



# ...that's it!

## Spielend Vokabeln lernen

von  
Tina Kresse und Susanne Schurig



**Spiele zum Erlernen  
des englischen  
Grundwortschatzes**

**Anleitung**



**Mildenberger**

## 1. Einleitung

Bei „... that's it!“ handelt es sich um Material für den Fremdsprachenunterricht Englisch in den Klassen 1 bis 4 zum Erlernen und zum systematischen Training des Grundwortschatzes. „... that's it!“ besteht aus zwei Teilen:

- Spieleset für die Schülerinnen und Schüler, bestehend aus 12 Spielplänen DIN A3, 144 Bildkarten und 144 Wortkarten im Format 7 x 5,5 cm, inkl. Tüten (Bestell-Nr. 1902-31)
- 144 Bildkarten im Format 21 x 14 cm mit den Wörtern in Englisch, Französisch und Deutsch auf der Rückseite, im Ringbuch, für Lehrerinnen und Lehrer (Bestell-Nr. 1902-30)

Jeder Spielplan entspricht einem Themenkreis, zu dem jeweils 10 bis 16 kleine und große Bildkarten bzw. Wortkarten gehören. Als Ordnungsprinzip ist jedes Spiel durch eine eigene Rahmenfarbe gekennzeichnet.

Folgende Themenkreise werden angeboten:

1. **At School** – In der Schule  
Rahmenfarbe grau  
Spielplan mit 16 Bildmotiven  
16 kleine Karten mit den Zahlen 1 bis 16  
16 Wortkarten  
16 große Bildkarten  
(Die Karten mit den Zahlen 13 und 14 befinden sich bei „3. Animals on a farm“ und die Zahlen 15 und 16 bei „5. At home“; ebenso die zugehörigen Wortkarten.)
2. **Pets** – Haustiere  
Rahmenfarbe gelb  
Spielplan mit 12 Zahlfeldern  
12 kleine Bildkarten  
12 Wortkarten  
12 große Bildkarten
3. **Animals on a farm** – Bauernhoftiere  
Rahmenfarbe orange  
Spielplan mit 10 Farbfeldern  
10 kleine Bildkarten  
10 Wortkarten  
10 große Bildkarten
4. **Animals in a zoo** – Zootiere  
Rahmenfarbe dunkelgrün  
Spielplan mit 12 Zahlfeldern  
12 kleine Bildkarten  
12 Wortkarten  
12 große Bildkarten
5. **At home** – Zu Hause  
Rahmenfarbe braun  
Spielplan mit 10 Feldern  
10 kleine Bildkarten  
10 Wortkarten  
10 große Bildkarten
6. **Breakfast** – Frühstück  
Rahmenfarbe rot  
Spielplan mit 12 Zahlfeldern  
12 kleine Bildkarten  
12 Wortkarten  
12 große Bildkarten
7. **Fruits** – Obst  
Rahmenfarbe violett  
Spielplan mit 12 Zahlfeldern  
12 kleine Bildkarten  
12 Wortkarten  
12 große Bildkarten
8. **Vegetables** – Gemüse  
Rahmenfarbe hellgrün  
Spielplan mit 12 Farbfeldern  
12 kleine Bildkarten  
12 Wortkarten  
12 große Bildkarten
9. **Course of the year** – Das Jahr  
Rahmenfarbe dunkelblau  
Spielplan mit 12 Bildmotiven  
12 kleine Karten mit den Zahlen 1 bis 12  
12 Wortkarten  
12 große Bildkarten
10. **Clothes** – Kleidung  
Rahmenfarbe rosa  
Spielplan mit 12 Farbfeldern  
12 kleine Bildkarten  
12 Wortkarten  
12 große Bildkarten
11. **My body** – Mein Körper  
Rahmenfarbe dunkelrot  
Spielplan mit 12 Zahlfeldern  
12 kleine Bildkarten  
12 Wortkarten  
12 große Bildkarten
12. **Toys** – Spielsachen  
Rahmenfarbe hellblau  
Spielplan mit 12 Zahlfeldern  
12 kleine Bildkarten  
12 Wortkarten  
12 große Bildkarten

Die 12 Themenkreise und die jeweiligen Begriffe, die bei „... that's it!“ verwendet werden, stammen aus der Lebenswirklichkeit der Kinder. Das häufige Hören, Umsetzen und Verstehen gibt den Kindern Sicherheit und nimmt ihnen nach und nach die Scheu, sich in der Fremdsprache zu äußern. Die farbigen Bilder sind kindgerecht gestaltet. Sie helfen den Kindern, sich ein Grundrepertoire englischer Begriffe anzueignen. Die vom Bildungsplan geforderten Inhalte und Kompetenzen können somit leichter und kindgemäßer erreicht werden.

Die Grundidee von „... that's it!“ basiert auf der Erfahrung, dass auch im Fach Englisch, wie bei allen anderen Fächern auch, die Handlungsorientierung eine wesentliche Rolle spielt. Die Einsprachigkeit, die dieses Fach erfordert, erschwert die Selbsttätigkeit und die Kommunikation der Schülerinnen und Schüler, ohne die jedoch ein interaktives Lernen nur bedingt möglich ist.

„... that's it!“ verfolgt ein einfaches, durchgängiges Spielprinzip (Zuordnungsspiele), durch das den Kindern ermöglicht wird, zunächst selbstständig einfache Anweisungen zu befolgen. Mit zunehmender Übung sind sie dann in der Lage, selbstständig Anweisungen zu erteilen und erste Kommunikationserfahrungen zu machen. Die Kinder bauen ihren aktiven und passiven Wortschatz auf, setzen ihn handelnd um, und können so in Kommunikation miteinander treten.

„... that's it!“ gewährleistet ein permanentes Wiederholen des Wortschatzes. Die einfache Durchführung des Spiels und die kontinuierliche Verwendung bekannter Sätze ermöglicht es der Lehrerin / dem Lehrer und den Schülerinnen und Schülern die Einsprachigkeit beim Erlernen der Fremdsprache einzuhalten. Die Kinder erlernen dabei nicht nur Wörter, sondern auch einfache Satzstrukturen. Durch die gegenseitige Kommunikation werden grundlegende Satzbildungen verinnerlicht. Das durchgängige Prinzip dieser Spiele ermöglicht den Schülerinnen und Schülern aus der eigenständigen Interaktion heraus, ihr Sprachwissen kontinuierlich aufzubauen.

## 2. Vorschläge zum Einsatz der großen Bildkarten

Die großen Bildkarten lassen sich auf verschiedene Weise im Unterricht einsetzen. Sie ermöglichen zuerst einmal die Einführung der einzelnen Begriffe und Bilder durch die Lehrerin / den Lehrer. Mit ihnen können auch einfache Satzstrukturen eingeführt und geübt werden. Damit wird den Kindern deutlich, dass die Begriffe immer in einem Sinnzusammenhang verwendet werden. Kommunikation innerhalb der Klasse wird dadurch möglich.

### • Einführen der Begriffe an der Tafel

Die Lehrkraft wählt ein Themengebiet, z. B. „Fruits“ aus. Die einzelnen Bildkarten zu diesem Thema werden nacheinander an der Tafel befestigt. Die Lehrkraft benennt die einzelnen Bildkarten, z. B.: „**This is a banana.**“ Die Schüler wiederholen gemeinsam die Sätze der Lehrkraft. Wenn alle Bildkarten eines Themas an der Tafel hängen, wiederholt die Lehrkraft die einzelnen Wörter. Die Kinder sprechen die Wörter gemeinsam nach. Je nach Sicherheit können auch einzelne Schülerinnen und Schüler die Bildkarten alleine benennen.

### • Entfernen einzelner Bildkarten

Alle Bildkarten eines Themas hängen an der Tafel. Die Lehrkraft bittet die Kinder die Augen zu schließen und den Kopf auf die Arme bzw. den Tisch zu legen: „**Please close your eyes and put your head on the table.**“ Nun entfernt die Lehrkraft eine beliebige Bildkarte. Mit der Aufforderung: „**Open your eyes and look to the board.**“, öffnen die Schüler ihre Augen und schauen zur Tafel. Die Lehrkraft möchte nun wissen, welche Karte weggenommen wurde und stellt die Frage: „**Which one is missing?**“ Die Kinder beantworten diese Frage beispielsweise mit dem Satz: „**The ananas is missing.**“

### • Verstecken der Bildkarten

Wie im vorigen Spiel schließen die Schüler die Augen. Die Lehrkraft versteckt einige Bildkarten, gerade noch sichtbar, im Klassenzimmer. Sie fordert die Schüler auf, die Augen zu öffnen und stellt beispielsweise die Frage: „**Where is the orange?**“ Die Kinder suchen die entsprechende Karte und antworten z. B. mit dem Satz: „**Here is the orange.**“ Ein Kind darf dem Lehrer die Karte bringen.

Für die ersten beiden der nachfolgenden **Rätselspiele** sollte der Grundwortschatz der Kinder schon weiter ausgeprägt sein. Für die Rätselspiele sind die Tierkarten besonders gut geeignet.

- **„Guess what I'm thinking of!“**  
Verschiedene Bildkarten sind an der Tafel angebracht. Jeweils eine Bildkarte wird anhand von Farben, der Anzahl von Körperteilen, der Größe etc. von der Lehrkraft beschrieben. Die Lehrkraft sagt beispielsweise: **„Guess what I'm thinking of. It is a small animal, it has 4 feet, brown hair, two ears.“** Ein Kind fragt: **„Is it a hamster?“** Falls die Frage falsch ist, antwortet die Lehrkraft mit dem Satz: **„No, it isn't.“** Nun darf das nächste Kind fragen. Bei richtiger Frage sagt die Lehrkraft: **„Yes, it is.“** und überlegt sich ein neues Tier. Bei einem ausgeprägteren Grundwortschatz der Kinder können auch weitere Aspekte der Tiere, z. B. Körperteile, Lebensform oder Herkunft, genutzt werden. Nach einiger Übung und einem gut ausgeprägten Wortschatz, kann auch ein Kind das Spiel moderieren.
- **„Guess who I am?“**  
Zur Spielerklärung und zur Vermittlung der zu verwendenden Sätze unterstützt die Lehrkraft die Kinder am Anfang. Ein Kind bekommt eine Bildkarte in einer Prospekthülle auf den Rücken geklebt oder mit einem Stirnband an der Stirn befestigt. Die Lehrkraft spricht für das Kind und stellt die notwendigen Fragen, um herauszufinden, wer oder was es ist, z. B. **„Am I a person?“**, **„Am I a fruit?“**, **„Am I green?“**, **„How many feet do I have?“** ... Die Kinder, die wissen, was sich auf der Bildkarte befindet, antworten mit „yes“, oder „no“, bis das Kind herausgefunden hat, „was es ist“. Bei richtiger Frage wird mit einem vollständigen Satz geantwortet.
- **„Pantomime“**  
Die Lehrkraft bittet ein Kind nach vorne und sagt ihm ins Ohr, welchen Begriff es pantomimisch vorspielen soll, z. B. **„Please move like a horse.“** Das Kind bewegt sich dann wie ein Pferd und die anderen versuchen herauszufinden, um welches Tier es sich handelt. Sie fragen: **„Is it a horse?“** und das Kind antwortet mit **„Yes, it is a horse.“** oder bei falscher Frage mit **„No, it isn't.“**

### 3. Vorschläge zum Einsatz der Spielpläne und der dazugehörenden kleinen Karten

Die Spiele können in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit gespielt werden. Die Dauer eines Spieldurchlaufs beträgt zirka 10 bis 15 Minuten.

Für das Spielen in den Klassen 1 und 2 sind ausschließlich die Spielpläne und die Bildkarten notwendig. In den Klassen 3 und 4 können zusätzlich die Wortkarten eingesetzt werden.

Zur Durchführung des Spiels ist zunächst die Einführung und Kenntnis der einzelnen themenbezogenen Wörter notwendig (siehe 2. Vorschläge zum Einsatz der großen Bildkarten). Eine wichtige Voraussetzung zum Gelingen des Spiels ist außerdem die ausreichende Kenntnis der Farben und Zahlen.

Zur Einübung und Vertiefung der 12 verwendeten Farben kann der Spielplan von „10. Clothes“ verwendet werden. Mit Hilfe dieses Spielplans und den Zahlenkärtchen von „1. At school“, können auf Anweisung des Lehrers die Farbpunkte mit den Zahlenkärtchen belegt werden. Dadurch werden die Zahlen und die Farben wiederholt und vertieft.

„... that's it!“ verfolgt ein einfaches und durchgängiges Prinzip. Die Durchführung der Spiele unterscheidet sich lediglich in der Gestaltung der Spielpläne, die entweder mit Zahlen, farbigen Punkten oder Bildmotiven ausgestattet sind und der damit verbundenen Zuordnungsrichtung. Die verschiedenen Varianten werden im Folgenden erklärt.

#### Spielvorbereitung

Die Spielkarten für die einzelnen Spielpläne müssen zunächst aus der Perforation gelöst werden. Die kleinen Karten können in den beiliegenden kleinen Tüten aufbewahrt werden und der jeweilige Spielplan mit den beiden Tüten mit Bild- bzw. Wortkarten in den beiliegenden großen Tüten. Die Rahmen der Bild- und Wortkarten und die Rahmen auf den Spielplänen sind farblich aufeinander abgestimmt. So wird erkennbar, welche Spielpläne zu welchen Spielkarten gehören. Nach Auswahl eines themenbezogenen Spiels, z. B. „Pets“, bekommen die Schülerinnen und Schüler jeweils zu zweit einen Spielplan, so-

dass alle Kinder in Partnerarbeit mit demselben Spielplan arbeiten können. Nun erhalten sie dazu die entsprechenden Spielkarten\* und breiten sie offen vor sich aus. Zur Überprüfung kann die Lehrkraft ebenfalls ein Spielset vor sich hinlegen.

### Spieldurchführung

Nachdem die Karten offen auf dem Tisch liegen, könnte die Lehrkraft mit den Worten: **„Are you ready? And now let's start!“** das Spiel eröffnen. Diese Spieleröffnung bietet sich für alle Spielpläne an. Man sollte bei der Durchführung der Spiele immer dieselben Sätze (im Text fett hervorgehoben) verwenden, damit sich die gelernten Satzstrukturen durch die permanente Wiederholung bei den Kindern einprägen.

Der weitere Verlauf richtet sich nun nach der Gestaltung der Spielpläne.

### Variante 1: Spielpläne mit Zahlen

(2. Pets, 4. Animals in a zoo, 6. Breakfast, 7. Fruits, 11. My body, 12. Toys)

Die Lehrkraft beginnt das Spiel „Animals in a zoo“ mit einer beliebigen Spielkarte\* und kann dazu beispielsweise folgenden Aufforderungssatz verwenden: **„Please put the zebra on number 6.“** Die Schülerinnen und Schüler legen die richtige Spielkarte „zebra“ auf das Feld mit der Zahl 6. Diese Spielweise wird so oft mit den restlichen Karten durchgeführt, bis nur noch eine Spielkarte übrig ist.

Die Lehrkraft beendet das Spiel beispielsweise mit der Frage **„Which animal is left?“**. Die Schülerinnen und Schüler sind nun aufgefordert, die übrig gebliebene Spielkarte in einem einfachen, aber vollständigen Satz zu benennen, z. B. **„The elephant is left.“**, und die Lehrkraft antwortet mit **„... that's it!“**. Die Kinder legen die letzte Karte auf das noch offene Feld. Das Spiel ist nun beendet.

Die ersten Male, wenn die Schüler noch nicht so viel Erfahrung mit dem Spiel haben, bietet es sich an, das Spiel gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern zu überprüfen. Bei den Spielplänen, die mit Zahlenfeldern

ausgestattet sind, gibt es hierfür zwei verschiedene Möglichkeiten:

- Die Lehrkraft befestigt einen leeren Spielplan an der Tafel. Sie beginnt mit dem Zahlenfeld 1 und fragt: **„Which animal is on number 1?“** Die Kinder antworten möglichst mit einem vollständigen Satz: **„The seal is on number 1.“** Die Lehrkraft befestigt die Spielkarte „seal“ auf dem Spielplan an der Tafel auf dem Zahlenfeld 1. Der Reihenfolge nach werden nun gemeinsam die Spielkarten den Zahlenfeldern zugeordnet. Die Schülerinnen und Schüler überprüfen gleichzeitig, ob sie die Spielkarten auf die richtigen Zahlenfelder ihres Spielplans gelegt haben und korrigieren sie gegebenenfalls.
- Für diese Überprüfung verwendet die Lehrkraft die großen Bildkarten aus dem Ordner. Zunächst schreibt sie die Zahlen entsprechend dem Spielplan an die Tafel. Auch hier beginnt sie mit Nummer 1 und der Frage: **„Which animal is on number 1?“** Die Schülerinnen und Schüler antworten auch hier möglichst mit einem vollständigen Satz: **„The seal is on number 1.“** Die Lehrkraft hängt die große Bildkarte „seal“ zur Nummer 1. Wurden die Wortkarten gelegt, kann die Lehrkraft oder eines der Kinder neben die Zahl und die Bildkarte das Wort „seal“ schreiben. Der Reihenfolge nach werden nun gemeinsam die Bildkarten den Zahlen an der Tafel zugeordnet. Die Schülerinnen und Schüler überprüfen gleichzeitig, ob sie die Spielkarten auf die richtigen Zahlenfelder ihres Spielplans gelegt haben und korrigieren sie gegebenenfalls.

Nun kann das Spiel noch einmal beginnen, um die Vertiefung der gelernten Wörter zu gewährleisten. Dazu fordert man die Kinder auf, die Karten wieder offen auf den Tisch zu legen. Die Lehrkraft verwendet dazu den Satz: **„Please put the cards on the table.“** Die Schülerinnen und Schüler legen die Karten erneut offen auf den Tisch. Das Spiel kann nun nach demselben Prinzip in veränderter Reihenfolge der Spielkarten immer wieder neu durchgeführt werden.

\* Klasse 1 und 2: Spielkarte = Bildkarte  
Klasse 3 und 4: Spielkarte = Bildkarte oder Wortkarte

### Variante 2: Spielpläne mit farbigen Punkten

(3. Animals on a farm, 8. Vegetables, 10. Clothes)

Die zweite Variante unterscheidet sich von der ersten nur dadurch, dass anstatt der Zahlen Farbpunkte verwendet werden. Es ändern sich also nur die verwendeten Sätze. Beim Legen der Karten lautet der Aufforderungssatz der Lehrkraft beispielsweise: „**Please put the hen on the red point.**“ Bei der Überprüfung der Ergebnisse beginnt die Lehrkraft mit dem ersten farbigen Punkt auf dem Spielplan und fragt z. B.: „**Which animal is on the light blue point?**“ Die Schülerinnen und Schüler antworten möglichst mit einem vollständigen Satz: „**The horse is on the light blue point.**“ Ansonsten entspricht der gesamte Ablauf Variante 1.

### Variante 3: Spielpläne mit Bildmotiven

(1. At school, 9. Course of the year)

Diese Spielpläne sind nicht mit farbigen Punkten oder Zahlenfeldern ausgestattet, sondern mit Bildern. Bei diesen Spielen werden die Zahlenkärtchen verwendet. Es geht darum, dass die Zahlenkärtchen den Bildern auf den Spielplänen zugeordnet werden. Die Schülerinnen und Schüler legen die Zahlenkärtchen offen vor sich auf den Tisch.

Bei dem Spiel „At school“ gibt die Lehrkraft den Schülerinnen und Schülern beispielsweise die Anweisung: „**Please put number 3 on the rubber.**“ Die Schülerinnen und Schüler legen das Zahlenkärtchen „3“ auf das Bild „rubber“. Diese Spielweise wird so oft mit den restlichen Zahlenkärtchen durchgeführt, bis nur noch eine Zahl übrig ist. Hier stellt der Lehrer die Frage: „**Which number is left?**“ und die Schülerinnen und Schüler antworten möglichst mit einem ganzen Satz: „**Number 5 is left.**“ Die Lehrkraft bestätigt dies mit den Worten „... **that's it!**“. Das letzte Zahlenkärtchen wird auf das noch freie Bild gelegt.

Zur Überprüfung des Spielergebnisses gibt es folgende Möglichkeit. Die Lehrkraft befestigt die großen Bildkarten entsprechend der Reihenfolge des Spielplans an der Tafel. Sie beginnt mit dem ersten Bild und stellt die Frage: „**Which number is the exercise book?**“ Die Schülerinnen und Schüler antworten mit dem Satz: „**The exercise book is number 4.**“

Die Lehrkraft bestätigt dies mit den Worten „... **that's it!**“ und schreibt die richtige Zahl zur entsprechenden Bildkarte an der Tafel.

Nachdem die Schüler alle Karten offen auf den Tisch gelegt haben, kann das Spiel wieder von neuem beginnen.

### Variante 4: „5. At Home“

Auf diesem Spielplan ist ein Haus mit verschiedenen Zimmern abgebildet. Zu diesem Spielplan gehören Spielkarten mit Personen, Gegenständen und Tieren. Dieses Spiel kann auf zwei unterschiedliche Arten gespielt werden. Voraussetzung ist, dass die Personen, Gegenstände und Tiere, die Verwendung finden, eingeführt wurden.

- Die verschiedenen Personen können den Zimmern zugeordnet werden. Die Lehrkraft verwendet dafür folgenden Satz: „**Please put the grandfather into the sitting room.**“ Die Schülerinnen und Schüler legen die Spielkarte „grandfather“ auf das Feld „sitting room“. Auf diese Spielweise werden die Personen, die Tiere und die Gegenstände im Haus verteilt. Es ist auch möglich Spielkarten aus anderen Spielen zu verwenden und im Haus zu verteilen.
- Die Zahlenkärtchen von den Spielplänen „1. At School“ oder „9. Course of the year“ können bei diesem Spielplan ebenfalls verwendet werden. Die Lehrkraft gibt dann die Anweisung: „**Please put number 3 into the kitchen.**“ Die Schülerinnen und Schüler folgen der Anweisung. Diese Spielweise wird so lange wiederholt, bis alle Zimmer und die Teile des Hauses belegt sind.

Ansonsten entspricht der Verlauf des Spieles den anderen Varianten.

Zur Überprüfung des Spielergebnisses werden wieder die großen Bildkarten an der Tafel eingesetzt. Die Lehrkraft fragt beispielsweise: „**Who is in the sitting room?**“ Die Kinder antworten: „**The grandfather is in the sitting room.**“ Wurden die Bildkarten verwendet, können die Kinder die kleinen Bildkarten zur Kontrolle hoch heben, bevor sie auf dem Tisch abgelegt werden. Bei den Wortkarten wird das Wort neben die große Bildkarte geschrieben.

#### 4. Zusätzliche Spielvarianten ab den Klassen 1 und 2

- Zur Einübung und Vertiefung der 12 verwendeten Farben könnte der Spielplan „10. Clothes“ verwendet werden. Mit Hilfe dieses Spielplans und den Zahlenkärtchen von „1. At school“ werden auf Anweisung der Lehrkraft die Farbpunkte mit den Zahlenkärtchen belegt. Dadurch werden die Zahlen und Farben wiederholt und vertieft.
- Nach wiederholtem Spielen und Erlernen der einfachen Satzstrukturen, können die Schülerinnen und Schüler selbstständig die Spielanweisungen für die Klasse formulieren. Nicht die Lehrkraft übernimmt die Moderation des Spiels, sondern einzelne Schüler.
- Nachdem alle Spielkarten auf dem Spielplan liegen, kann das Spiel in umgekehrter Reihenfolge durchgeführt werden, indem die Spielkarten nach Anweisung der Lehrkraft einzeln von den Spielplänen auf den Tisch zurückgelegt werden, beispielsweise: **„Please put the orange back on the table.“**, bis der Spielplan leer ist.
- Nach genügend Erfahrung mit dem Spielverlauf können die Kinder das Spiel auch selbstständig in der Gruppe durchführen. Das bedeutet, 4 bis 5 Schülerinnen und Schüler nehmen sich jeweils einen Spielplan desselben Spiels mit den dazugehörigen Spielkarten. Sie übernehmen abwechselnd die Moderation des Spiels und führen das Spiel in gelernter Weise durch.
- Die Kinder können sich in Partnerarbeit gegenseitig Begriffe abfragen und dadurch erlernte, einfache Satzstrukturen vertiefen. Sie zeigen sich Spielkarten und fragen dabei: **„What is this?“** Der Antwortsatz lautet: **„This is a ball.“**
- Die Lehrkraft liest nacheinander Begriffe eines geübten Spiels vor, die die Kinder in der richtigen Reihenfolge nacheinander auf ein Blatt Papier malen. Die Überprüfung erfolgt durch die Bildkarten an der Tafel. (Variante: Die Bilder werden auf ein vorgefertigtes Blatt mit den Zahlen 1 bis 12 gemalt.)

#### 5. Zusätzliche Spielvarianten für die Klassen 3 und 4

- Die Kinder können mit den Bild- und den dazugehörigen Wortkarten eines Spieles (außer Spiel 1 und 9) das altbekannte „Memory“ spielen.
- Die Kinder können sich in Partnerarbeit gegenseitig Begriffe abfragen und dadurch erlernte, einfache Satzstrukturen vertiefen. Sie zeigen sich Spielkarten und fragen dabei: **„What is this?“** Der Antwortsatz lautet: **„This is a ball.“** Diese Begriffe können anschließend aufgeschrieben und anhand der Wortkarte überprüft werden.
- Die Wortkarten eines Spiels können nach dem Alphabet sortiert werden. Die entsprechenden Bildkarten werden dann den jeweiligen Wortkarten zugeordnet.
- Die Lehrkraft kann eine freie Geschichte erzählen, die sich auf die Bildkarten eines Spiels bezieht. Die Schülerinnen und Schüler legen die Karten in der richtigen Reihenfolge auf den Tisch.

#### 6. Leistungsmessung mit „... that's it!“

„... that's it!“ kann auch der Leistungsmessung dienen:

- Die Lehrkraft überprüft selbst die Ergebnisse der Kinder nach Beendigung eines Spiels (Spielvarianten 1 bis 4).
- Die Lehrkraft zeigt die großen Bildkarten bzw. hängt unterschiedliche Bildkarten an die Tafel und die Kinder schreiben in der richtigen Reihenfolge die entsprechenden Wörter auf.
- Die Kinder bekommen kleine Bildkarten aus einem Themenkreis und schreiben in ihrem eigenen Tempo die Wörter dazu auf.
- Die Lehrkraft diktiert den Kindern bekannte, geübte Wörter oder kurze Sätze in Verbindung mit diesen Wörtern, welche die Kinder aufschreiben oder malen.
- Die Lehrkraft schreibt kurze, bekannte Sätze, in denen ein gelerntes Namenwort fehlt bzw. durch die Bildkarte ersetzt wurde, an die Tafel. Die Kinder schreiben die Sätze ab und ergänzen die fehlenden Wörter.