

Spiele für den Englischunterricht

(Vokabel-, Sprach- und Bewegungsspiele)



Hinweise zum Material

Im Englischunterricht der Grundschule kommen Kinder oftmals zum ersten Mal in Kontakt mit einer Fremdsprache. Um die Freude an der neuen Sprache zu wecken und aufrechtzuerhalten, sollten möglichst viele spielerische Elemente in den Unterricht einfließen.

Das vorliegende Material bietet 60 Spielideen für den Englischunterricht, die die Kinder aktiv einbinden. Dabei steht neben dem Üben und Festigen von Begriffen und Satzmustern auch das Hörverstehen im Vordergrund. Natürlich kommen auch Bewegung und Spaß am gemeinsamen Spielen nicht zu kurz.

Die Spiele sind leicht durchzuführen und benötigen in der Regel nur Bildkarten (Flashcards) und Wortkarten zum aktuellen Themenbereich. Diese sind meist in den Lehrerhandreichungen zum entsprechenden Lehrwerk vorhanden oder können auch im Netz auf diversen Plattformen heruntergeladen werden.

Auf jeder Karte wird der Spielverlauf kurz erklärt. Außerdem finden sich darauf alle benötigten Materialien, die Sozialform und eine ungefähre Zeitangabe.

Die Spielekartei eignet sich als Ideenpool für den regulären Englischunterricht in der Grundschule, aber auch als Fundus für Vertretungsstunden oder Spielestunden.

Fast alle Spiele lassen sich übrigens auch im DAZ-Unterricht und im Französischunterricht verwenden.

Hinweise zur Herstellung

Die Karteikarten im Format DIN A5 werden ausgedruckt und bei Bedarf laminiert. Durch die Druckereinstellungen kann man auch vier Karteikarten auf ein Blatt drucken. So erreicht jede Karte ein Format von DIN A6. Die Datei enthält außerdem ein Deckblatt und farbige Trennstreifen, die für die Aufbewahrung der Spielekartei in einem Karteikasten gedacht sind.



Where is ...?

Spielverlauf:

Maskottchen, Plüschfigur ...



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 5 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich an ihren Plätzen und werden aufgefordert, die Augen zu schließen. Nun versteckt die Lehrkraft das Maskottchen/die Leitfigur des Englischunterrichts irgendwo im Klassenzimmer. Auf ein Signal der Lehrkraft hin öffnen die Kinder die Augen und schleichen leise durchs Klassenzimmer. Wer das Maskottchen/die Leitfigur gefunden hat, setzt sich wieder auf seinen Platz und zwar ohne ein Wort zu sprechen. Am Ende wird gemeinsam aufgelöst, wo sich das Versteck befand.

Variante: Das Maskottchen/die Leitfigur darf immer wieder von einem anderen Kind versteckt werden.

Zusatz:

Dieses Spiel eignet sich als ruhiger Einstieg in den Englischunterricht.



Mister Pumpkin

Spielverlauf:

nicht nötig



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 10 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich im Stuhlkreis. Dabei gibt es einen Stuhl weniger, als Kinder in der Klasse sind. Die Lehrkraft bestimmt ein Ratekind, das den Raum verlässt. Unter den anderen Kindern wird ein Kind von der Lehrkraft zu „Mister Pumpkin“ ernannt. Das Ratekind wird nun aufgefordert, das Klassenzimmer zu betreten. Es stellt sich in die Mitte des Stuhlkreises. Dort geht es reihum und befragt jedes Kind mit „What's your name?“ nach seinem Vornamen. Jedes angesprochene Kind antwortet mit „My name is ...“ und nennt seinen Vornamen. Ist jedoch „Mister Pumpkin“ an der Reihe, sagt dieser nicht seinen eigenen Namen, sondern gibt sich als „Mister Pumpkin“ aus. Sobald dies geschehen ist, stehen alle Kinder auf und suchen sich schnell einen neuen Platz. Auch das Ratekind muss nun rasch versuchen, einen Sitzplatz zu ergattern. Das Kind, das übrig bleibt, ist nun das neue Ratekind. Außerdem wird ein neuer „Mister Pumpkin“ bestimmt.



Decisions

Spielverlauf:

nicht nötig

Material



Klassenverband

Sozialform



etwa 10 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder befinden sich in der Mitte des Klassenraums. Nun stellt die Lehrkraft eine Frage, die immer nach dem gleichen Muster gebildet wird (z. B. „Do you like playing tennis or do you like reading?“). Jeder Klassenzimmerseite wird eine Antwortmöglichkeit zugeordnet. Die Lehrkraft zeigt diese beim Sprechen jeweils mit Gesten an. Nun werden die Kinder aufgefordert, sich zu entscheiden. Sie stellen sich dann an die entsprechende Seite des Klassenraums.

Hinweis: Sollte sich ein Kind nicht entscheiden können, darf es in der Mitte stehen bleiben.

Zusatz:

Sobald die Kinder sprachlich fit sind und sich trauen, kann man auch die Kinder die Fragen bilden lassen.



Repeat if it's true

Spielverlauf:

Bildkarten/Flashcards

Material



Klassenverband

Sozialform



etwa 5-10 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder befinden sich an ihren Plätzen. Die Lehrkraft präsentiert eine Bildkarte und nennt den Begriff dazu. Passt der Begriff zur Bildkarte, wiederholen die Kinder diesen chorisch. Ist der Begriff jedoch nicht passend, müssen alle Kinder schweigen. Im Anschluss kann man den falschen Begriff dann korrigieren lassen.

Zusatz:

Um den Wiederholungseffekt zu erhöhen, kann man zu den aktuellen Bildkarten auch einige „alte“ hinzufügen.



