

**Sekundarstufe**

*Friedhelm Heitmann*

# All about games



## Band 7

Übungsmaterial zum Einsatz im  
elementaren Förderunterricht zum  
Erlernen der englischen Sprache



Lernen mit Erfolg

**KOHL** VERLAG

*Der Verlag mit dem Baum*

[www.kohlverlag.de](http://www.kohlverlag.de)

# English – quite easy

## Band 7: All about games

1. Digitalauflage 2015

© Kohl-Verlag, Kerpen 2015

Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Friedhelm Heitmann

Cliparts & Illustrationen: © clipart.com & fotolia.com

Coverbild: © Lars Zahner - fotolia.com

Grafik & Satz: Kohl-Verlag

**Bestell-Nr. P11 764**

**ISBN: 978-3-95686-303-5**

# 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

	<u>Seite</u>
Vorwort	4
<b>1</b> Words beginning with ...	5 - 7
<b>2</b> States, animals, parts of the human body ...	8 - 10
<b>3</b> A chain of words ...	11
<b>4</b> Remember	12 - 18
<b>5</b> I pack my suitcase	19 - 20
<b>6</b> Word tennis	21
<b>7</b> Words without ...	22 - 25
<b>8</b> Word classes	26 - 29
<b>9</b> Tenses	30 - 35
<b>10</b> Find the partners	36 - 41
<b>11</b> Make sentences	42 - 46
<b>12</b> Questions and answers	47 - 48
<b>13</b> Say it ...	49 - 53
<b>14</b> Which ... do you know?	54 - 60
<b>15</b> What can you say about ...?	61 - 63
<b>16</b> What is it?	64 - 65
<b>17</b> Topic ...	66 - 67
<b>18</b> From single words to very short stories	68 - 69
<b>19</b> Telling a story	70 - 71
<b>20</b> Die Lösungen	72 - 80

# Vorwort

Lernspiele beleben den Unterricht, sofern sie dosiert eingesetzt werden. Sie steigern die Motivation der Schülerinnen und Schüler – auch in der Sekundarstufe. Der vorliegende Band hält 19 verschiedene Lernspiele mit kurzen Regeln für das Fach Englisch bereit. Zu allen Lernspielen werden im Weiteren diverse Spielvariationen genannt, die ja nach Leistungsstand und Zusammensetzung Ihrer Lerngruppe umgesetzt werden können.

Es empfiehlt sich, die Karten-Vorlagen auf einen härteren Untergrund zu übertragen, auszuschneiden und zu laminieren. So haben Sie nur einmal die nötige Arbeit und lange Freude daran. Selbstverständlich können Sie auch nur mit herkömmlichen Kopien arbeiten und diese als Verbrauchsmaterial bei den Schülern einsetzen.

Die dargebotenen Lernspiele gingen aus meiner langjährigen Tätigkeit als Lehrer hervor. Sie wurden auch in der Arbeit mit lern- und leistungsschwächeren Schülerinnen und Schülern eingesetzt. Die Lernspiele sind Praxiserprobt und haben sich über längere Zeit im Einsatz mit den Schülerinnen und Schülern bewährt. Die Lernspiele eignen sich hervorragend zur Festigung und Überprüfung von Grundkenntnissen in der englischen Sprache. Die Bandbreite der angebotenen Spiele reicht von Wortschatzspielen über Spiele zur Grammatik und des Satzbaus bis hin zum Verfassen kurzer Geschichten. Die Materialien sind eine weitere Ergänzung zur im Kohl-Verlag erschienenen Reihe „English – quite easy“.

Viel Freude und Erfolg beim Einsatz der vorliegenden Kopiervorlagen wünschen Ihnen der Kohl-Verlag und

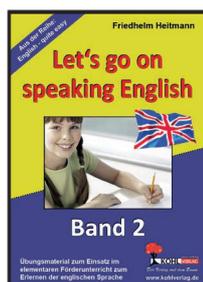
*Friedhelm Heitmann*

.....

Aus der Reihe „English – quite easy“ ebenfalls erhältlich:



52 Seiten  
Best.-Nr. 10 805



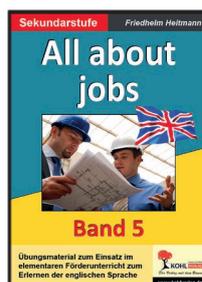
52 Seiten  
Best.-Nr. 10 806



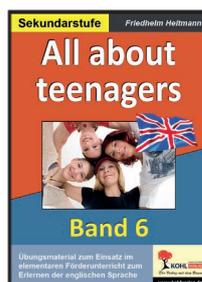
52 Seiten  
Best.-Nr. 10 848



52 Seiten  
Best.-Nr. 10 849



68 Seiten  
Best.-Nr. 10 939



56 Seiten  
Best.-Nr. 10 940

Spielerzahl:

möglichst 2-4 Spieler/Teams

Spielmaterialien:

Buchstabenkarten (siehe S. 6); 1 Schreibstift und Blanko-Papier bzw. Kreide und Wandtafel (zum Notieren der von den einzelnen Spielern/Teams erzielten Punkte); evtl. eine Uhr (um die Zeit zu stoppen); evtl. je Spieler/Team: 1 Schreibstift sowie einen Spielplan (siehe S. 7).

Spielregeln:

Die Buchstabenkarten (siehe Vorlage S. 6) werden vor Spielbeginn gründlich gemischt und sodann mit der Vorderseite nach unten als Kartenstapel abgelegt.

Die Spieler/Teams sind im Wechsel an der Reihe. Bei jedem Spieler/Team, der/das an der Reihe ist, wird die zur Zeit oben liegende Buchstabenkarte aufgedeckt. Anschließend muss der Spieler/das Team innerhalb einer festgelegten Zeit (z.B. 1 Minute) möglichst viele englische Wörter nennen, die mit dem aufgedeckten Buchstaben beginnen. Der Spieler/das Team bekommt jeweils 1 Punkt für jedes erwähnte gültige Wort.

Spielsieg:

Sieger des Spiels ist der Spieler/das Team, der/das zuerst eine vereinbarte Punktzahl erreicht hat bzw. innerhalb einer abgesprochenen Spielzeit die meisten Punkte erringt.

Spielvariationen:

- a) Wer an der Reihe ist, muss die Wörter, die ihm zum vorgegebenen Anfangsbuchstaben einfallen, auch richtig schreiben (z.B. an der Wandtafel), um Punkte zu erzielen.
- b) Jeweils ist zu dem vorgegebenen Anfangsbuchstaben nur **ein** zutreffendes Wort zu sagen. Mit diesem Wort muss jedoch ein korrekter Satz gebildet, evtl. auch geschrieben werden.
- c) Entsprechend dem festgelegten Anfangsbuchstaben gilt es jeweils ein Hauptwort (= noun), ein Verb (= verb) sowie ein Adjektiv (= adjective) anzuführen.
- d) Jeder Spieler/jedes Team erhält einen Spielplan (siehe S. 7), auf dem zu den vorgegebenen Anfangsbuchstaben, passende Wörter zu notieren sind.

...

1

Words beginning with ...



Buchstabenkarten

a	b	c	d	e	f	g	h
i	j	k	l	m	n	o	p
r	s	t	u	v	w	x	y



Spielerzahl:

2-4 Spieler/Teams

Spielmaterialien:

1 Spielplan (siehe S. 9); Buchstabenkarten (siehe S. 6); 1 Schreibstift und Blanko-Papier bzw. Kreide und Wandtafel (zum Notieren der von den einzelnen Spielern/Teams erzielten Punkte); evtl. 1 Uhr (zur Zeitüberwachung); evtl. je Spieler/Team: 1 Schreibstift und 1 Spielplan (siehe Vorlage S. 10).

Spielregeln:

Der Spielplan (siehe S. 9) wird mitten auf einer Spielfläche (z.B. Tisch) platziert. Unmittelbar vor Spielbeginn werden die Buchstabenkarten (siehe S. 6) intensiv gemischt und anschließend mit der Vorderseite nach unten als Kartenstapel neben dem Spielplan abgelegt.

Wer im Spiel an der Reihe ist, deckt jeweils die obere Buchstabenkarte des Kartenstapels auf. Nun hat dieser Spieler/dieses Team in einer vereinbarten Zeit (z.B. 2 Minuten) in englischer Sprache die gesuchten Begriffe (siehe S. 9) zu nennen, die jeweils mit dem aufgedeckten Buchstaben beginnen. Für jeden richtig genannten Begriff wird 1 Punkt vergeben.

Spielsieg:

Der Spieler/das Team mit den meisten Punkte gewinnt.

Spielvariationen:

- a) Wer an der Reihe ist, darf innerhalb einer vereinbarten Zeit nicht nur jeweils 1 Begriff zu den vorgegebenen Kategorien (states, animals ...) anführen, sondern beliebig viele.
- b) Mit jedem Begriff gilt es einen (erklärenden) Satz in englischer Sprache zu formulieren. Beispiel: „Argentina ⇔ Argentina is situated in South America“. Für die richtige Formulierung gibt es einen weiteren Punkt.
- c) Auf dem Spielplan von S. 10 gibt ein neutraler Spielleiter (z.B. Lehrer) in jeder Zeile einen Anfangsbuchstaben vor. Danach wird der Spielplan jedem Spieler/Team ausgehändigt. Die Spieler/Teams haben diesen möglichst vollständig auszufüllen. Hier gibt es pro richtigem Begriff ebenfalls 1 Punkt, so dass je Zeile 6 Punkte zu erreichen sind.

...