

Animals °



Quartett zum Wortschatztraining
3–4 Spieler

Geeignet ab: 5. Klasse

Lernziel: Die Schüler trainieren das Wortfeld „animals“.

Spielmaterial: 32 Spielkarten

So wird gespielt:

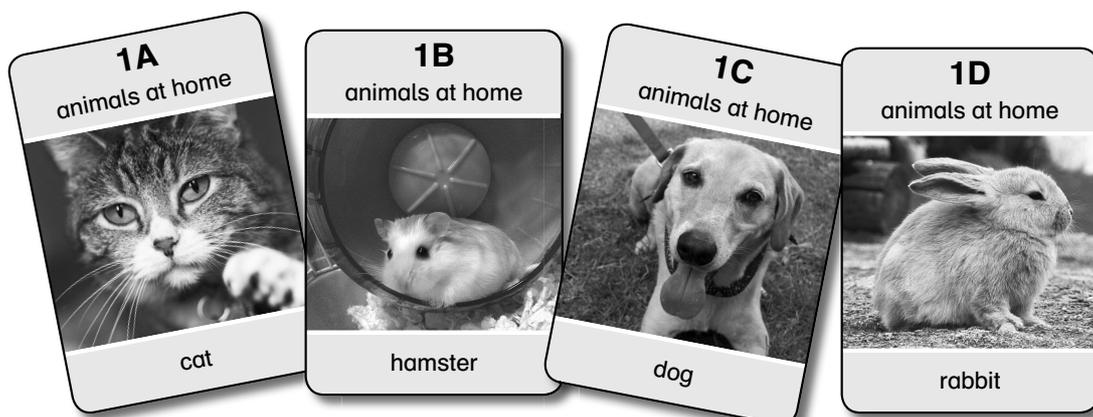
- Die Spielkarten werden verteilt. Die Spieler ordnen ihre Karten. Wer schon ein Quartett hat, legt es vor sich ab.
- Nun wird reihum gespielt. Der Spieler, der als nächstes Geburtstag hat, beginnt.
- Er fragt einen Mitspieler B seiner Wahl nach einer Karte, die ihm fehlt.

Beispiel: Spieler A hat die Spielkarten “cat” (1A) und “hamster” (1B). Ihm fehlen noch “dog” (1C) und “rabbit” (1D). Er fragt Spieler B nun beispielsweise: “Have you got 1C?” oder: “Do you have 1C?”

- Hat der Befragte B die erfragte Karte, verdeckt er die Lösung im unteren Abschnitt der Karte mit seinem Daumen und zeigt Spieler A die Tierabbildung auf der Karte.
- Spieler A betrachtet das Foto und nennt dann das englische Wort (“dog”).
- Dann kontrollieren beide Spieler die Lösung. War sie richtig, bekommt Spieler A die Karte und darf nach einer weiteren Karte fragen.
- Hat Spieler B die erfragte Karte nicht, ist er sofort selbst an der Reihe und darf nun seinerseits einen Mitspieler nach einer Karte fragen.
- War die Lösung von Spieler A falsch, ist ebenfalls Spieler B an der Reihe.
- Wer am Ende des Spiels die meisten Quartette hat, ist Sieger.

Variante für 2 Spieler:

- Jeder Spieler erhält zehn Karten. Die restlichen Karten werden auf einen Stapel gelegt.
- Hat der Spielpartner die erfragte Karte nicht, zieht der Spieler, der gefragt hat, eine Karte vom Stapel.



Singular – plural *



Kartenspiel zur Pluralbildung
2–4 Spieler

Geeignet ab: 6. Klasse

Lernziel: Die Schüler trainieren die Besonderheiten bei der Bildung des Plurals.

Spielmaterial: Spielkarten, 1 Würfel, 1 Übersichtskarte, 1 Blatt Papier und 1 Stift pro Schüler

So wird gespielt:

- Die Spielkarten werden als Stapel auf dem Tisch abgelegt.
- Nun wird reihum gespielt. Der jüngste Spieler beginnt.
- Er würfelt. Entsprechend seiner Wurfzahl darf er nun ein oder zwei Karten ziehen:
- Bei den Wurfzahlen 1, 2, 3 gilt: Er darf eine Aufgabe lösen.
- Bei den Wurfzahlen 4, 5, 6 gilt: Er darf zwei Aufgaben lösen.
- Dazu zieht der rechte Mitspieler die unterste Karte aus dem Stapel und bedeckt dabei den Lösungsabschnitt mit dem Daumen. Der Spieler versucht nun den Plural zu nennen bzw. zu notieren. Wenn der Spieler die Lösung nur mündlich nennt, zeigt er dazu auf das passende Feld der Übersichtskarte (z. B.: "The plural of **hobby** is **hobbies**."
Er zeigt auf das Feld - Nun kontrollieren beide Spieler die genannte Lösung. Bei richtiger Lösung erhält der Spieler die Karte(n). Dann darf er sie vor sich ablegen.
- Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Wer am Ende des Spiels die meisten Karten hat, ist Sieger.

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center;">hobby</p> <p>Konsonant + y also ie</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center;">hobbies</p> </div>	-ies	-ys	-oes
	-es	<p>Pluralendungen</p> 	-ves
	 Sonderfall	nur Singular/ nur Plural	Singular = Plural

What is this?



Quiz zur Schulung des Leseverstehens
3–4 Spieler

Geeignet ab: 5. Klasse

Lernziel: Die Schüler trainieren anhand der Quizkarten ihr Textverständnis.

Spielmaterial: 12 Spielkarten

So wird gespielt:

- Die Spielkarten werden auf dem Tisch mit der Textseite nach unten auf einen Stapel gelegt.
- Nun wird reihum gespielt. Der älteste Spieler beginnt.
- Er zieht eine Karte vom Stapel und liest seinen Mitspielern den Text vor.
- Wer als erster die korrekte Lösung nennt, erhält die Karte.
- Weiß niemand die richtige Antwort, liest der Spieler die Antwort, die auf der Karte steht, vor und legt die Karte wieder unter den Stapel.
- Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Wer am Ende des Spiels die meisten Pärchen hat, ist Sieger.

Variante für 2 Spieler:

- Die beiden Spieler lesen sich gegenseitig die Quizkarten vor.

Varianten für die ganze Klasse:

- Die Quizkarten werden von verschiedenen Spielern vorgelesen. Die anderen Schüler notieren sich ihre Lösung.
- Dann wird die richtige Lösung vorgelesen.
- Wer die richtige Lösung notiert hatte, schreibt sich nun einen Punkt gut.
- Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

