

Spiele und *Flash Card*-Aktivitäten

Im Folgenden werden alphabetisch geordnet über 50 Spiele und *Flash Card*-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 *Flash Card*-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>ABC game</p> <p>Dieses Spiel wird als Wettrennen gestaltet und kann mit jedem Thema gespielt werden.</p> <p>Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt. Die S der beiden Gruppen stehen jeweils hintereinander in einer Kolonne vor der Tafel. Die Buchstaben des Alphabets (schwierige Buchstaben wie z. B. X, Y, Z können weggelassen werden) werden für jedes Team untereinander an die Tafel geschrieben. Der/Die erste S jeder Gruppe beginnt mit dem Buchstaben A und schreibt ein Wort daneben, das mit diesem Buchstaben beginnt, dann schliesst er/sie hinten an die Kolonne an. Der/Die nächste S geht mit dem zweiten Buchstaben gleich vor. Sobald eine Gruppe den letzten Buchstaben erreicht hat, ist das Spiel fertig. Die Klasse vergleicht und korrigiert die Wörter gemeinsam.</p> <p>Variante 1: Für Korrektheit können Punkte gegeben werden.</p> <p>Variante 2: Die S können den Schreibenden helfen, indem sie flüsternd Antworten und Hinweise zur Orthografie geben.</p>	div. Wortschatz	10 Min.
<p>Change places! (TPR)</p> <p>Hier vor allem das Wortschatzfeld <i>clothes</i> gefestigt werden. Die S sitzen alle im Kreis, es hat einen Stuhl zu wenig. Der/Die S oder die LP 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/die S in der Mitte. Wer keinen Stuhl erwischt, muss den nächsten Satz formulieren.</p>	Wortschatz Farben, Kleider, Familienmitglieder, Esswaren	10 Min.
<p>Clock (TPR)</p> <p>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.</p> <p>Variante 1: Ein/-e S gibt die Instruktionen.</p> <p>Variante 2: Zwei Teams spielen gegeneinander und müssen abwechselnd die korrekte Zeit anzeigen.</p>	Wortschatz Zeit	15 Min.
<p>Clothes basket</p> <p>Kleider werden in einen Wäschekorb (oder Koffer) gelegt (oder auf einer Wäscheleine aufgehängt). Die Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt und die S stellen sich in eine Reihe. LP ruft: <i>I need ...</i> (Kleidungsstück). Der/Die erste S in jeder Gruppe geht den Gegenstand holen/suchen und bringt ihn an den abgemachten Ort. Die Gruppe mit den meisten Gegenständen gewinnt.</p>	Wortschatz Kleidung	10 Min.

<p>Fizz buzz</p> <p>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.</p> <p>Variante 1: Die Zahl verändern, z. B. 2, 4, 5 usw.</p> <p>Variante 2: Ein Wort aus dem aktuellen Wortschatzfeld gebrauchen, anstelle von <i>fizz buzz</i> z. B. <i>chocolate ice-cream</i>.</p>	<p>Wortschatz Zahlen</p>	<p>5 – 10 Min.</p>
<p>Fruit music (TPR)</p> <p>Einigen Früchten werden bestimmte Tätigkeiten 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>. LP oder ein/-e S hält abwechselnd die drei Früchte in die Höhe und die S müssen die korrekte Tätigkeit ausführen. Wer reinfällt, muss ein Pfand abgeben.</p>	<p>Wortschatz Körper, Esswaren</p>	<p>5 – 10 Min.</p>
<p>Giant pictures (TPR)</p> <p>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>.</p> <p>Variante: Es kann in Teams gespielt werden. Welches Team ist schneller?</p>	<p>div. Wortschatz z. B. Zahlen, Haus</p>	<p>15 Min.</p>
<p>Hello, my name is ...</p> <p>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, ein/-e S sitzt mit verbundenen Augen in der Mitte. Er/Sie geht nun so lange auf den Kreis zu, bis er/sie jemanden berührt. Der/Die berührte S muss dann mit verstellter Stimme sagen: <i>Hello, my name is Mr/Mrs Pyjamas</i>. Wenn der/die S mit verbundenen Augen herausfindet, wer es ist, werden die Rollen getauscht; falls nicht, muss er/sie es weiter versuchen.</p>	<p>div. Wortschatz Begrüßung</p>	<p>10 Min.</p>
<p>Hide the number/colour</p> <p>LP klebt jedem/jeder S einen Zettel 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/-innen übrig? Für dieses Spiel geht man idealerweise nach draussen oder in eine Turnhalle.</p>	<p>Wortschatz Zahlen, Farben</p>	<p>5 – 10 Min.</p>
<p>Newspaper game</p> <p>Die S sitzen in einem grossen Kreis auf Stühlen; ein/-e S steht in der Mitte. Die S auf den Stühlen erhalten neue Namen und stellen sich vor, z. B.: <i>Hello, my name is Tomato</i>. Eine zusammengerollte Zeitung dient als Zauberstab für den/die S in der Mitte. LP ruft nun einen der neuen Namen, z. B. <i>Mrs Tepee</i>, und der/die S in der Mitte muss <i>Mrs Tepee</i> mit dem Zauberstab am Knie berühren, bevor diese einen anderen / eine andere S im Kreis aufrufen kann. Ist <i>Mrs Tepee</i> schneller als der/die S in der Mitte, muss der/die S in der Mitte bleiben und es noch einmal versuchen. Ist der/die S in der Mitte schneller, so kann er/sie mit <i>Mrs Tepee</i> die Plätze tauschen. Vorsicht: Die S sollen sich mit dem Zauberstab nur leicht am Knie berühren.</p>	<p>div. Wortschatz Begrüßung</p>	<p>5 – 10 Min.</p>

<p>Robot (TPR) LP gibt Instruktionen wie <i>Take a pencil, Open the book, Go to the window</i> usw. und die S tun so, als ob sie Roboter wären und die Befehle nur in eckigen Bewegungen ausführen könnten. Variante: Ein/-e S gibt die Befehle.</p>	<p>Wortschatz Körper</p>	<p>5 Min.</p>
<p>Simon says ... (TPR) LP gibt Instruktionen wie <i>Touch your nose</i> und die S führen sie aus, aber nur, wenn vorher <i>Simon says</i> gesagt wird. Wer das Falsche macht oder zu lange zögert, scheidet aus oder muss ein Pfand geben. Variante: Ein/-e S gibt die Instruktionen.</p>	<p>Anweisungen verstehen</p>	<p>5 Min.</p>
<p>What time is it, Old Wolf? In der Turnhalle oder draussen stehen die S in einem grossen Kreis. Ein/-e S ist in der Mitte – dieser/diese ist der Wolf. Die S gehen im Uhrzeigersinn im Kreis herum. LP 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 gehen die S weiter im Kreis 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/die Gefangene der neue Wolf. Variante: Die Gefangenen werden zu Wölfen und versuchen, die anderen innerhalb einer bestimmten Zeit zu fangen.</p>	<p>Wortschatz Zeit</p>	<p>5 – 10 Min.</p>
<p>Where is the ...? Ein/-e S soll ein verstecktes Objekt im Schulzimmer finden. Er/Sie geht vor die Tür und die anderen S verstecken z. B. einen Apfel. Der/Die S kommt zurück ins Schulzimmer und beginnt zu suchen. Die anderen S helfen ihm/ihr mit Hinweisen wie <i>warm, warmer, very warm</i> oder <i>cold, colder, very cold.</i> Variante: Der/Die S kommt herein und fragt: <i>Is the apple on a chair?</i> usw.</p>	<p>div. Wortschatz</p>	<p>10 Min.</p>

Stille Spiele

	Übungsgegenstand	minimaler Zeitbedarf
<p>Chinese whispers Karte mit Sätzen vorbereiten. Die S sitzen im Kreis, ein/-e S liest den Satz für sich (oder LP sagt es dem/der S ins Ohr). Dann flüstert der/die S den Satz dem/der nächsten S zu usw. Am Schluss sagt der/die letzte S, was er/sie verstanden hat, und vergleicht es mit dem Ausgangssatz.</p>	<p>Aussprache</p>	<p>5 – 10 Min.</p>
<p>Football 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 <i>Flash Cards</i> gezeigt, die es zu benennen gilt, oder 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>div. Wortschatz Sachwissen</p>	<p>5 – 10 Min.</p>

<p>Go fish! Zu jedem Überbegriff, z. B. <i>family, rooms, fruit, material</i> usw., werden vier Wortkarten erstellt. Diese werden als Spielkarten eingesetzt. Es braucht mehrere Überbegriffe. Die S spielen in kleinen Gruppen. Jede/-r S hat vier Karten in der Hand, die anderen Karten liegen umgedreht auf dem Tisch. Ziel ist es, alle vier Karten eines Überbegriffs zu haben. Dazu müssen die S einander um Karten bitten: <i>Can I have the mother, please?</i> Wenn der/die Angesprochene die entsprechende Karte hat, muss er/sie sie abgeben. Wenn nicht, heisst es <i>Go fish!</i>, dann nimmt der/die Fragende eine Karte vom Tisch.</p>	div. Wortschatz	10 Min.
<p>Human memory Die S stehen im Kreis und immer zwei S erhalten Wortpaare oder Teile eines Satzes, die zusammengehören. Zwei S, die vor der Tür warteten und nun dazustossen, müssen die Paare finden, indem sie jeweils zwei S aufrufen. Diese beiden sagen ihre Wörter oder Satzteile. Passen sie zusammen, gewinnt die/der aufrufende S einen Punkt und die beiden S im Kreis setzen sich hin. Gewonnen hat, wer mehr Paare gefunden hat.</p>	div. Wortschatz	10 Min.
<p>If you're last, you're out Die S sitzen im Kreis. Es wird bis zu einer abgemachten Zahl gezählt (z. B. bis 30). Ein/-e S beginnt. Er/Sie sagt entweder <i>one</i> oder <i>one – two</i> oder <i>one – two – three</i>. Der/Die nächste S macht weiter. Es dürfen immer eine, zwei oder drei Zahlen gesagt werden. Derjenige/Diejenige, der/die die letzte Zahl (hier also 30) sagen muss, gibt ein Pfand ab oder scheidet aus. Dieses Spiel lässt sich auch mit dem Aufsagen der Monate oder dem ABC spielen. Wer <i>December</i> oder <i>Z</i> sagen muss, scheidet aus.</p>	Wortschatz Zahlen, Monate, ABC	5 – 10 Min.
<p>I put into my suitcase ... Erinnerungsspiel. Die Klasse sitzt am besten im Kreis. LP 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 der/die nächste S in der Reihe neu.</p>	div. Wortschatz, Erinnerungsvermögen	5 – 10 Min.
<p>I spy with my little eye something ... LP 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>	div. Wortschatz	5 Min.
<p>Memory Die S stellen in Gruppen ihre eigenen Memorykarten her, indem sie einmal den Begriff auf eine Karte zeichnen und auf eine andere Karte den Begriff als Wort schreiben.</p>	Schriftbild erkennen, Merkfähigkeit	10 Min., Herstellen der Karten 1 Lektion
<p>The storm on my back Jeweils zwei S arbeiten zusammen. Ein/-e S zeichnet oder schreibt dem/der anderen S mit dem Finger etwas aus dem aktuellen Wortschatzfeld auf den Rücken und der/die andere muss herausfinden, was es ist. Dann werden die Rollen getauscht.</p>	div. Wortschatz	5 Min.

<p>Walking memory</p> <p>Der Wortschatz wird als Wendungen und Begriffe im Doppel verteilt. Jeweils zwei S haben die gleichen Karten. Die S müssen nun ihre Partner suchen: Ein/-e S darf die Begriffe sagen, der/die andere darf nur vorspielen oder zeigen.</p>	div. Wortschatz	5 Min.
<p>Who am I?</p> <p>Jede/-r S zieht den Namen eines/einer anderen S der Klasse. Sie/Er beschreibt sich nun aus der Perspektive der gezogenen Person: <i>I have brown, long hair. I have green eyes. Who am I?</i> Die anderen müssen den Namen erraten.</p>	Wortschatz Kleider, Körper, evtl. Farben	15 Min.
<p>Word-Domino</p> <p>Die S stellen ihre eigenen Dominokarten her. 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>	div. Wortschatz, Schriftbild erkennen	10 Min., Herstellen der Karten 1 Lektion
<p>Zeichnungsdiktat (TPR)</p> <p>LP 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?</p> <p>Variante: Die S malen ein Bild und diktieren es dann einander.</p>	div. Wortschatz, Aufmerksamkeit	5 – 10 Min.

Flash Card-Aktivitäten

minimaler
Zeitbedarf

<p>3 piles</p> <p>Drei Stapel mit je etwa zehn <i>Flash Cards</i> 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 Gruppen 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>		15 Min.
<p>Bingo</p> <p>Die S sehen alle <i>Flash Cards</i> zu einem Thema und schreiben sich 15 dieser Begriffe auf ein Blatt auf (5 Begriffe in 3 Reihen untereinander). Die <i>Flash Cards</i> werden dann in eine Schachtel oder einen Sack gelegt. Die LP oder ein/-e S zieht nun eine <i>Flash Card</i>, zeigt das Bild oder nennt den Begriff auf Englisch. Wer diesen Begriff hat, kreuzt ihn durch. Wer eine Linie mit durchgestrichenen Begriffen hat, ruft «Bingo».</p> <p>Variante: Das Spiel wird anspruchsvoller, wenn die LP den Begriff umschreibt, ohne den Begriff zu nennen oder das Bild zu zeigen.</p>		20 Min.
<p>Catch!</p> <p>Die <i>Flash Cards</i> 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>		5 – 10 Min.
<p>Charade</p> <p>Zwei Teams spielen gegeneinander. LP zeigt die Bildseite einer <i>Flash Card</i> eines Themas / einer Unit. Ein/-e S des einen Teams muss den Begriff, so gut es geht, darstellen, sein/ihr Team soll den Begriff innerhalb einer Zeitlimite herausfinden.</p> <p>Welches Team hat nach einer vorgegebenen Anzahl Runden mehr Punkte?</p>		20 Min.

<p>Charmed!</p> <p>Die S spielen in kleinen Gruppen. Jede Gruppe legt ca. 20 <i>Flash Cards</i>. Ein/-e S, der/die an der Reihe ist, schaut weg. Die anderen bestimmen im Geheimen eine Karte, die «verhext» wird. Der/Die S beginnt nun und sammelt <i>Flash Cards</i> ein, indem er/sie sagt: <i>This is an apple, these are sweets ...</i> Alle, die er/sie richtig sagt, darf er/sie zu sich nehmen. Sobald der/die S die verhexte Karte benennt, rufen die anderen <i>Charmed!</i> (= verhext!). Nun zählt der/die S, wie viele Karten er/sie einsammeln konnte. Die Karten werden wieder ausgelegt oder die Gruppe holt neue <i>Flash Cards</i> und startet in eine weitere Runde.</p>	10 Min.
<p>Connect them (schwierig)</p> <p>Zwei <i>Flash Cards</i> 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 LP angeleitet.</p>	15 Min.
<p>Fly swatter</p> <p>Die S sind in Gruppen versammelt um Karten mit Bildern. Jede/-r S hat eine Fliegenklatsche oder etwas Ähnliches. Wenn die LP ein Wort sagt, muss das Bild möglichst rasch berührt werden. Der/Die schnellste S bekommt die Karte. Wer am meisten Karten hat, gewinnt.</p> <p>Variante: 3–4 Gruppen spielen gegeneinander. Es darf jeweils nur eine Person pro Gruppe die Karte berühren. Danach kommt die nächste Person der Gruppe an die Reihe.</p>	5 – 10 Min.
<p>Hot seat</p> <p>Die Klasse wird in zwei Teams aufgeteilt. Aus jedem Team setzt sich eine Person auf einen der beiden bereitgestellten Stühle, die der Klasse zugewandt sind. Hinter dem Rücken der beiden S hängt die LP nun eine <i>Flash Card</i> auf (z. B. <i>hedgehog</i>). Die Klasse sieht den Begriff, nicht aber die beiden auf den Stühlen. Nun geben die beiden Teams abwechselungsweise Tipps (z. B.: <i>It is an animal. / It lives in the forest. / It eats snails. / ...</i>). Wer von den beiden S auf dem <i>Hot seat</i> den Begriff zuerst richtig nennt, gewinnt einen Punkt für sein/ihr Team. Nun kommen zwei andere Kinder auf die <i>Hot seats</i>.</p>	10 Min.
<p>Kim's game</p> <p><i>Flash Cards</i> 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.</p> <p>Variante I (zum Üben von Präpositionen des Ortes): Etwas wird verändert, und die S müssen sagen, was es ist und wo der Gegenstand nun neu ist.</p> <p>Variante II: Die Reihenfolge der Gegenstände (falls die <i>Flash Cards</i> in einer Reihe liegen) wird verändert.</p>	5 – 10 Min.
<p>Lost property</p> <p>Es werden 20 <i>Flash Cards</i> benötigt, die mit der Wortseite nach oben ausgelegt werden. Ein/-e S beschreibt auf Englisch einen der abgebildeten Gegenstände. Wenn ein/-e S herausfindet, worum es sich handelt, kann er/sie die <i>lost property</i> zu sich nehmen und einen Punkt verbuchen. Wer es herausgefunden hat, darf die nächste <i>lost property</i> beschreiben.</p> <p>Variante: Es kann eine Zeitlimite festgesetzt werden, innerhalb welcher der Begriff genannt werden muss (z. B. 10 Minuten).</p>	15 Min.
<p>Noughts and crosses</p> <p>Das Spiel basiert auf «Vier gewinnt», doch hier müsste es heißen «Drei gewinnt»: Zwei Teams spielen um neun <i>Flash Cards</i>. Diese werden mit dem Bild nach vorne an der Wandtafel in einem Quadrat ausgelegt (3 x 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>	10 Min.
<p>Odd one out</p> <p>Ein/-e S legt sechs <i>Flash Cards</i> (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>	15 Min.

<p>Pairs</p> <p>Die S sind in Gruppen aufgeteilt. LP 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>	<p>5 – 10 Min.</p>
<p>Pick up Flash Cards</p> <p>Die S spielen in kleinen Gruppen. Jede Gruppe hat ca. 20 – 30 <i>Flash Cards</i> mit der Bildseite nach oben vor sich ausgelegt. Ein/-e S würfelt. Die Augenzahl bestimmt, wie viele Karten er/sie einsammeln darf – jedoch muss der/die S alle richtig benennen. Wenn der/die S das schafft, darf er/sie die Karten zu sich nehmen. Falls er/sie ein Wort falsch sagt, muss er/sie alle wieder hinlegen. Der/Die nächste S ist an der Reihe. Wer hat am Schluss am meisten Karten gesammelt?</p> <p>Variante: Die S sagen zum Begriff einen passenden Satz.</p>	<p>10 Min.</p>
<p>Pictionary</p> <p>Zwei Teams spielen gegeneinander. LP zeigt einem/einer S der einen Gruppe die Wortseite einer <i>Flash Card</i> eines Themas / einer Unit. Er/Sie muss das Wort an der Wandtafel zeichnerisch darstellen, sein/ihr 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>	<p>20 Min.</p>
<p>Picture spread</p> <p>Die <i>Flash Cards</i> zu einem 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>	<p>5 – 10 Min.</p>
<p>Quick flash</p> <p>Für dieses Spiel werden alle <i>Flash Cards</i> eines Themas / einer Unit gebraucht. LP 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/-in ist der/die S mit den meisten Karten.</p>	<p>5 – 10 Min.</p>
<p>Soup and fruit salad</p> <p>Eine mündliche Aktivität. Die Karten einer Unit werden auf dem Tisch ausgebreitet. Die S sollen in Zweiergruppen z. B. die Nahrungsmittel zusammenstellen, welche 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 auch für andere Themen.</p>	<p>10 Min.</p>
<p>Stepping stones</p> <p>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 hintereinanderstehen. Die jeweils zwei vordersten S jeder Reihe dürfen die geforderte Antwort geben, die anderen müssen still sein: LP 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 stehen 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>10 Min.</p>
<p>Take that card</p> <p>Zwei S können zu einem Thema / einer Unit zehn Karten nehmen. Die Karten werden gemischt und mit der Bildseite nach oben auf einen Stapel gelegt. Ein/-e S beginnt und benennt das oberste Bild auf Englisch. Wenn die Antwort richtig ist, kann er/sie die Karte zu sich nehmen. Wenn die Antwort falsch ist, kommt die Karte zuunterst unter den Stapel.</p>	<p>10 Min.</p>

<p>The dice decides</p> <p>Die S spielen in kleinen Gruppen. Jede Gruppe legt ca. 20 <i>Flash Cards</i> mit der Bildseite nach oben in Form eines Kreises hin. Auf eine <i>Flash Card</i> wird eine Spielfigur gesetzt. Ein/-e S würfelt und rückt die Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn vor. Die <i>Flash Card</i>, auf der die Spielfigur nun steht, muss richtig benannt werden. Wem das gelingt, darf diese Karte zu sich nehmen. Sonst bleibt die Karte liegen. Wer hat am Schluss am meisten Karten?</p> <p>Variante: Es muss ein zum Wort passender Satz gesagt werden.</p>	15 Min.
<p>True or false</p> <p>Alle Karten eines Themas / einer Unit werden mit der Wortseite nach oben ausgelegt. LP oder ein/-e 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.</p> <p>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>	5 – 10 Min.
<p>Twenty questions (Fragen stellen)</p> <p>Ein/-e S sucht sich im Geheimen eine Karte aus. Zwei Teams stellen nun abwechselnd Fragen: <i>Is it big? Is it red? Do you eat it?</i> usw. Das Team, welches den Begriff zuerst herausfindet, erhält einen Punkt.</p>	15 Min.
<p>What is underneath?</p> <p>Die S spielen zu zweit oder zu dritt. Pro Team braucht es einen Würfel und sechs mit den Nummern 1–6 versehene Blätter im Format A6. Es werden nun sechs <i>Flash Cards</i> hingelegt und die S prägen sich ein, wo welche liegt. Dann werden diese mit den sechs Blättern zugedeckt. Ein/-e S würfelt, die Augenzahl bestimmt, welche <i>Flash Card</i> er/sie benennen muss. Würfelt der/die S z. B. eine Fünf, nennt er/sie den Begriff, der unter dem Blatt mit der Nummer 5 liegt. Wenn richtig benannt, bekommt er/sie die Karte (im Sinne eines Punkts) und legt eine neue unter das Blatt. Falls nicht, bleibt die Karte liegen. Wer hat nach einer bestimmten Zeit die meisten <i>Flash Cards</i> gesammelt?</p> <p>Variante 1: Es wird mit einem 10er- oder 12er-Würfel gespielt.</p> <p>Variante 2: Die S sagen nicht nur das Wort, sondern setzen es in einen Satz.</p>	10 Min.
<p>Write down the word (zum Einprägen des Wortbilds)</p> <p>LP zeigt die Bildseite einer Karte, die S schreiben das Wort auf. Kontrolle mithilfe der Wortseite der Karte.</p>	5 – 10 Min.