

 Auer

e book

Heinz-Lothar Worm

10-Minuten-
Rätsel und -Spiele

ENGLISCH

Klasse 1–4

Lehrplaninhalte abwechslungsreich
einleiten, wiederholen und festigen



Mit Kopiervorlagen
und Lösungen

Die Herausgeber:

Marco Bettner – Rektor als Ausbildungsleiter
Dr. Erik Dinges – Schulleiter, Referent in der Lehrerfort- und Lehrerweiterbildung

Der Autor:

Dr. Heinz-Lothar Worm – Lehrer für Grund-, Haupt-, Real- und Sonderschulen, Dozent an diversen Universitäten, zahlreiche Veröffentlichungen

© 2014 Auer Verlag, Donauwörth
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im eigenen Unterricht zu nutzen. Downloads und Kopien dieser Seiten sind nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Die Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und jede Art der Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtes bedürfen der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Illustrationen im Innenteil: Corina Beurenmeister
Satz: Druckerei Joh. Walch, Augsburg

ISBN: 978-3-403-37332-2
www.auer-verlag.de

Vorwort

In diesem Band finden Sie zahlreiche Anregungen für einen spannenden Englischunterricht.

Die Unterrichtsvorschläge orientieren sich an wichtigen Themen der Lehrpläne. Die Materialien sind spielerisch, abwechslungsreich und motivierend angelegt. Ziel dabei ist es, den Schülerinnen und Schülern einen handlungsorientierten Zugang zu den Themen des Englischunterrichts zu ermöglichen. Der Englischunterricht wird auf diese Weise zu einem positiven Lernerlebnis.

Die Umsetzung der Ideen dauert jeweils ca. zehn Minuten. Sie können Die Unterrichtsvorschläge als motivierenden Stundeneinstieg nutzen, zum Beenden einer Stunde oder einfach zwischendurch. Da die Unterrichtsvorschläge keine umfangreiche Vorbereitung erfordern, können Sie sie auch recht spontan in Ihren Unterricht integrieren. Viele der Unterrichtsvorschläge sind als Kopiervorlage gestaltet, sodass die Spiele und Rätsel direkt an die Schülerhand gegeben werden können. Diese Vorlagen erkennen Sie am **KV** in der Fußzeile.

Viel Freude beim Rätseln und Spielen wünscht Ihnen

Heinz-Lothar Worm

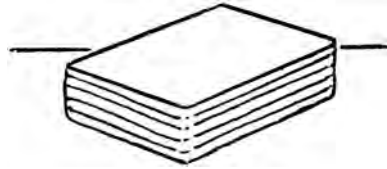
Materialaufstellung und Hinweise

Jedes der acht Kapitel ist gleich aufgebaut und besteht aus zwei Rätseln und sechs Spielen. Die Rätsel sind in Einzelarbeit (EA) zu lösen. Die Spiele können in Partner- (PA) oder in Gruppenarbeit (GA) durchgeführt werden.

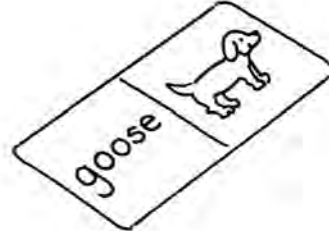
Rätsel/Spiel	Arbeitsform	Material	Hinweise
Crossword	EA		Kopieren Sie die Kopiervorlagen im Klassen-satz.
Word search	EA		Kopieren Sie die Kopiervorlagen im Klassen-satz.
Domino	PA/GA		Kopieren Sie das Kartenspiel, gestalten Sie es farbig, laminieren Sie es und schneiden Sie die Karten aus. Stellen Sie den Schülern die Spiel-anleitung „Domino“ zur Verfügung.
Pairs	PA/GA		Kopieren Sie das Kartenspiel, gestalten Sie es farbig, laminieren Sie es und schneiden Sie die Karten aus. Stellen Sie den Schülern die Spiel-anleitung „Pairs“ zur Verfügung.
What's missing?	PA/GA		Kopieren Sie das Kartenspiel, gestalten Sie es farbig, laminieren Sie es und schneiden Sie die Karten aus. Die Schüler benötigen nur die Bildkarten. Stellen Sie den Schülern die Spiel-anleitung „What's missing?“ zur Verfügung.
Snap	PA/GA		Kopieren Sie das Kartenspiel, gestalten Sie es farbig, laminieren Sie es und schneiden Sie die Karten aus. Die Schüler benötigen nur die Bildkarten. Stellen Sie den Schülern die Spiel-anleitung „Snap“ zur Verfügung.
Old maid	PA/GA		Kopieren Sie das Kartenspiel, gestalten Sie es farbig, laminieren Sie es und schneiden Sie die Karten aus. Stellen Sie den Schülern die Spiel-anleitung „Old maid“ zur Verfügung.
Board game	PA/GA	Spielfiguren, Würfel mit Augenzahlen 1, 2 und 3	Kopieren Sie das Spielbrett, gestalten Sie es farbig und laminieren Sie es. Stellen Sie den Schülern die Spielanleitung „Board game“ zur Verfügung.



Put five cards face down on the table.



Put one card face up on the table.



Everybody gets two cards.



Take turns.

Yes, I do.

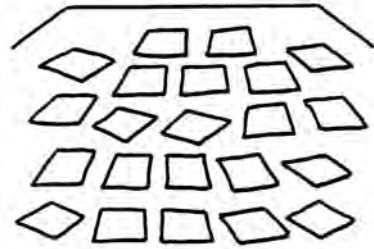
Do you have a matching card?

No, I don't.

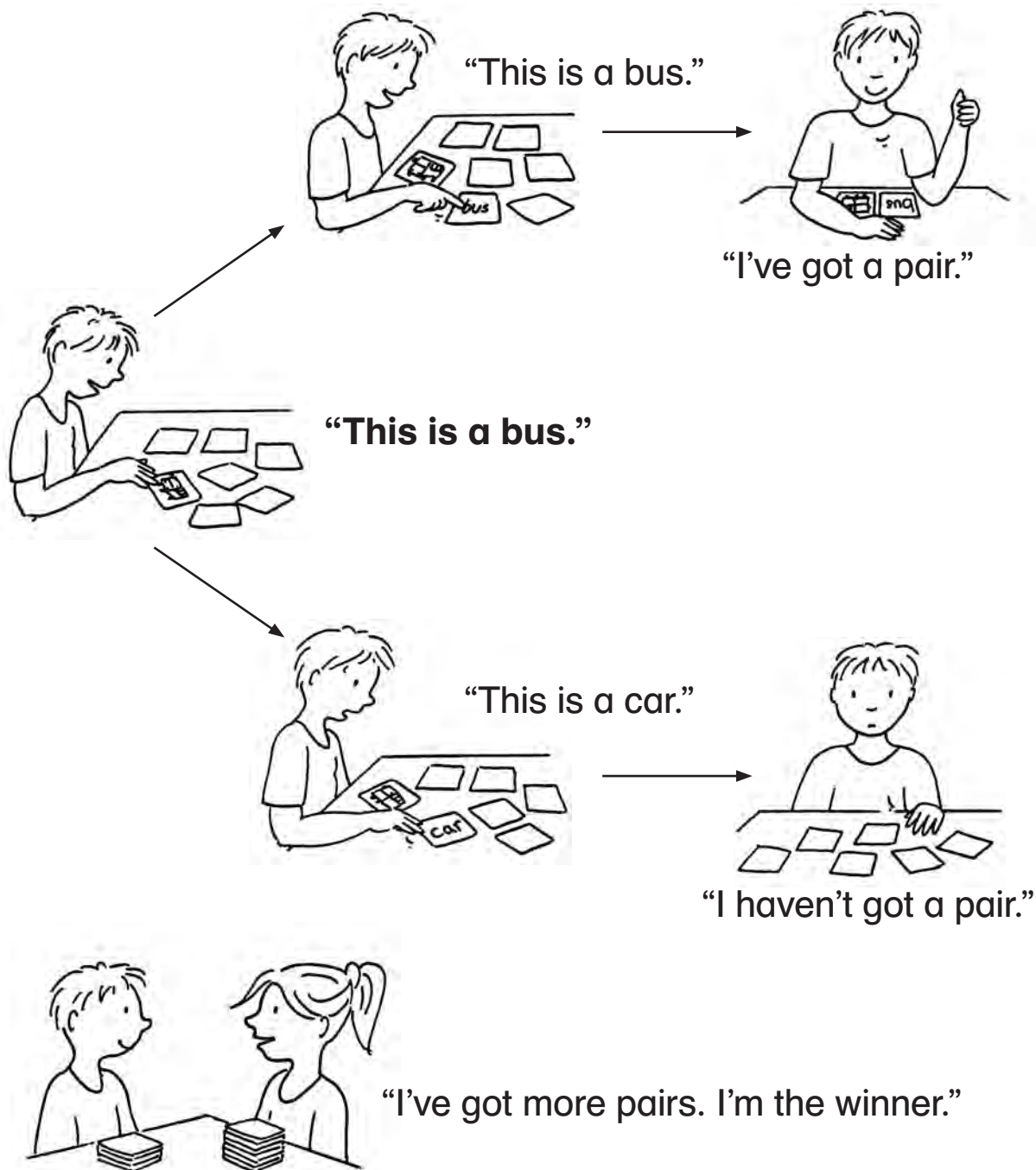
"This is a dog."



Put the cards face down on the table.



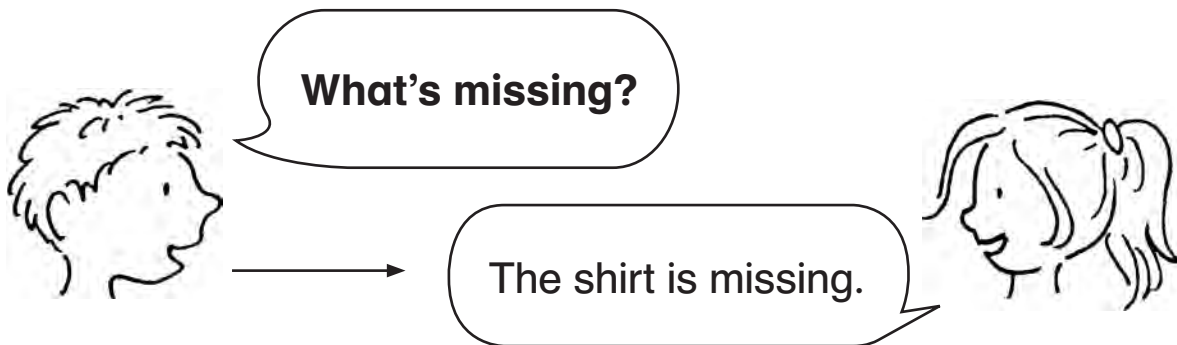
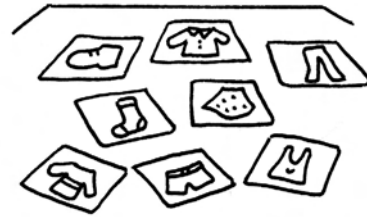
Take turns.





Put the cards face up on the table.

Take turns.



"That's right."

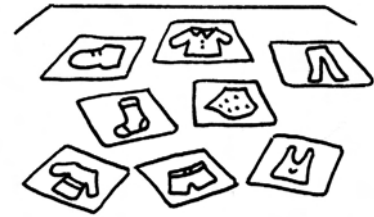


"That's wrong. Try again."



Put the cards face up on the table.

Take turns.



"This is the shoe."



Snap the shoe!



„This isn't the shoe."



"I've got more pairs. I'm the winner."