, z.B. <i>hot</i> oder <i>mother</i>; die erste Gruppe, die ein dazu passendes Wort findet, gewinnt einen Punkt.</p>	5–10 Min.
<p><b>Pictionary</b> Zwei Teams spielen gegeneinander. L zeigt einem S der einen Gruppe die Wortseite einer Flashcard eines Themas/einer Unit. Er muss das Wort an der Wandtafel zeichnerisch darstellen, sein Team soll den Begriff innerhalb einer Zeitlimite herausfinden. Dann ist das andere Team an der Reihe. Welches Team hat nach einer vorgegebenen Anzahl Runden mehr Punkte?</p>	20 Min.
<p><b>Picture spread</b> Die Flashcards zu einem ausgewählten Thema/einer Unit werden auf dem Tisch mit der Bildseite nach oben ausgebreitet. In Gruppen von maximal vier S kann nun reihum eine Karte ausgewählt und das englische Wort genannt werden. Wer die meisten richtigen Antworten geben kann, hat gewonnen.</p>	5–10 Min.
<p><b>Quick flash</b> Für dieses Spiel werden alle Flashcards eines ausgewählten Themas/einer Unit gebraucht. L zeigt entweder einer Gruppe von S oder der ganzen Klasse ganz kurz ein Bild. Wer zuerst die korrekte Antwort geben kann, gewinnt diese Karte. Gewinner ist derjenige/diejenige mit den meisten Karten.</p>	5–10 Min.
<p><b>Remember the cards?</b> Zu einem ausgewählten Thema/einer Unit 10–20 Flashcards auswählen und den S (der ganzen Klasse) kurz zeigen. Dann müssen die S in kleinen Gruppen so viele wie möglich aus dem Gedächtnis aufzählen. Die Gruppe mit der längsten korrekten Liste hat gewonnen. Variante 1: Die S können auch eine schriftliche Liste zusammenstellen. Variante 2: L kann für diese Aufgabe eine Zeitlimite vorgeben. Nach Ablauf der Zeit wird gezählt.</p>	10 Min.
<p><b>Soup and fruit salad</b> Eine mündliche Aktivität für Unit 3 oder Unit 6. Die Karten von Unit 3 werden auf dem Tisch ausgebreitet. Die S sollen in Zweiergruppen die Nahrungsmittel zusammenstellen, welche z.B. für eine Suppe, einen Fruchtsalat oder einen Milkshake benötigt werden. Die Frage lautet: <i>What do you need for a ...?</i> Antwort: <i>We need ...</i> Das Spiel eignet sich leicht verändert auch für Unit 6, z.B. <i>What rooms do we need in a house?</i> <i>What do we need in a living room?</i></p>	10 Min.
<p><b>Stepping stones</b> Zu diesem Spiel braucht es sechs etwa faustgrosse Steine und zwei Spielfiguren. Die Steine werden so platziert, dass sie wie Steine in einem Bach wirken, über die man vom einen zum anderen Ufer gelangen kann. Zwei Teams spielen gegeneinander. Jedes Team bildet eine Reihe, in der die S hintereinander stehen. Die jeweils zwei vordersten S jeder Reihe dürfen</p>	10 Min.

<p>die geforderte Antwort geben, die anderen müssen still sein: L hält eine Karte mit der Bildseite nach vorne hoch, und wer die korrekte Antwort zuerst gibt, darf die eigene Spielfigur auf den ersten <i>stepping stone</i> stellen. Dann stellen sich die beiden S hinten an und die zwei nächsten S müssen das Bild auf Englisch benennen. Welches Team erreicht zuerst das andere Ufer?</p>	
<p><b>Take that card</b> Zwei S können zu einem ausgewählten Thema/einer Unit zehn Karten nehmen. Die Karten werden gemischt und mit dem Bild nach oben auf einen Stapel gelegt. Eine S beginnt und benennt das oberste Bild auf Englisch. Wenn die Antwort richtig ist, kann sie die Karte zu sich nehmen. Wenn die Antwort falsch ist, kommt die Karte zuunterst unter den Stapel.</p>	10 Min.
<p><b>The bus</b> Für dieses Spiel werden alle Karten eines ausgewählten Themas/einer Unit gebraucht. Es können auch themen-/unitübergreifende Karten ausgesucht werden. (Dies gilt natürlich auch für andere Spiele/Aktivitäten.) Acht S können bei diesem Spiel mitmachen. Es werden neun Stühle wie in einem Bus angeordnet: Der Fahrer ist alleine ganz vorne, dann folgen vier Reihen mit jeweils zwei Sitzen nebeneinander. L zeigt nun wie in <i>Quick flash</i> eine Karte. Wer am schnellsten die richtige Antwort gibt, kann auf dem Fahrersitz Platz nehmen. Dann folgt das nächste Bild. Wenn der Fahrer zuerst die richtige Antwort gibt, kann er bleiben, sonst muss er mit dem Schnellsten den Sitz tauschen. Wer kann den Fahrersitz am längsten besetzen und verteidigen?</p>	10–15 Min.
<p><b>True or false</b> Alle Karten eines Themas/einer Unit werden mit der Wortseite nach oben ausgelegt. L oder ein S sucht eine Karte aus und sagt etwas über die Karte, z.B. <i>The T-shirt is pink</i>. Wer zuerst <i>true</i> oder <i>false</i> korrekt sagt, gewinnt einen Punkt und kann weiterfahren. Variante: An der Wandtafel auf der einen Hälfte <i>true</i> hinschreiben und auf der anderen <i>false</i>. Die S müssen sich dann zu derjenigen Hälfte stellen, wo sie die korrekte Antwort vermuten.</p>	10–15 Min.
<p><b>Twenty questions</b> (Fragen stellen) Eine S sucht sich heimlich eine Karte aus. Zwei Teams stellen nun abwechselnd Fragen: <i>Is it big? Is it red? Do you eat it?</i> etc. Das Team, welches den Begriff zuerst herausfindet, erhält einen Punkt.</p>	15 Min.
<p><b>Washing line</b> (zu Unit 4) Die Karten der Kleidungsstücke von Unit 4 werden an einer Schnur aufgehängt und die beiden Aktivitäten <i>One card is missing</i> und <i>Mixed-up cards</i> (s. oben) können gespielt werden.</p>	10 Min.
<p><b>Write down the word</b> (zum Einprägen des Wortbilds) L zeigt die Bildseite einer Karte, die S schreiben das Wort auf. Kontrolle mit Hilfe der Wortseite der Karte.</p>	5–10 Min.
<p><b>Yes or no</b> Der Klasse wird eine Karte gezeigt, nur einem S nicht. Dieser muss nun mit Fragen (siehe <i>Twenty questions</i>) herausfinden, was es ist. Die ganze Klasse antwortet jeweils mit <i>yes</i> oder <i>no</i>. Dieser S darf anschliessend die nächste S aussuchen, die raten darf.</p>	15 Min.