



Aktivitäten, Spiele und Einsatzmöglichkeiten von Yo-Yee Bildkarten

Pictionary - (Montagsmaler)

Ein Student kommt nach vorne und bekommt eine Bildkarte gezeigt. Die Abbildung zeichnet der Student an die Tafel. Der erste Student, der den Begriff errät, bekommt einen Punkt. Diese Übung kann man auch in Gruppen spielen. Bitte bedenken Sie, dass es möglich sein muss, die Abbildungen auch zu zeichnen.

Um die Wette

Teile die Gruppe in zwei Teams, die sich gegenüber stehen. Jedes Teammitglied bekommt eine Nummer. Die Bildkarten werden in der Mitte der beiden Teams platziert. Nennen Sie eine Nummer und eine Bildkarte. Beispiel: Student 3 – Kaninchen. Derjenige mit der Nummer 3 läuft in die Mitte, zeigt oder berührt die Bildkarte „Kaninchen“ und benennt die Karte laut.

Gegensatzpaare

Zeichne eine Matrix (Raster) an die Tafel oder auf den Boden (ideal 5x4 Quadrate) und beschrifte die Achsen in A bis E oben und 1 bis 4 seitlich, so dass man Quadrate erhält wie A1, B2, C3 etc. Nehme Bildkartensets wie z.B. „Gegensatzpaare oder Adjektive“, mische die Bildkarten und lege oder hefte sie seitenverkehrt in die Matrix (auch mit den Bildkartensets Berufe und Orte möglich). Die Studenten haben die Aufgabe Paare zu finden. Die Gruppe, welche die meisten Paare oder Kombinationen findet, hat gewonnen. (Ähnlich wie Memory Spiele)

Memory Master

Die Studenten sitzen in einem Kreis. Ein Student wird zum Memory Master bestimmt. Die Bildkarten werden in der Mitte angeordnet mit der Bildseite nach oben. Jeder Student wählt eine Bildkarte und nennt den Begriff. Sie dürfen nicht die Bildkarte berühren. Nach dem jeder eine Bildkarte ausgewählt hat, muss der Memory Master jedem Studenten seine korrekte Bildkarte aushändigen und das Wort wiederholen.

Überspringen der Linie

Teilen Sie den Raum mit einer Schnur in zwei Hälften. Benennen Sie die eine Hälfte als „WAHR-RICHTIG“ und die andere als „FALSCH-UNWAHR“. Nehmen Sie eine Bildkarte und halten Sie diese Karte hoch und sagen den Begriff. Wenn die Studenten denken, dass es sich um das Wort handelt, welches auf der Bildkarte abgebildet ist, springen sie in die Hälfte des Raumes, die für „WAHR-RICHTIG“ steht, andernfalls springen die Studenten auf die andere Seite von der Linie. Studenten, die sich falsch entschieden haben, müssen außerhalb des Spiels sitzen und abwarten bis ein Gewinner übrig bleibt. (schnelle Übung)

Wahr oder falsch „Stühle“

Zwei Stühle werden vor der Tafel (Whiteboard) aufgestellt, mit Blick in die Klasse. Schreiben Sie auf die Stühle – WAHR und auf den anderen FALSCH. Die Studenten werden in 2 Teams aufgeteilt. Zeigen Sie eine Bildkarte (schnell) und rufen sie den Begriff laut aus. Stimmt der Begriff mit der Bildkarte überein, laufen die Schüler los und versuchen sich auf den Stuhl mit „WAHR“ zu setzen. Das Team von dem Ersten, der auf dem Stuhl sitzt bekommt einen Punkt. Hinweis: Die Übung wird so lange gemacht, bis nur noch ein Student verbleibt. (sehr schnelle Übung)



Bildkarten mimen

Ähnliche Bedeutung. Wähle ein oder mehrere Studenten aus nach vorne zu kommen. Zeigen Sie eine Bildkarte und die Studenten haben den Begriff darzustellen. Der Erste, der den richtigen Begriff errät bekommt einen Punkt oder Belohnung. Diese Übung kann man mit vielen Themen machen: Sport, Aktivitäten, Verben, Tiere etc..

Anfangsbuchstabe

Für unterschiedliche Levels werden unterschiedliche Bildkartensets genommen. Nehmen Sie ein Bildkartenset und gehen Sie durch das ABC und fordern die Studenten auf, STOP zu sagen, wenn der Anfangsbuchstabe an der Reihe ist, von dem Begriff, der auf der Bildkarte abgebildet ist.

Autorennen

Ordnen Sie die Bildkarten in einer langen Linie mit einem Anfangs- und Endpunkt an. Geben Sie jedem Schüler einen Würfel. Der erste Student würfelt und bewegt sich über die Karten und muss den Begriff auf der Bildkarte nennen, worauf er steht. Wenn der Student einen Fehler macht, muss er wieder zurückgehen. Ergänzen Sie die Bildkarten mit farbigem Papier, auf dem eine Runde aussetzen steht, gehe 3 Schritte zurück etc.. Es kann auch eine „Crash“ Nummer (zum Beispiel Nummer 4) gegeben werden, welche dafür steht, dass man wieder ganz von vorne beginnen muss.

Schlag die Uhr

Machen Sie das Spiel mit Bildkarten, welche eine Reihenfolge haben, ähnlich wie das Alphabet. Geeignete Bildkartensets sind Nummern, Wochentage, Monate etc.. Stoppen Sie die benötigte Zeit, um die richtige Reihenfolge wieder herzustellen. Das Team mit der schnellsten Zeit gewinnt. Beim wiederholen der Übung kann man sehen, ob das Team die vorher erreichte Zeit verbessern kann oder nicht.

Tanz mit dem Strauss

Ein Eins-zu-Eins Spiel, wo man jeweils eine Bildkarte auf dem Rücken von zwei Studenten befestigt. Der Sinn des Spiels ist, auf den Rücken des anderen Studenten zu schauen und dessen Karte herauszuschreiben, bevor der andere den eigenen Begriff sehen kann.

Bildkarten Spaziergang

Legen Sie die Bildkarten in einen großen Kreis. Spielen Sie etwas Musik während die Studenten den Spaziergang durch den Kreis machen. Wenn die Musik stoppt – nennen Sie eine Bildkarte. Der oder die Student/in, welche/r am nächsten von der Bildkarte steht gewinnt.

Berührt werden

Jüngere Studenten lieben das Spiel, aber es ist wichtig eine Einleitung zu machen für die richtige Handhabung, sonst werden die Bildkartensets leicht in Mitleidenschaft gezogen. Legen Sie die Bildkarten am Ende des Klassenraums auf den Boden und lassen Sie die Studenten sich in Gruppen aufstellen auf der gegenüber liegenden Seite des Raums. Nennen Sie eine Bildkarte. Die erste Person des jeweiligen Teams versucht die Bildkarte zu greifen. Das schnellste Team bekommt einen Punkt.



Polizisten und Räuber

Teilen Sie die Studenten in zwei Gruppen (Polizisten und Räuber). Markieren Sie 2 Linien auf dem Boden und lassen Sie einen großen freien Platz zwischen diesen Linien. In diesem freien Platz legen sie die Bildkartent. Die Teams stehen jeweils hinter der Linie. Rufen sie einen Begriff laut aus und beide Teams versuchen die jeweilige Bildkarte am schnellsten zu greifen. Das Team am Ende mit den meisten Bildkarten hat gewonnen.

Fliegenklatschen

Befestigen sie verschiedene Bildkarten an das Whiteboard. Unterteilen sie die Studenten in 2 Gruppen, wo in jeder Gruppe jeweils der erste Student eine Fliegenklatsche erhält (sehr lustig mit richtigen Fliegenklatschen, auch wenn gerolltes Papier auch funktioniert). Wenn der Lehrer einen Begriff ruft, versuchen die Studenten auf den Begriff am Whiteboard zu klatschen. Das Team das als erstes auf den richtigen Begriff klatscht, bekommt einen Punkt. Fortgeschrittene Gruppen können, wenn sie den Begriff hören einen Satz damit bilden oder die Opposition davon benennen.

Schweigsames Spiel (Ideal für 8-16 Studenten)

Unterteile die Studenten in zwei Gruppen. Stelle zwei Stuhlreihen längs in einer Reihe auf, so dass die Studenten mit dem Gesicht zum Whiteboard sitzen. Der Lehrer sitzt am Ende der Stuhlreihe, zwischen den letzten beiden Studenten. Die Studenten vor dem Whiteboard bekommen eine Fliegenklatsche. Der Lehrer flüstert einen Begriff in die Ohren von zwei Studenten, diese Studenten haben sich nach vorne zu beugen und den Begriff zu dem nächsten Studenten flüsternd weiterzugeben oder zu mimen, bis es bei dem ersten Studenten ankommt (wie stille Post). Der Student vor dem Whiteboard muss auf die richtige Bildkarte klatschen. Die schnellste Gruppe bekommt einen Punkt. (Das Spiel ist auch wortlos zu spielen, bestens geeignet für das Unterrichten von Gefühlen und Bewegung, so dass nur die Gefühle weitergegeben werden, ohne was zu sagen.)

Was fehlt ?

Divide students into 2 teams. Line up the chairs facing the whiteboard, so if you have 12 students you make 2 rows of 6 chairs. Students must sit behind each other and it is prohibited to turn their head backwards or to speak at all. Give a fly swatter to the students who sit in front of the board. Teacher sits between the 2 rows in the back. Teacher whispers a word into the ears of two students, these students have to lean forward and whisper that word to the next, until it reaches the front student (like broken telephone). The front student must hit the right flashcard. Fastest team gets a point (playable also without speaking, best used for teaching feelings, movements so they only pass the emotions further, without saying anything). Unterrichten und vorstellen von verschiedenen neuen Vokabeln mit den Bildkarten. Es werden 1–2 Bildkarten aus dem Set entfernt und es wird geprüft, ob Studenten sich an das Wort erinnern, deren Rechtschreibung oder wie man es in einem Satz einsetzt.

Fehlender Buchstaben

Befestige Bildkarten an das Whiteboard und buchstabiere die Begriffe auf den Bildkarten. Die Studenten gehen umher und buchstabieren alle Begriffe. Dann werden Buchstaben ausradiert und ein Unterstrich gesetzt, wo der Buchstabe fehlt. Die Studenten bekommen einen Blick auf das Bild und buchstabieren die Worte während der Lehrer die Buchstaben verdeckt.

Lesen und Befestigen

Studenten werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Lassen Sie die stärkere Gruppe beginnen. Befestigen Sie ein Bildkartenset am Whiteboard und buchstabieren sie die Vokabeln unter den Bildkarten (die Klasse buchstabiert gemeinsam). Die Bildkarten werden von dem Board genommen und auf dem Boden vor dem Whiteboard gelegt. Jeder Student darf nur eine Bildkarte greifen und sie an der richtigen Stelle befestigen. Stoppen Sie die Zeit mit einer Stopuhr. Die schnellste Gruppe gewinnt.

Rund und Rund

Kleine Gruppen von Studenten sitzen in einem Kreis. (Vorschlag: Junge-Mädchen-Junge) Studenten geben die Bildkarten mit dem Bild nach unten im Kreis herum. Wenn die Musik stoppt und der Lehrer sagt OK, drehen die Studenten ihre Karten um. Die Studenten sollen dann ihre Begriffe in einem Satz formulieren.

Satzbau

Für weitere Fortgeschrittene Studenten. Studenten hören eine Geschichte oder Sätze, die aus mehreren verschiedenen Bildkarten gebildet werden (Sie brauchen nicht vollständig verstanden werden). Nach der Geschichte

oder den Sätzen werden sie gebeten die Bildkarten in der Reihenfolge zu legen, wie diese in der Geschichte vorgekommen sind. Wichtig: Das kann benutzt werden für das Unterrichten von Adjektiven oder Abläufen.

TIPS:

Zum Arbeiten mit Bildkarten eignen sich hervorragend interaktive Geschichten, wo Charaktere Begriffe tun, zeigen oder sehen. Versuchen Sie einfach und spielerisch das Vokabular zu erweitern durch Erweiterung der Geschichte, so dass die Studenten Gesamtzusammenhänge leichter verstehen.