

Variable modules: Spiele in alphabetischer Reihenfolge

Titel (Unit)	Spiel	Seite
A balloon bursts (14)	Let's burst an imaginary balloon	77
A matching exercise (19)	Find two categories that match	104
A vocabulary walk (35)	A vocabulary-building activity (nouns and adj.)	183
Activities throughout the year (34)	A vocabulary-building game (verbs)	174f.
(Another) funny snowman (17)	A snowman made of various objects	94
At the bus stop (32)	Run to the bus stop and queue up	166
At the restaurant (20)	A role play	110
Biscuit tin (19)	Find out who stole the biscuits	105
Body movement (14)	Listen and touch	76f.
Body movement – a variation (15)	Dance, listen, touch and dance again	85
Children's choice (10)	Choose one game or song	55
Chinese whispers (25)	The English version of „Stille Post“	131
Circle training (21)	Mime some of Libby's daily activities	115
Dance and draw (9)	Dance, stop, then draw	50
Elephant hunt (8)	The spider has to catch the elephants	47
Fire, water, storm (33)	Find a safe place	170f.
Flying to the colours (8)	Do you remember the colours?	46
Get dressed (22)	Put on the clothes as fast as you can	120
Hop and swap (5)	Listen properly and change seats	34
Hot and cold (35)	A memory game of opposites	183
I spy with my little eye (8)	The English version of „Ich sehe was, was du nicht siehst ...“	47
Let's count (11)	Learn the numbers one to ten	60
Let's fly to the moon (35)	Visit different planets	183f.
Let's travel (1)	Fly to five different countries	13
Libby's guessing game (2)	Can Libby guess the animal?	19
Madame Tussaud's (32)	Move and shake your body	166f.
Meet the mouse family (26)	A game with fingers	135
Name circle (3)	Let's learn each other's names	23
On safari (2)	Fly to five different animals	20
On the chair (28)	On, under, beside ... get it right!	147f.
One colour is the boss (8)	When you hear your colour, you're the new boss	46
One crazy day in spring (33)	A game with fingers	170
Our funny animal circle (4)	Animals go on the chase	28
Our funny colour circle (9)	Scarves go on the chase	50
Round and round (7)	A vocabulary revision	41
Shout it out loud (5)	A vocabulary game	34
Shout it out loud – a variation (20)	A board game	110
Spider run (5)	Who reaches the witch first?	33
The cat chases the mouse (30)	Quick – catch the mouse!	158
The Clown (24)	Who is fast enough to catch the clown?	128
The Mouse (30)	An action story	158
The sound train (30)	Practice some English sounds	157
The tower contest (34)	Who can build the tallest tower?	175
This seat is free (17)	Mime an animal	95
Time for bed (21)	A variation of „musical chairs“	115
Touch it (10)	Find the right colour and touch it	55
Touch, smell and taste (19)	An activity for the senses	104
Weather memory (34)	Find the matching pairs	174
We're going on a bear hunt (27)	An action story	139f.
We argue in English (10)	Yes! – No!	54
We lay the table (20)	What's missing from the table?	110f.
What's different? (29)	Who's the best detective?	153
What's this? (9)	Who remembers the English word?	49
Where's my mouse? (4)	Find out who's hiding the mouse	28f.
Where's my scarf? (7)	Find out who's hiding the missing scarf	42

A balloon bursts

Ein Kind wählt eine Farbe. Dann erzählen Ann und die Kinder gemeinsam die Geschichte nach: „I've got a big round ... (Farbe einsetzen) balloon on a long, long string; so it can't fly away. But all of a sudden the big round ... (Farbe einsetzen) balloon bursts.“ Die Geschichte ist mit den passenden Bewegungen nachzuerzählen.

A matching exercise

Ein Aufwärmspiel. Jedes Kind bekommt ein Bild und hat die Aufgabe, ein Kind zu finden, dessen Bild zum eigenen passt (z. B.: Äpfel und Bananen; beides sind Früchte). Dieses Spiel kann mit allen denkbaren Sammelbegriffen umgesetzt werden.

A vocabulary work

Ann verteilt einige Gegenstände im Zimmer und geht mit den Kindern herum. Dabei benennen sie die Gegenstände, z. B. „a long stick“, „a thick book“ usw.

Activities throughout the year

Ann verteilt die Tätigkeitskarten zu den Jahreszeiten im Raum – beginnend mit dem Frühling. Die Kinder würfeln und bewegen sich so durch die einzelnen Jahreszeiten. Die Kinder ahmen nun die Tätigkeitskarte pantomimisch nach, auf der sie zu stehen gekommen sind. Danach benennen sie die Tätigkeit auf Englisch, z. B.: „I'm swimming“.

(Another) funny snowman

Ann gibt den Kindern verschiedene Gegenstände, z. B.: Knöpfe, eine Karotte, Besenstiele. Danach gibt sie Anweisungen, wie der Schneemann gebaut werden soll: „The snowman would like his nose (a carrot).“ Das Kind, das die Karotte in der Hand hält, kommt nach vorne und bringt die Karotte an der richtigen Stelle an.

At the bus stop

Zehn Stühle stellen die Bushaltestellen dar. Jede Bushaltestelle hat eine eigene Nummer (eins bis zehn). Die Kinder bewegen sich im Raum, bis Libby ruft: „Look, the bus is coming. Go to bus stop number seven!“ Die Kinder gehen zur genannten Stelle und stellen sich in einer Schlange auf.

At the restaurant

Ann verteilt die Rollen: Ein Kind spielt den Ober, zwei weitere Kinder sind die Gäste. Die Gäste bestellen Essen und Trinken, der Ober serviert.

Biscuit tin

Libby möchte ihre Lieblingskekse essen. Aber die Keksdose ist leer. Sie betrachtet jedes Kind ganz genau, um herauszufinden, welches Kind die Kekse genommen hat: „... (Name des Kindes) stole the biscuits from the biscuit tin.“ Kind: „Who me?“ Libby: „Yes, you.“ Kind: „No, never.“ Libby: „Who then?“ Das Kind benennt nun ein anderes Kind. Nachdem jedes Kind einmal verdächtigt worden ist, sagen alle zusammen: „All of us stole the biscuits from the biscuit tin. Who us? Yes, us. No never. Who then? ... The mice stole the biscuits from the biscuit tin!“ (Wird das Spiel zum zweiten Mal gespielt, könnte man ein anderes Tier auswählen; z. B. „the kangaroos“.)

Body movement

Ann verteilt einige Bilder auf dem Boden. Jedes Bild zeigt ein Kind und einen Pfeil, der immer auf ein anderes Körperteil deutet. Zudem hat jedes Bild eine Nummer. Ann gibt Anweisungen: „Go to number eight ... (der Pfeil zeigt hier auf die Nase) ... Touch your nose.“ Nach einer Weile können die Kinder selbst die Anweisungen für die anderen geben.

Body movement (a variation)

Ann lässt Musik abspielen. Die Kinder tanzen im Raum herum. Ann stoppt die Musik und gibt Anweisungen: „Go to number seven.“ Die Kinder gehen zum Bild sieben, wo der Pfeil auf den Mund zeigt. Die Kinder berühren ihren eigenen Mund, tanzen wieder herum und sagen dabei immer wieder „mouth“, bis Ann die Kinder zu einem anderen Bild schickt.

Children's choice

Die Kinder suchen sich ein Spiel (ein Lied oder einen Sprechgesang) aus, das sie anschließend spielen möchten.