

Karteikarten für Spiele 4. Klasse

<p><u>Chinese whispers ~ „Stille Post“</u> Neu gelernte Wörter oder Sätze vorbereiten. Die Schüler/innen sitzen im Kreis, die LP oder ein Schüler/in liest ein Wort oder Satz für sich und es flüstert dann seinem Nachbarn ins Ohr und so weiter. Am Schluss sagt der/die letzte Schüler/in was er/sie verstanden hat und vergleicht es mit dem Ausgangswort oder -satz.</p>	<p><u>Can I have a pen? (TPR)</u> Die Schüler/innen erhalten Anweisungen was sie der LP bringen sollen. >Variante A: Es kann in 2 Teams gespielt werden. Wer hat den Gegenstand zuerst? >Variante B: Die LP kann den Teams eine schriftliche Liste geben. Welches Team hat alle Gegenstände zuerst? >Variante C: Die Gegenstände dürfen nur dann geholt werden, wenn „please“ gesagt wird. Und viele ähnliche mehr...</p>	<p><u>Change places (TPR)</u> Dieses Spiel eignet sich besonders Wortschatzfelder zu vertiefen. Die Schüler/innen sitzen alle im Kreis und es ist ein Stuhl zu wenig. Die LP oder ein/e Schüler/in in der Mitte des Kreises sagt z. B. „If you wear blu trousers, change places“. Alle Schüler/innen mit blauen Hosen müssen aufstehen und sich einen neuen Stuhl suchen, auch die Person in der Mitte. Wer keinen Stuhl erwischt, muss den nächsten Satz formulieren.</p>
<p><u>Fizz buzz</u> Dies ist ein Zählspiel. Die Schüler/innen teilen sich in je 2 Gruppen, jede Gruppe bildet einen Kreis. Im Kreis wird reihum fortlaufend gezählt. Immer wenn eine Zahl kommt, die eine 3 enthält, muss der/die betreffende Schüler/in „Fizz buzz“ sagen. Vergisst er/sie dies oder sagt es zu einem falschen Zeitpunkt, muss er / sie ein Pfand abgeben, das am Schluss des Spieles eingelöst werden kann. >Variante A: Die Zahl verändern, z.B.2, 4, 5,... >Variante B: Ein Wort aus dem aktuellen Wortschatzfeld gebrauchen, anstelle von „Fizz buzz“ z.B. „gloves“....</p>	<p>...</p>	<p>...</p>