

Spielmöglichkeiten mit den losen Bild- und Wortkarten zum Themenposter

(eine Auswahl aus dem Themenhandbuch „At school“)

1. Name the school things

Die Schüler ordnen die Bild-/Wortkarten im Klassenraum den realen Gegenständen zu. Kann ein Kind einen Gegenstand benennen, darf es die entsprechende Bildkarte (BK) einsammeln und das nächste Kind aufrufen. Später kann das Spiel auch mit den Wortkarten (WK) allein gespielt werden.

2. What am I?

Wenn die Schüler mit dem Schriftbild der Wörter vertraut sind, befestigt der Spielleiter die BK z.B. zum Thema „pencil case“ (mit BluTack) an der Tafel. Ein Spieler arbeitet an der Tafel, die anderen machen von ihren Plätzen aus mit. Der Spielleiter hält eine WK hoch, der Schüler an der Tafel muss auf die entsprechende BK zeigen und sie benennen können, während die Mitspieler aus ihrem „pencil case“ den realen Gegenstand hochhalten. Der Spieler vorn darf den nächsten Spieler benennen, wenn er das richtige Wort wusste.

3. Bingo

Für diese vereinfachte Form des Bingo sucht sich jeder Schüler aus einer größeren Anzahl von kopierten BK/WK (z.B. Seiten 18/19 Themenhandbuch) fünf aus, die er vor sich auf dem Tisch auslegt. Der Spielleiter befestigt dazu die farbigen BK (mit BluTack) an der Tafel. Sind sämtliche Schüler bereit: „Have you finished? Are you ready? Can we start?“, wird die erste BK laut durch den „caller“ benannt und entfernt. Hat ein Schüler die entsprechende Karte vor sich auf dem Tisch liegen, darf er diese umdrehen. Gewonnen hat derjenige, der zuerst seine fünf Karten umgedreht hat. Er darf Bingo! rufen. Der Spielleiter überprüft nun die Richtigkeit, indem er den Sieger seine Karten laut vorlesen lässt. Wenn alles stimmt, ist er der neue „caller“.

4. Preposition-game

Die BK und/oder WK werden vom Spielleiter an verschiedenen Stellen (mit BluTack) im Klassenraum verteilt, z.B. auch an der Tafel, Wand oder am Fenster. Er ruft einen Schüler auf, der nun genau beschreibt,

z.B.:

The book is under the desk.

The ruler is on the desk.

Ist die Beschreibung richtig, darf der Schüler die Karte abnehmen und den nächsten Spieler bestimmen. Zur Vorbereitung oder als Wiederholung kann die Seite 21 des Themenhandbuches bearbeitet werden.

5. Drawing-game

Die Klasse teilt sich in zwei Mannschaften auf. Ein Kind von Team A bekommt vom Spielleiter eine BK bzw. WK und beginnt nun, den entsprechenden Gegenstand an die Tafel zu zeichnen. Währenddessen versuchen die Teammitglieder, den Begriff in einer festgelegten Zeit zu raten. Ist es ein ...? Gelingt dies nicht, ist der Punkt verloren, Team B zieht beim Spielleiter eine BK/WK und beginnt das Spiel von vorn. Gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten.

6. Memory

Zu Beginn des Spieles verlassen zwei Schüler den Klassenraum, die anderen finden sich paarweise zusammen. Der Spielleiter verteilt je eine BK und WK an jedes Paar und alle verteilen sich dann im Raum. Die beiden Spieler dürfen wieder hereinkommen und müssen nun durch Fragen die Paare herausfinden. Spieler A fragt zwei Mitschüler: What are you? Sagt der eine „pen“ und der andere „blackboard“, hat er kein Memory-Paar gefunden und Spieler B darf weitermachen. Hat der erste Spieler aber gleich ein BK/WK-Paar gefunden, bekommt er den Punkt und darf das Spiel fortsetzen. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Paare finden konnte.