

Hoity Toity

Spiele für den Englischunterricht (Klassen 6–10)

Ein Beitrag von Thorsten Steffens, Brühl
 Illustriert von Julia Lenzmann, Stuttgart

Die Materialien

- M 1: Talking vocabulary cards
- M 2: Vokabelkarten – unregelmäßige Verben (ab Klasse 6)
- M 3: Vokabelkarten – Vorlage
- M 4: Hoity Toity
- M 5: The Food Game
- M 6: The Food Game: Vocabulary list
- M 7: The Chair Game: Vocabulary list "Feelings"
- M 8: Sound Ground
- M 9: Sound Ground – Ablaufkarten
- M 10: Sound Ground – Vorlage für eigene Anweisungen



Mit diesen vier Spielen begeistern Sie nicht nur Ihre Schüler, sondern können zugleich noch ihren Wortschatz erweitern und das Hörverstehen trainieren.

**Mit Audiomaterial
auf CD 27!**

Audiotracks

M9_Track_6 (game 1)

M9_Track_8 (game 3)

M9_Track_7 (game 2)

M9_Track_9 (game 4)



Das Wichtigste auf einen Blick

Kompetenzen:

- Wortschatz erweitern
- Wortschatz festigen, einschließlich der richtigen Schreibweise
- Hörverstehen trainieren
- Memorierfähigkeit fördern

Dauer:

Pro Spiel 1 Schulstunde oder weniger, geeignet für den Stundeneinstieg, Vertretungs- oder Randstunden

Niveau:

Klasse 6–10

Einbettung:

lehrwerkunabhängig einsetzbar

Talking vocabulary cards

DIESES SPIEL IST GEEIGNET ...

- ✓ für den Stundeneinstieg.
- ✓ für Vertretungsstunden.
- ✓ zur Wiederholung von Vokabeln.

Das müssen Sie vorbereiten

Kopieren Sie die Vokabelkarten zu unregelmäßigen Verben (M 2) und schneiden Sie diese aus. Sie können auch eigene Vokabeln auswählen und hierfür die Vorlage M 3 beschriften.

So funktioniert das Spiel

- Bestimmen Sie zunächst zwei Spieler, die vor die Klasse treten. Alle weiteren Schüler fungieren als „sprechende Vokabelkarten“ und stehen hierfür auf. Teilen Sie jedem von ihnen eine Karte mit einer Vokabel aus.
 - Nun kann das Spiel beginnen. Es ist an das bekannte Spiel „Memory“ angelehnt: Der jüngere der beiden Spieler (Spieler A) beginnt und nennt den Namen eines Schülers. Dieser sagt seine Vokabel laut und deutlich. Dann nennt Spieler A den Namen eines zweiten Schülers, der ebenfalls seine Vokabel sagt.
 - Stimmen die beiden Vokabeln überein – war es also ein englisches Wort und seine richtige deutsche Übersetzung –, setzen sich die beiden Schüler und Spieler A erhält einen Punkt. Wenn die beiden Schüler nicht „zusammenpassen“, bleiben sie einfach stehen. Danach ist Spieler B an der Reihe und darf zwei Schülernamen nennen.
 - Führen Sie eine Strichliste an der Tafel, um zu sehen, welcher der beiden Spieler zum Schluss die meisten Vokabelpaare gefunden hat.
- Tipp:** Sollte die Zahl der Schüler ungerade sein, kann auch ein Schüler die Strichliste an der Tafel führen.



Eine Spielrunde dauert nur ca. 3–5 Minuten. Daher ist es auch nicht schlimm, dass die Schüler, die als „sprechende Vokabelkarten“ fungieren, keine weitere Aufgabe übernehmen. Erfahrungsgemäß haben trotzdem alle Schüler Spaß bei diesem Spiel – selbst noch in höheren Jahrgängen – und wiederholen so die aktuellen Vokabeln.

Kurzanleitung in English

- *I need two pupils who want to play this game.*
- *Everyone else, please stand up. I will give you a piece of paper with an English or German word on it. For every German word, there is another card with the same word in English.*
- *Then player A is going to name two pupils. When you hear your name, please say your word loudly and clearly. If the two words match, player A will get a point and the two pupils can sit down.*



Alternative

Ist der Klasse das Spiel bekannt, können Sie den einzelnen Schülern ihre Vokabel auch einfach nur nennen. Die zwei Spieler müssen dazu kurz den Raum verlassen.

M 2

Vokabelkarten – unregelmäßige Verben

bought	kaufte	to buy	kaufen
seen	gesehen	saw	sah
to sleep	schlafen	slept	geschlafen
given	gegeben	gave	gab
felt	fiel	to feel	fühlen
brought	brachte	to bring	bringen
found	fand	to find	finden
to catch	fangen	caught	fang

M 9

Sound Ground – Ablaufkarten

Die Spalte *Order* zeigt Ihnen an, in welcher Reihenfolge die Geräusche ertönen, und somit auch, in welcher Reihenfolge die Befehle ausgeführt werden müssen.



Game No. 1 		play CD 27 / track 6
		Order
When you hear the dog bark once	hold your right shoe in the air.	⑤
When you hear the dog bark twice	lay your pencil case on the special table.	④
When you hear the doorbell ring once	walk outside the classroom and come back with anything you could find outside.	⑨
When you hear the doorbell ring twice	go and stand on the special table.	②
When you hear thunder	go and sit on the teacher's desk.	⑧
When you hear a man screaming	hold the class register (<i>Klassenbuch</i>) in your left hand.	⑦
When you hear laughter	put a chair on the special table.	①
When you hear a belch (<i>rülpfen</i>)	write your name spelled backwards on the board.	⑥
When you hear a cat	go to the board and write the result of 9 plus 6 on it.	⑩
When you hear a police car	come to me and show me the result of 9 minus 6 with your fingers.	③

Game No. 2 		play CD 27 / track 7
		Order
When you hear the dog bark once	open a window.	⑧
When you hear the dog bark twice	turn on the lights.	⑥
When you hear the doorbell ring once	write down three animals in English on the board.	⑦
When you hear the doorbell ring twice	fold a paper plane and lay it on the teacher's desk.	⑩
When you hear thunder	give your teacher a red pen.	①
When you hear a man screaming	take out your English exercise book and write down an adjective on a blank page.	③
When you hear laughter	lay the class register on the special table.	⑨
When you hear a belch	write down the names of three US presidents on the board.	⑤
When you hear a cat	sit cross-legged (<i>im Schneidersitz</i>) on the special table.	②
When you hear a police car	hold hands with another pupil and show this to me. (<i>Both pupils will get a point for this.</i>)	④

Sound Ground – Vorlage für eigene Anweisungen

Geräusch 	Track 6	Track 7	Track 8	Track 9	Anweisung
When you hear the dog bark once	⑤	⑧	③	⑧	
When you hear the dog bark twice	④	⑥	①	④	
When you hear the doorbell ring once	⑨	⑦	⑨	⑤	
When you hear the doorbell ring twice	②	⑩	⑩	②	
When you hear thunder	⑧	①	⑧	①	
When you hear a man screaming	⑦	③	④	⑨	
When you hear laughter	①	⑨	②	⑦	
When you hear a belch	⑥	⑤	⑤	⑥	
When you hear a cat	⑩	②	⑦	⑩	
When you hear a police car	③	④	⑥	③	