

Material zur Sprachförderung | DaZ

Kostenlose Anleitungen

für die Arbeit mit Bildkarten



wunderwelten

Autorin / Layout: Bianka Blöcker
Abbildungsnachweis:

Titelbild: Fotolia.com - © cirodelia

© 2013 wunderwelten Verlag, Berlin - www.wunderwelten.net

Hinweise zur Arbeit mit Bildkarten

Spielerisch ausgerichtete Sprachförderung in der Grundschule soll verschiedene Lerntypen ansprechen und dabei handlungsorientiert und einsprachig sein.

Unser praxiserprobtes Freiarbeitsmaterial bietet Ihnen vielfältige, motivierende Möglichkeiten, diesen Prinzipien in Ihrem Unterricht gerecht zu werden.

Es eignet sich auch wunderbar für jahrgangsübergreifende offene Unterrichtsformen, Differenzierung und für die Freiarbeit nach Montessori.

Bilder ermöglichen einen spielerischen, handlungsorientierten Umgang mit Sprache und besitzen dadurch einen hohen Aufforderungscharakter.

Über diese Bildkarten können Sie Informationen zudem unabhängig von Sprache oder Nationalität vermitteln. Sie eignen sich also hervorragend dazu, auch Kindern ohne Deutschkenntnisse in das Unterrichtsgeschehen einzubeziehen. Einsprachige Sprachförderung ist auf diese Weise von Beginn an möglich.

Bildkarten eignen sich wunderbar für Übungen in folgenden Lernbereichen (vgl. *Tings, Nadine*):

Wortschatzarbeit: Erweiterung bzw. Festigung des rezeptiven Wortschatzes

Kinder müssen neue Wörter mehrmals hören, sprechen und sehen, bevor sie sich bei ihnen einprägen.

Wichtig beim Einsatz der Bildkarten ist es deshalb, dass das Lernwort zunächst mehrmals von der Lehrkraft gezeigt wird und sich die richtige Aussprache durch Vorsprechen einprägt.

Das Schriftbild sollte erst dann eingeführt werden, wenn die Kinder das Klangbild wirklich verinnerlicht haben.

Wortschatzarbeit: Festigung bzw. Erweiterung des produktiven Wortschatzes

Bildkarten, bieten zahlreiche Spiel- und Übungsmöglichkeiten, die in Partner-, Gruppen- und/ oder Einzelarbeit durchgeführt werden können.

Hilfe bei der Texterschließung

Das Erzählen oder Vorlesen von Geschichten kann mit Bildimpulsen auf motivierende Weise unterstützt werden. Eventuelle Verstehenslücken durch jeweiliges Zeigen derjenigen Bildkarten visualisiert werden, die den Schlüsselbegriffen entsprechen.

Im Folgenden erhalten Sie kostenlos allgemeine Anleitungen für über 60 Übungen und Spiele innerhalb dieser Lernbereiche.

Literatur:

Vladu, Dr. Daniela: Die Rolle der Bilder im DaF-Unterricht auf Grundschulniveau. In: Neue Didaktik 1/2009, S. 103-110

Prof. H.-E. Piepho: Bildimpulse und Sprache im Fremdsprachenunterricht der Grundschule. In: Prof. Dr. Werner Bleyhl (Hrsg.). Fremdsprachen in der Grundschule – Grundlagen und Praxisbeispiele. Schroedel, Hannover 2000, S. 81-83.

Prof. H.-E. Piepho: Story telling – which, when, why. In: Prof. Dr. Werner Bleyhl (Hrsg.). Fremdsprachen in der Grundschule – Grundlagen und Praxisbeispiele. Schroedel, Hannover 2000, S. 43-55.

Tings, Nadine: Über den Einsatz von Bildern im Englischunterricht der Grundschule. <http://ltsc.ph-karlsruhe.de/Tings.pdf>
<http://nibis.ni.schule.de/~eflgs/bausteine/cards/index.htm> [Stand 13.01.2013]

Der Einsatz von Bild- und Wortkarten in der Sprachförderung

Bildkarten können in der Grundschule im Bereich der Sprachförderung als Bildkarten, Wortkarten und „Blitzkarten“ (*flash cards*) eingesetzt werden.

Durch den Einsatz von Bild- und/oder Wortkarten werden insbesondere das Hör- und Hör-/Sehverstehen sowie das Sprechen angeregt und erweitert.

Das Lesen wird durch den Einsatz von Wortkarten berücksichtigt, es, spielt jedoch nur eine untergeordnete Rolle.

Dafür stehen Wortschatz, Aussprache, Intonation im Mittelpunkt der Spiele und Übungen, die spielerisch die Fähigkeiten zur korrekten Kommunikation vermitteln.

Außerdem können die Kinder an Arbeitstechniken zur Wortschatzerschließung herangeführt werden (z.B. Nachschlagen von Wörtern in Bild-Wörterbüchern, Archivieren von Lernmaterialien im "Wortschatzheft" etc.).

Im Sinne des „ganzheitlichen Lernens“ sollte man versuchen in der Sprachförderung die gesprochenen Lernwörter mit verschiedenen Sinneseindrücken zu verknüpfen. Dieses geschieht unter anderem auf

1. akustischer Ebene:

Das Lernwort wird beispielsweise in Verbindung mit einem Geräusch eingeführt oder geübt (Alltagsgeräusche von CD, Tierlaute im Chor etc.)

2. spielerisch – haptischer Ebene:

Die Kinder spielen im Rollenspiel Alltagsszenen mit realen Gegenständen nach und benutzen dabei die Lernwörter und eingeübte Formulierungen (z. B. Einkauf am Obst- und Gemüsestand)

3. visueller Ebene:

Das neue Lernwort wird zusammen mit einem visuellen Eindruck (Bildkarte) eingeführt bzw. vertiefend geübt.

Der Gebrauch von Bild- und Wortkarten kann und soll dabei niemals die Arbeit auf den nicht-visuellen Ebenen ersetzen. Der Einsatz der Karten bietet jedoch vielfältige Möglichkeiten der spielerischen Vermittlung von Muttersprache und/oder Fremd- bzw. Zweitsprache.

(vgl. auch <http://nibis.ni.schule.de/~efligs/bausteine/cards/index.htm> [13.01.2013])

Literatur

Piepho, H.-E. : 'Bildimpulse und Sprache im Fremdsprachenunterricht der Grundschule'
in: Bleyl: 'Fremdsprachen in der Grundschule', S.81-83

<http://nibis.ni.schule.de/~efligs/bausteine/cards/index.htm> [13.01.2013]

Spiele und Übungen

Neue Lernwörter werden immer in zwei Schritten eingeführt, bevor dann zahlreiche Spiele und Übungen zur Erweiterung und Vertiefung des Wortschatzes eingesetzt werden können:

1. Schritt: Einüben des Lautbildes

Die Lehrkraft heftet eine Bildkarte an die Tafel und spricht das Lernwort deutlich vor. Die Kinder sprechen nach. Dieses korrekte Vorsprechen und gemeinsame Nachsprechen wird mehrfach wiederholt. Um der Langeweile vorzubeugen, können zur Abwechslung auch einzelne Kindergruppen zum Nachsprechen ausgewählt werden („... nur die Mädchen", „Alle Kinder mit kurzen Haaren", ...) Schritt 1 wird mit der Bildkarte jedes Lernworts wiederholt, das neu gelernt werden soll.

2. Schritt: Einführung und Üben des Schriftbildes

Wenn Aussprache und Bedeutung des Lernwortes gesichert sind, wird die Wortkarte unter der entsprechenden Bildkarte befestigt.

Kinder, die die korrekte Aussprache des Lernwortes bereits beherrschen, können nun das Schriftbild des Wortes lernen.

3. Schritt: Vertiefendes Üben

Sind anhand der ersten beiden Schritte neue Lernwörter erst einmal eingeführt worden, gibt es vielfältige Möglichkeiten, anhand von Bildkarten, Wortkarten und „Blitzkarten“ die Lernwörter zu üben bzw. zu festigen. Im Folgenden werden zahlreiche Übungen und Spiele vorgestellt.

A

Was ist das? (Idee von Joanna Budden):

Ihre Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind oder die Lehrkraft zeigt einem Kind eine Bildkarte und sagt "Das ist ein Hamster." Das erste Kind schaut sich die Karte an und fragt Sie: "Was ist das?" Sie wiederholen "Ein Hamster" und reichen die Karte an das erste Kind weiter. Das Erste Kind wiederholt nun die Übung: es zeigt die Karte dem zweiten Kind und sagt "Das ist eine Katze". Das zweite Kind stellt die Frage "Was ist das?", das erste Kind antwortet "Eine Katze" und so geht es weiter, bis die Bildkarte den ganzen Kreis durchwandert hat.

Wenn die Lerngruppe diese Aufgabe gemeistert hat, können zwei Bildkarten in entgegengesetzter Richtung den Kreis durchwandern.

Wenn die Kinder das Spiel begriffen haben, können Sie ein Kind als Experten bzw. Leiter des Spiels bestimmen und die Kinder selbständig üben lassen.

Vgl. Idee & Text: <http://www.teachingenglish.org.uk/activities/using-flash-cards>

Adverben in Aktion (Idee von Libby McArthur): Die Lehrkraft schreibt die Vokabel einer Aktivität an die Tafel, z.B.: "Zähnebürsten" Anschließend ruft sie ein Kind zu sich und zeigt ihm eine Bildkarte oder Wortkarte mit einem Adverb, z.B. "langsam". Das Kind spielt dann pantomimisch die Aktivität in der Art und Weise vor, wie es das Adverb vorschreibt. Die übrigen Kinder sollen das Adverb erraten. Wer mag, kann einen Wettkampf daraus machen und Punkte für die richtige Lösung verteilen.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Alphabet Line Up (Idee von Gena): Um das Alphabet zu festigen eignet sich diese Übung: Verteilen Sie an alle Kinder eine Alphabet-flashcard mit einem der Buchstaben des Alphabets. Zu Musik bewegen sich nun die Kinder durch den Raum und zeigen sich gegenseitig ihre Karten. Wenn die Musik gestoppt wird, müssen sich alle so schnell wie möglich in der richtigen Reihenfolge des Alphabets aufstellen.

In einer schwierigeren Variante können Sie dieses Spiel auch mit weniger Kindern und fehlenden Buchstaben spielen.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Alphabet Soup (Idee von Lori Supernaw): Geben Sie Plastikbuchstaben in eine Schüssel und verteilen Sie flashcards mit Abbildungen, die mit diesen Buchstaben beginnen auf dem Tisch. Jedes Kind zieht nun einen Buchstaben und sucht die passende flashcard dazu.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

B

Backs to the Board Game: Diese Übung eignet sich für Kinder auf einem der höheren Leistungsniveaus. Bilden Sie zwei Teams und stellen Sie jeweils ein Kind des Teams an die Tafel, mit Blick in die Klasse. Platzieren Sie eine flashcard-Abbildung an der Tafel (z.B. "hamburger") und lassen Sie die Klasse diesen

Begriff umschreiben. Das erste Kind an der Tafel, das den Begriff errät, holt einen Punkt für sein Team.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Basketball: Die Kinder werfen bei diesem Spiel mit einem Ball auf einen Papierkorb o.ä. Zuerst zeigen Sie einem Kind eine flashcard. Benennt es die Abbildung korrekt, darf es auf den Papierkorb werfen und trifft es, erzielt es zwei Punkte für sein Team - oder sich selbst beim Einzelwettkampf. Verfehlt es den Korb, bekommt es zumindest einen Punkt für die richtige Antwort. Das Kind oder Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Basketball Card Line-Up: Dieses Spiel ist eine Variante des einfachen Basketball (siehe dort). Diesmal platzieren Sie die zwei gegnerischen Kinder weit weg von den Körben – so weit, dass ein Treffer zunächst unrealistisch ist. Mit jeder richtigen Antwort auf die gezeigten flashcards jedoch dürfen die Kinder einen Schritt näher an den Korb treten. Das machen sie so lange, bis sie sich einen Korbtreffer zutrauen. Auch hier gewinnt das Kind / das Team mit den meisten Punkten.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Battleship: Ein Spiel für das Anfangsniveau, mit dem der Wortschatz geübt wird. Zeichnen Sie ein Koordinaten-Gitter auf einen großen Bogen Papier und lassen Sie sich die Kinder davor setzen. Auf Ihrem Lösungsbogen haben Sie vorab Wörter verteilt – ganz so, wie man beim Schiffe-Versenken seine Schiffe platziert. Nun spielen Sie eine Kombination aus Schiffe-Versenken und Anlauträtsel mit Ihren Kindern. Zunächst müssen die Kinder durch Benennen der Felder herausfinden, von sich ein Wort versteckt. Erzielen Sie einen Treffer, wird die entsprechende flashcard auf dem Feld platziert. Nun benennen die Kinder weitere Felder, um die Lage des Wortes im Gitter herauszufinden. Außerdem müssen sie nach und nach die Anlaute der aufgedeckten flashcards aneinanderreihen, bis sie das Lösungswort erraten.

Bean Bag Toss (Idee von Betty): Legen Sie einige flashcards mit dem Gesicht nach unten auf den Boden. Die Kinder werfen nun ein mit Bohnen gefülltes Säckchen (Reis eignet sich auch) auf die Karten, drehen die Karte um, die sie getroffen haben und benennen die Abbildung.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

C

Catch me if you can: Lassen Sie Ihre Kinder in einem Kreis sitzen. Nachdem die Kinder eine Auswahl an flashcards betrachtet haben, legen Sie sie in einem Stapel in die Mitte des Sitzkreises. Nehmen Sie die erste Karte und zeigen Sie sie herum. Dann lassen Sie ein Kind außen herum um den Kreis laufen und lassen Sie es verschiedene Wörter sagen, während es bei jedem Wort einem Kind auf die Schulter tippt. Wenn das „magische“ Wort fällt – nämlich der Gegenstand der gewählten Karte – muss das angetippte Kind aufspringen, hinter dem ersten Kind herrennen und versuchen, es zu fangen bzw. zu überholen: denn wem es gelingt, den leeren Sitz zu ergattern, darf sich setzen und bestimmt das nächste magische Wort. *Schwierigere Variante:* es werden bestimmte, eindeutige Merkmale oder Oberbegriffe des abgebildeten Gegenstands genannt (apple – fruit)

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Charades: Lassen Sie ein Kind nach vorn kommen und zeigen Sie ihm eine flashcard (vorzugsweise: verbs oder activities). Das Kind spielt den Begriff pantomimisch nach. Wer das Wort rät, darf als nächster Pantomime sein. *Variante:* diese Spiel kann auch Team gegen Team gespielt werden – wer als erstes richtig rät, gewinnt einen Punkt für sein/ihr Team.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Concentration: Wird wie ein großes Memory gespielt: Sie brauchen zwei identische Sätze flashcards für dieses Spiel. Legen Sie alle Karten mit dem Gesicht nach unten auf den Fußboden. Die Kinder drehen zwei Karten um und benennen die Abbildung laut. Wenn die Abbildungen zueinander passen, darf das Kind die Karten behalten. Sind die Karten aber unterschiedlich, werden sie wieder umgedreht und an ihren alten

Platz gelegt. Das Kind mit den meisten Kartenpaaren ist am Ende Sieger.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Concentration 2: Bei dieser Variante muss auf Basisniveau gelesen werden: Statt zwei Abbildungen wird hier einer Abbildung das passende Wort auf einer zweiten Karte zugeordnet.

Leichtere Variante: Sie können auch offen liegenden Karten einfach die passenden Worte zuordnen lassen: ein Kind darf so lange zuordnen und Kartensammeln, bis es einen Fehler macht oder nicht weiter weiß.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Cross the River (Idee von Michelle K.): Flashcards werden wie Steine in einem Fluss auf dem Fußboden ausgelegt. Die Kinder müssen das zur Abbildung passende Wort oder einen Satz sagen, während sie auf die Karte steigen, um „den Fluss zu überqueren“.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

D

Dance of the Ostriches (Idee von jenniferteacher): Lassen Sie Ihre Kinder Paare bilden und befestigen Sie jeweils eine Karte auf dem Rücken der Kinder, ohne dass diese die Karten sehen können. Sie stehen sich mit hinter dem Rücken verschränkten Händen gegenüber. Wenn Sie das Startzeichen geben, müssen die Kinder versuchen, die flashcard des anderen Kindes zu erkennen und korrekt zu benennen, bevor das andere Kind die eigene Karte sehen und ausrufen kann.

Vgl. Idee & Text: <http://www.squidoo.com/10-flashcard-activities>

Darts (Idee von Tania Bibbo): Für dieses Spiel brauchen Sie ein magnetisches Dart-Bord. Platzieren Sie flashcards auf dem Bord und nummerieren Sie sie. Teilen Sie Ihre Lerngruppe in 2 bis 4 Teams auf. Dann fragen Sie: "What's picture number 3?" Wenn das Kind korrekt antwortet, darf es auf das Dart-Bord werfen, um Punkte zu ergattern. *Leichtere Variante:* Sie können auch die Vokabel nennen und die Kinder auf die richtige Karte zeigen lassen.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

E

Easy or Hard: Für dieses Spiel brauchen Sie mindestens 20 flashcards, die Sie in zwei Stapel aufgeteilt mit dem Gesicht nach unten legen: einen leichteren und einen schwierigeren Stapel.

Geben Sie jedem Team zu Beginn 50 Punkte. Wählen Sie ein Kind aus, fragen Sie, ob es eine leichtere oder schwierigere Aufgabe lösen will und fragen Sie auch wie viele Punkte das Kind darauf setzen will, dass es die richtige Antwort weiß: Easy 1-5 and Hard 5-10.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

F

Fast as rabbits (Idee von Paco Santos Juanes): Hängen Sie einige flashcards an die Tafel. Ein Paar Kinder geht an die Tafel und schaut sich die flashcards an. Sie nennen nun Wörter (der aufgehängten flashcards) und die beiden Kinder müssen die richtige flashcard berühren, so schnell sie können. Es gewinnt natürlich das Kind, das nach einem Durchgang die meisten flashcards zuerst berührt hat.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Fast Finger (Idee von Joanna Budden):

Hängen Sie flashcards an der Tafel oder an der Wand in einer Reihe auf. Nun geben Sie Hinweise darauf, welche flashcard Sie meinen könnten. Falls Sie einen flashcard Set mit bislang unbekanntem Wörtern

verwenden, sagen Sie das ganze Wort, z.B.: "Say stop when the fast finger is above the cat".

Wenn Sie bekannte flashcard Sets wiederholen, reichen Hinweise wie z.B.: "It's an animal that can't fly, but it can climb trees."

Fahren Sie nun mit dem Finger an der Reihe der flashcards entlang und bitten Sie die Kinder laut "STOP!" zu rufen, sobald Ihr Finger auf die gemeinte Karte zeugt. Oder zeigen Sie in einem zufälligen Muster auf die Karten.

Sobald das Spiel klar ist, kann auch ein Kind die Spielleitung übernehmen.

Variante: Anstelle des zeigenden Fingers können Sie auch die Wörter-Karten benutzen, die Sie den Kindern zeigen. Stopp rufen sollen die Kinder in diesem Fall, wenn die korrekte Bezeichnung die entsprechende Abbildung bedeckt.

Vgl. Idee & Text: <http://www.teachingenglish.org.uk/activities/using-flash-cards>

Fish: Bevor Sie dieses Spiel spielen können, müssen Sie die Kinder in Paare aufteilen und für jedes Paar einen Fisch zeichnen und ausschneiden lassen. Während die Kinder damit beschäftigt sind, kleben Sie in ca. 1Meter Abstand mit Klebeband zwei parallele Linien auf den Fußboden. Lassen Sie die Paare sich hinter den Linien aufstellen – die Kinder eines Paares stehen sich jeweils an den verschiedenen Linien gegenüber. Der Papierfisch des Paares liegt in ihrer Mitte zwischen den Linien. Zeigen Sie nun dem ersten Kind eine flashcard und fragen Sie nach der korrekten Bezeichnung. Wenn das Kind die Antwort weiß, darf es den Fisch einmal kräftig anpusten, um ihn möglichst über die gegnerische Linie zu bewegen. Nun fragen Sie das zweite Kind etc. – Wer seinen Fisch zuerst über die Linie pustet, hat gewonnen.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Four Corners (Idee von Sister Soco): Hängen Sie je eine flashcard in die vier Ecken des Zimmers. Ein Kind stellt sich mit geschlossenen Augen in die Mitte und zählt bis 10, während jedes der anderen Kinder sich eine der vier Ecken aussucht und dorthin läuft. Bei „10“ ruft das Kind in der Mitte "STOP" und wählt eine der Ecken, indem es die entsprechende flashcard benennt. Die Kinder in dieser Ecke sind leider „out“ und müssen sich hinsetzen. Gespielt wird so lange, bis nur noch das Kind in der Mitte übrig ist.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Flashcard flash (Idee von Graciela Bilat):

Bei diesem Spiel wird mit großer Energie und Schnelligkeit gerufen, was auf einer flashcard zu sehen ist. Beginnen Sie mit einer an die Brust gepressten flashcard, die sie sehr schnelle drehen und kurz den Kindern zeigen, bevor Sie sie wieder verdecken. Wer Bennent die flashcard als erstes richtig?

Vgl. Idee & Text: <http://www.docshut.com/zhwuu/15-flashcard-activities.html>

Flashcard Fun: Halten Sie eine flashcard hoch und lassen Sie die Kinder die richtige Bezeichnung rufen. Wer zuerst richtig antwortet, bekommt die Karte- gewonnen hat, wer zum Schluss die meisten Karten eingeheimst hat.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Flashcard left right hand flash (Idee von Graciela Bilat):

Wenn die Kinder die richtigen Bezeichnungen der einzelnen flashcards sicher beherrschen, ist es an der Zeit, zwei oder mehr Karten miteinander zu kombinieren. Die einfachste und turbulenteste Variante ist diese: halten Sie rechts und links je eine flashcard und lassen Sie die Kinder die richtige Bezeichnung rufen, während Sie die Karten nach dem Zufallsprinzip hinter Ihrem Rücken verbergen und den Kindern zeigen. Wenn Sie geschickt genug sind, die Karten hinter dem Rücken ab und zu zu vertauschen, erscheinen die Karten ab und zu in der gegenüberliegenden Hand. Nur wer aufpasst, ruft richtig!

Vgl. Idee & Text: <http://www.docshut.com/zhwuu/15-flashcard-activities.html>

Flashcard lying games (Idee von Graciela Bilat):

Zeigen Sie den Kindern eine Karte und sagen Sie etwas über den abgebildeten Gegenstand, das wahr oder falsch ist ("It is dark blue" or "It is an apple"). Die Kinder antworten entsprechend ("No, (it isn't)", "That's wrong" etc). Oder nicken bzw. Schütteln den Kopf.

Vgl. Idee & Text: <http://www.docshut.com/zhwuu/15-flashcard-activities.html>

Flashcard memory games (Idee von Graciela Bilat):

Stellen Sie Fragen zu einer Reihe von Karten, die Sie den Kindern nacheinander gezeigt haben: "What colour is the monkey?" oder "How many pigs are there?"

Vgl. Idee & Text: <http://www.docshut.com/zhwu/15-flashcard-activities.html>

Flashcard pictiography (Idee von Graciela Bilal):

Wenn die Kinder Ihre flashcards langsam nicht mehr sehen können, spielen Sie Montagsmaler mit Ihnen: Sie selbst oder ein Kind zeichnet die nur ihm gezeigte flashcard-Abbildung an die Tafel, zwei Teams raten, was die Zeichnung darstellen soll.

Vgl. Idee & Text: <http://www.docshut.com/zhwu/15-flashcard-activities.html>

Flashcard shout out (Idee von Graciela Bilal):

Ein weiteres, turbulentes Rufe-Spiel: Geben Sie eine Kategorie vor – z.B. colours. Die Schüler rufen laut die Ihnen bekannten Wörter "Blue!", "Red!" etc. Reichen Sie dem Kind die entsprechende Karte, das als erstes die Farbe gerufen hat oder am hartnäckigsten ist ;-).

Vgl. Idee & Text: <http://www.docshut.com/zhwu/15-flashcard-activities.html>

G

Give Me Game: Wählen Sie eine Reihe von flashcards mit bekannten Worten aus und verteilen Sie sie im Raum. Die Kinder sollen danach herumgehen und all diejenigen Karten an sich nehmen, deren Bedeutung sie genau zu kennen glauben. Danach stellt sich die Lehrkraft vor die Kinder und ruft die Karten zu sich zurück: "Give me a (bus), please". Das Kind mit der (bus)-flashcard kommt nach vorn und gibt sie Ihnen mit den Worten: "Here you are".

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Grid pictiography (Idee von Graciela Bilal):

Dies ist eine Kombination der Spiele *Slow Reveal Grid* und *Tracing Pictiography*. Zeichnen Sie zur Unterrichtsvorbereitung ein Gitter auf Pauspapier, das dem verwendeten Wort in Kreuzworträtsel-Kästchen entspricht. Oder die Klasse oder das Team sagt Ihnen, welchen Teil des Gitters sie zuerst sehen wollen und Sie zeichnen nur diesen Teil in Kästchenform auf. Lassen Sie die Kinder nach jedem ausgefüllten Teil die Bedeutung erraten und wählen dann die nächsten Kästchen aus, die Sie zeichnen.

Vgl. Idee & Text: <http://www.docshut.com/zhwu/15-flashcard-activities.html>

Guess from clues (Idee von Graciela Bilal):

Die Kinder sollen aus Hinweisen, die Sie geben, auf die Karte schließen, die Sie verdeckt vor sich halten.: "It has big ears". Dieses Spiel mag Fortgeschrittenen vorbehalten sein – dann aber sind diese Rätselspiele ein Knüller für die Kinder!

Vgl. Idee & Text: <http://www.docshut.com/zhwu/15-flashcard-activities.html>

Guessing Question Game (Idee von Nagwa): Dieses Spiel dient der Einübung einfacher Frageformulierungen. Die Lehrkraft verbirgt eine flashcard hinter ihrem Rücken und die Kinder müssen anhand von Fragen erraten, welches Objekt sie zeigt: "Is it a dog?", "Is it a ball?", "Is it a book?", etc.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

H

Hint Animal Game: Dieses Spiel dient der Wiederholung von Tierbezeichnungen. Halten Sie einen Stapel flashcards in der Hand, ohne sie den Kindern zu zeigen. Die Kinder erhalten nur 3 Hinweise, müssen also genau hinhören – zum Beispiel: 1. I am yellow. 2. I have long hair. 3. I am strong. Who am I? (Ein Löwe natürlich) Je nach Leistungsstand der Kinder können Sie Ihre Hinweise variieren.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

I

I put in my suitcase (Idee von Nadine Tings): Beim Spiel I put in my suitcase („Ich packe meinen Koffer“) wählen die Kinder der Reihe nach eine Karte aus und benennen den gezeigten Begriff: „I put in my suitcase a... (apple, rubber, cap).“ Die vorher von Kindern genannten Begriffe müssen dann jeweils mit aufgezählt werden („I put in my suitcase a ... and a ... and a ...“). Je nach Leistungsniveau und Konzentrationsfähigkeit der Kinder können die Bilder beim Aufzählen der Begriffe verdeckt oder als Hilfestellung offen gezeigt werden.

Vgl. Idee & Text: <http://tsc.ph-karlsruhe.de/Tings.pdf>

Invisible Flash cards (Idee von Joanna Budden):

Heften Sie eine Auswahl von flashcards an die Tafel und zeichnen Sie die Wortbedeutung in Kästchenschrift daneben. Zeigen Sie auf die flashcards und üben Sie die Bedeutungen mit ihren Kindern ein (ein Laserpointer tut hier gute Dienste). Allmählich entfernen Sie die Karten und zeigen auf den leeren Platz - ermuntern Sie die Kinder, die Bedeutung der Karte zu rufen. Die Kinder sollen sich erinnern – die Kästchenschrift hilft dabei – und Sie üben weiter, als wären die Karten noch an ihrem Platz. Dieses Spiel macht deutlich, wie sehr die Bilder den Kindern beim Lernen von Wörtern helfen, indem sie im Gedächtnis der Kinder haften bleiben.

Vgl. Idee & Text: <http://www.teachingenglish.org.uk/articles/using-flash-cards-young-learners>

J

Jump On It: Verteilen Sie einige flashcards auf dem Fußboden und lassen Sie die Kinder sich an einem Ende des Raums aufstellen. Rufen Sie die Bedeutung einer Karte laut aus. Die Kinder sollen daraufhin auf die entsprechende Karte springen. Das erste richtig gesprungene Kind gewinnt einen Punkt. *Variation:* Lassen Sie zwei Teams gegeneinander antreten.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

K

Karuta (Idee von Blythe Musteric): Legen Sie einige flashcards mit dem Bild nach oben auf den Fußboden oder auf einen Tisch. Die Lehrkraft ruft die Bedeutung oder einen passenden Satz aus. Die Kinder wetteifern darum, als erstes die passende Karte zu berühren. Wem dies gelingt, darf die Karte an sich nehmen. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Karten hält.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Keep the in Order (Idee von Amparo Andrés): Jedes Kind hat eine Anzahl von Karten (Bild und Wort), die denjenigen der Lehrkraft gleichen. Die Lehrkraft ordnet ihre Karten in einer bestimmten Anordnung in zwei oder drei Reihen an. Den Kindern gibt sie Anweisungen, wie sie ihre eigenen Karten legen müssen, damit sie am Ende in derselben Anordnung liegen. Dann sagt jedes Kind laut, in welcher Reihenfolge die eigenen Karten liegen, indem es die Wortbedeutungen nennt.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

L

Ladders (Idee von Joanna Budden): Die Kinder sitzen sich in zwei Reihen gegenüber, wobei sich ihre ausgestreckten Beine an den Füßen berühren. Jedem Paar wird eine flashcard gezeigt, die es sich merken muss. Wenn die Lehrkraft ihre Karte nennt, stehen die Kinder auf und rennen über die ausgestreckten Beine der anderen Kinder (the ladder) hoch und runter zurück zu ihrem Platz. Das erste Kind gewinnt einen Punkt für seine Linie. Wenn Sie Unfälle fürchten, lassen Sie die Kinder nicht laufen, sondern nur blitzschnell

aufstehen – wer als erstes steht gewinnt den Punkt.

vgl. Idee & Text: <http://www.teachingenglish.org.uk/activities/using-flash-cards>

Lightning Flashcards (Idee von Laurie Pich): Dieses Spiel eignet sich hervorragend zur Wiederholung und Festigung von Vokabeln. Die Lehrkraft steht mit einigen flashcards in der Hand vor den Kindern. Die Kinder stehen in Teams in einer Reihe. Die zwei jeweils ersten Kinder stehen mit dem Rücken zur Lehrkraft, die sagt: „1.2.3. what is it?“ Daraufhin drehen die Kinder sich schnell um und wer zuerst die korrekte Bedeutung der gezeigten Karte nennt, gewinnt einen Punkt für sein Team.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Line True or False: Dieses Spiel erinnert an „1,2 oder 3?“ mit Michael Schanze: Mit Klebestreifen markieren Sie auf dem Fußboden einen Bereich für "True" und einen für "False". Ziegen Sie Ihren Kindern dann eine Karte und nennen Sie gleichzeitig ein Wort (oder Satz). Die Kinder entscheiden, ob Wort bzw. Aussage zur Karte passen oder nicht und springen auf den entsprechenden Bereich: „True“ oder „False“. Wer sich falsch entschieden hat, scheidet aus.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

M

May I Have...? (Idee von jenniferteacher): Dieses Spiel ist eine Variante von *Speed Racers*. Verteilen Sie einige flashcards im Klassenzimmer. Dann 'sammeln' Sie sie wieder ein, indem Sie jede einzelne Karte von den Kindern bringen lassen: "May I have a...?" Die Kinder müssen das Gewünschte suchen und die Karte zu Ihnen bringen.

Vgl. Idee & Text: <http://www.squidoo.com/10-flashcard-activities>

Memory Tester (Idee von Joanna Budden): Legen Sie eine Anzahl von flashcards im Kreis auf dem Fußboden aus.

Lassen Sie den Kindern eine Minute Zeit, sich die Karten einzuprägen. In Gruppen eingeteilt sollen sie innerhalb von zwei Minuten so viele Begriffe wie möglich aufschreiben, an deren Abbildung sie sich erinnern.

vgl. Idee & Text: <http://www.teachingenglish.org.uk/activities/using-flash-cards>

Memory Tester II (Idee von Methodenkiste Grundschule): Den Kindern wird eine überschaubare Anzahl Karten in immer derselben Reihenfolge gezeigt. Wie lange brauchen sie, bis sie den Gegenstand der nächste Karte richtig benennen?

vgl. Idee & Text: <http://methodenkiste.wordpress.com/lehrmittel-von-miamaus/21-2>

Musical Flashcards: Die Kinder laufen um ein paar in der Mitte ausgelegte flashcards, solange Musik spielt. Sobald sie die Musik stoppt, ruft die Lehrkraft einen Begriff und die Kinder müssen sich beeilen, auf die ausgerufene Karte zu treten. Das erste Kind bekommt einen Punkt und das Spiel geht weiter.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

N

O

Ostrich Game: Dieses Spiel macht allen großen Spaß. Sie brauchen dafür ein Paar Wäscheklammern, mit denen sie je eine flashcard auf dem Rücken zweier Kinder befestigen. Beide Kinder stehen sich mit hinter dem Rücken verschränkten Händen gegenüber. Auf Ihr Startzeichen hin müssen sie versuchen, die flashcard des anderen Kindes zu erkennen, ohne dass der Gegner die eigene Karte zu Gesicht bekommt. Wer die gegnerische Karte zuerst benennen kann, gewinnt.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Over-under (Idee von Sarah Litwin-Schmid): Bilden Sie zwei Teams und lassen Sie die Kinder sich in zwei Reihen aufstellen. Geben Sie den beiden ersten Kindern der Reihen eine flashcard. Auf Ihr Startzeichen hin

reicht das erste Kind die Karte über den Kopf nach hinten weiter und sagt dabei den passenden Begriff. Das folgende Kind reicht es zwischen den Beinen weiter und nennt den Begriff, das nächste über den Kopf etc., bis die Karte ganz hinten angekommen ist. Das letzte Kind rennt nach vorn und nennt der Lehrkraft den Begriff. Welches Team das zuerst schafft, gewinnt einen Punkt.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

P

Paper Rock Scissors (Idee von Reena Unterreiner-Ial): Dieses Spiel eignet sich sehr gut für das vertiefende Vokalbel-Training. Lernen Sie mit Ihren Kindern einen bestimmten Bereich des Wortschatzes - clothes z.B. oder colours, animals, etc. Legen Sie dann flashcards aus diesem Bereich in einer Reihe auf dem Fußboden aus. Teilen Sie Ihre Kinder in zwei Teams auf. Lassen Sie nun jeweils ein Kind aus jedem Team rechts und links an der Reihe der Karten entlang laufen und abwechselnd das passende Wort zu jeder Karte nennen. Macht ein Kind einen Fehler, scheidet es aus. Erreichen beide Kinder ohne Fehler das Ende der Reihe, entscheiden sie mit 'Schnick, Schnack, Schnuck' (= 'Stein, Schere, Papier') über den Sieg.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Pass: Dieses Spiel fördert Wortsicherheit und Konzentration. Bilden Sie zusammen mit Ihren Kindern in einen Kreis. Sie halten eine flashcard hoch und nennen gleichzeitig die passende Bezeichnung. Dann reichen Sie die Karte weiter und das Kind gibt dann die Karte ebenfalls an den Nachbarn, während es die passende Vokabel nennt. *Variation:* ändern Sie die Richtung der Karten, die Geschwindigkeit aufeinanderfolgender Karten und die Anzahl der gleichzeitig wandernden flashcards.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Pictionary: Dieses Spiel gleicht 'Mongtagsmaler' und eignet sich sehr gut zur Festigung des Wortschatzes. Wählen Sie ein Kind aus und zeigen Sie ihm eine flashcard bzw. Flüstern Sie ihm ein Wort ins Ohr. Das Kind zeichnet nun wortlos den Begriff, während der Rest der Klasse den entsprechenden Begriff raten muss. Wer den richtigen Begriff als erstes nennt, erhält die entsprechende flashcard und zeichnet den nächsten Begriff. Dieses Spiel kann natürlich auch in Teams um Gewinnpunkte gespielt werden.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Picture Recognition Game: Die Kinder stellen sich alle an einem Ende des Raums auf, die Lehrkraft steht in der Mitte des Raums. Halten Sie eine Bildkarte hoch und die Kinder kommen eins nach dem anderen zur Lehrkraft und flüstern ihr das richtige Wort ins Ohr. Wenn das genannte Wort korrekt ist, darf das Kind ans andere Ende des Raums. Bei falscher Antwort kehrt das Kind zurück, darf aber eine neue Runde versuchen – so oft es will.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Point or race to the flash cards (Idee von Joanna Budden): Verteilen Sie flashcards an den Wänden im Klassenraum. Nennen Sie die Bezeichnung einer dieser Karten – alle Kinder müssen nun zu der Karte eilen, die sie für die richtige halten. Es kann auch ein Kind die flashcards ausrufen. Je nach Leistungsstand der Kinder kann dieses Spiel variiert werden, indem man den Begriff nicht wörtlich nennt, sondern bspw. nur bestimmte Kinder schickt: "if you have blonde hair, swim to the fish" etc., oder den Begriff umschreibt: "jump to an animal that can fly" etc.

Vgl. Idee & Text: <http://www.teachingenglish.org.uk/articles/using-flash-cards-young-learners>

Q

Quick Peek: Die Lehrkraft steht vor den Kindern und hält einen Stapel flashcards vor der Brust. Sie zeigt den Kindern ganz kurz eine Karte. Die Kinder nennen den Begriff – wer zuerst richtig liegt, bekommt die Karte. Dieses Spiel kann auch in Teams gespielt werden.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

R

Race Track: Legen Sie eine Reihe von flashcards mit Start und Ziel als Rennstrecke aus. Die Kinder spielen in Paaren oder Teams gegeneinander. Kind1 würfelt und geht die entsprechende Augenzahl weit an den Karten entlang. Dann muss es das passende Wort zu der flashcard sagen, auf der es gelandet ist. Wenn es das Wort nicht weiß oder falsch nennt, muss es zurück auf die Startposition. *Variation: Sie könne auch einige Ereignisfelder einbauen ('Nochmal würfeln ' z.B.)*oder eine crash-Zahl bestimmen: wer eine 3 würfelt,muss einmal aussetzen o.ä.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Reveal the word (Idee von Joanna Budden): Bedecken Sie eine flashcard – oder ihren Wortteil – vor der Klasse stehend mit einem Stück Papier. Decken Sie sie langsam auf, bis die ersten Kinder raten könne, was sich dahinter verbirgt. Wenn die Karte dann offen gezeigt wird, üben Sie das Wort mit Ihren Kindern. Wenn Sie verschiedene Intonationen oder gar verstellte lustige Stimmen benutzen, macht es ihnen doppelt Spaß. Variieren Sie auch die Lautstärke – die Kinder werden Sie automatisch imitieren. *Variante:* Drehen Sie die Karte so schnell um, dass die Kinder nur einen kurzen Blick darauf erhaschen können. Wiederholen Sie das, bis das Wort erraten wird.

Vgl. Idee & Text: <http://www.teachingenglish.org.uk/articles/using-flash-cards-young-learners>

Roll that Dice (Idee von Tania Bibbo): Teilen Sie Ihre LErngruppe in 2 bis 4 Teams auf. Befestigen Sie einige flashcards an der Tafel und nummerieren Sie sie. Bei jüngeren Kindern sagt die Lehrkraft: Point to the _____. Die Kinder zeiegn dann auf die entsprechende Karte. Wenn die Kinder richtig liegen, dürfen Sie Spielpunkte erwürfeln. Die Kinder dürfen natürlich Hilfe ihrer Teams bekommen. Bei älteren Kindern fragt die Lehrkraft: What's picture number 4? Die Kinder nennen die Vokabel. Auch hier erwürfeln Sie dann die Punktzahl, die sie für Ihr team einheimsen, bei falschen Antowrten darf das Team helfen.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Rope Jump: Für dieses Spiel brauchen Sie ein Seil! Lassen Sie die Kinder sich hintereinander in einer Reihe aufstellen. Halten Sie das Seil an dem einen Ende fest und lassen Sie ein Kind das Seil an dem anderen Ende halten. Wählen Sie die Höhe so, dass die Kinder darüber springen können. Auf der anderen Seite des Seils verteilen Sie eine Auswahl an flashcards vor einer Kiste. Nennen Sie dem ersten Kind einen Begriff. Das Kind springt nun über das Seil, nimmt die richtige flashcard und legt sie in die Kiste. Sie können ihre Kinder auc unter dem Seil hindurch kriechen lassen.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

S

Shopping: Bei diesem Spiel können flashcards vielfältigen Themenbereichen benutzt werden, aber 'food' eignet sich besonders gut. Versammeln Sie die Kinder um sich und zeigen Sie Ihnen aufgefächert alle flshcards, die Sie haben. Fragen Sie: "What do you want?" (oder auch "What would you like?" bei höherem Niveau) Die Kinder sollen antworten (z.B. "a hamburger, please"). Die Lehrkraft sagt dann: "Here you are" und das Kind beendet das Ganze mit "Thank you".

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Show me ... (Idee von Nadine Tings): Das Wiedererkennen von Gegenständen in bildlicher und/ oder schriftsprachlicher Form ist z.B. mit folgender Übung möglich: Die Lehrkraft verteilt verschiedene Bildkarten im Raum und lässt dann von Kindern auf bestimmte Begriffe zeigen („Show me the...“)

Vgl. Idee & Text: <http://ltsc.ph-karlsruhe.de/Tings.pdf>

Slam: Lassen Sie Ihre Kinder in einem Kreis sitzen und platzieren Sie einige flashcards in der Mitte. Lassen Sie die Kinder ihre Hände hinter dem Kopf verschränken. Die Lehrkraft ruft nun ein Wort und alle beeilen sich, die entsprechende flashcard zu berühren. Das Kind, das es als erstes geschafft hat, bekommt die Karte. Natürlich ist das Kind mit den meisten Karten am Ende des Spiels der Profi.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Slow reveal grid (Nach einer Idee von Graciela Bilat):

Becken Sie eine flashcard mit etwas, das Sie Stück für Stück entfernen können – Papierstreifen oder Kärtchen o.ä. Nehmen Sie nun die Bedeckung Stück für Stück weg – und lassen Sie die Kinder raten, was abgebildet ist.

Vgl. Idee & Text: <http://www.docshut.com/zhwu/15-flashcard-activities.html>

Snap: Hier braucht man zwei Stapel mit identischen Kartensets, am besten in Spielkartengröße, ohne Wortteil auf der Rückseite. Man legt nun einen Stapel gemischt und mit der Abbildung nach unten in die Mitte des Tisches, um den die Spielteilnehmer sitzen. Die Karten des zweiten Stapels werden an die Kinder ausgeteilt. Kind eins legt nun seine erste Karte in die Mitte des Kreises und sagt laut das entsprechende Wort. Kind zwei zieht eine Karte vom verdeckten Stapel und legt die Karte ebenfalls auf den Ablage-Stapel, sagt dabei das entsprechende Wort. Wann immer zwei identische Karten direkt nacheinander folgen und auf der Spitze des Ablagestapels liegen, versuchen alle Kinder so schnell wie möglich auf den Stapel zu schlagen und dabei "Snap!" zu rufen. Das Kind, das als letztes zuschlägt, muss den Stapel an sich nehmen. Ziel ist es, als erstes Kind all seine Karten los zu werden.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Speed lines: Lassen Sie Ihre Kinder sich in zwei Reihen aufstellen, Gesicht zu Ihnen. Die jeweils ersten Kinder beider Reihen spielen gegeneinander. Zeigen Sie Ihnen eine flashcard – wer sie zuerst richtig benennt, gewinnt und darf sich wieder hinten anstellen und noch einmal mitspielen. Dann kommen die nächsten beiden Kinder dran. Wenn zwei Kinder gleichzeitig das richtige Wort nennen, lassen Sie sich 'Schnick, Schnack, Schnuck' spielen, um den Gewinner zu ermitteln. Schnelligkeit zählt bei diesem Spiel. Wenn Sie die Kinder in Reihen mit unterschiedlich vielen Teilnehmern antreten lassen, spielen die Kinder in den verschiedenen Runden gegen immer neue Spielpartner.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Speed Racers (Idee von jenniferteacher): Verteilen Sie einige ausgewählte flashcards so im Raum, dass alle Kinder sie ohne Mühe erreichen und berühren können. Sie können nun verschiedene Varianten spielen: rufen sie die Bedeutung einer Karte und lassen Sie Ihre Kinder einzeln oder als Teil eines Teams

- die Karte auf dem Tisch mit der Hand berühren
- auf die Karte am Fußboden springen
- die Karte im gesamten Klassenraum suchen und berühren
- die Karte an der Tafel mit einer Fliegenklatsche abklatschen
- die Kinder nach den Regeln von 'musical chairs' spielen lassen und die Karte ausrufen, wenn die Musik stoppt – die Kinder müssen auf die richtige Karte springen.

Vgl. Idee & Text: <http://www.squidoo.com/10-flashcard-activities>

Spin the Bottle: Lassen Sie Ihre Kinder zum Flaschendreher in einem Kreis sitzen. Das Kind, auf das die Flasche zeigt, bekommt eine flashcard von einem verdeckt liegenden Stapel gezeigt. Benennt es sie richtig, bleibt es im Spiel. Wer die Lösung nicht weiß, scheidet aus. Das Gewinner-Kind bekommt die Flasche mit der Limonade.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>; Vgl. Idee & Text: <http://www.squidoo.com/10-flashcard-activities>

T

Tic Tac Toe (Idee von Michelle K.): **Kleben Sie ein Gitter für 'Drei gewinnt' mit Klebeband auf den Fußboden.** Legen Sie dann 9 flashcards auf dem Gitter aus, mit der Vorderseite nach unten, die Rückseite ist mit Zahlen markiert. Zwei Kinder oder Teams spielen gegeneinander. Sie rufen die Zahl einer flashcard auf, um die Karte umdrehen und ansehen zu dürfen. Wenn die Karte richtig benannt wird, darf das Kind/ Team das Feld mit einem X bzw. O markieren. Wer zuerst drei eigene Zeichen (X bzw. O) in einer Reihe hat, hat gewonnen.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

Tornado (Idee von Sally Lloyd): Sie brauchen: flashcards mit Bildern oder einer Frage auf der einen, Zahlen auf der anderen Seite, 'Tornado Cards' (flashcards mit Nummern auf der einen Seite und dem Bild eines Tornados auf der anderen). Befestigen Sie die Karten an der Tafel, die Abbildung/Frage auf der Rückseite (abhängig vom Alter der Kinder), die Nummer der Karte ist sichtbar. Mischen Sie auch eine Anzahl von 'Tornado Cards' darunter. Die Kinder wählen nun eine Nummer und müssen die Abbildung korrekt benennen bzw. die Frage beantworten. Ist die Lösung korrekt, darf das Team die Linie eines Hauses zeichnen ('Das ist das Haus vom Nikolaus'). Erwischt das Team sogar eine Tornado-Karte, zerstört diese alle bereits gezeichneten Teile des gegnerischen Hauses, das Gegnerteam muss seine Zeichnung von vorn beginnen! Das Team, das sein Haus als erstes fertig gezeichnet hat, gewinnt.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

U

V

Vanishing Flashcards Game: Legen Sie einige flashcards vor Ihren Kindern aus. Geben Sie ihnen einige Augenblicke Zeit, sich die Bilder einzuprägen und sagen Sie ihnen dann, sie sollen die Augen schließen. Nehmen Sie eine der Karten weg und lassen Sie die Kinder ihre Augen wieder öffnen. Das erste Kind, das die fehlende Karte benennen kann, gewinnt und bekommt die Karte. Das Spiel beginnt von vorn – wer zuletzt die meisten Karten eingeheimst hat, gewinnt.

Vgl. Idee & Text: <http://www.eslkidstuff.com/flashcardgamescontent.htm>

W

Wörterklatschen (Idee von Methodenkiste Grundschule): Vor eine Gruppe von 3-4 Kindern wird eine überschaubare Anzahl von Bildkarten ausgelegt. Welches Kind klatscht zuerst auf das genannte Wort?

vgl. Idee & Text: <http://methodenkiste.wordpress.com/lehrmittel-von-miamaus/21-2>

XYZ