

## Fünf Fünfminutenspiele

Auch in perfekt geplanten Englischstunden kommt es zuweilen vor, daß beim Übergang zwischen zwei Phasen oder am Ende der Stunde einige Minuten „Leerauf“ entstehen, die man gern sinnvoll überbrücken möchte. Hierzu eignen sich kurze Spiele, in denen sich Sprachübung, Entspannung und Lernspaß verbinden. Erfahrene Englischlehrer und Englischlehrerinnen besitzen ein großes Repertoire solcher Fünfminutenspiele, mit deren Hilfe sie auch Einstiegssituationen („warming-up“), Vertretungsstunden und binnendifferenzierende Unterrichtsphasen anregend gestalten. Keines der hier beschriebenen Fünfminutenspiele benötigt aufwendige Spielmaterialien oder eine lange Vorbereitungszeit.

### 1. Die Plastiktüte

In Kleingruppen oder paarweise überlegen und notieren die Spieler zwei bis drei Minuten lang, was man alles mit einer Plastiktüte (einer Wäscheklammer, einem Blatt Schreibpapier, einem Tennisball usw.) machen könnte: „Find as many uses as possible for a plastic bag.“ Dabei sollen auch ungewöhnliche Verwendungszwecke aufgeschrieben werden. Beim anschließenden Vergleich kann die Gesamtzahl der verschiedenen Vorschläge ermittelt werden.

### 2. Was habe ich in der Tasche?

Der Spielleiter lässt die Spieler raten, was er in seiner Hosentasche (oder Aktentasche oder Schultertasche oder Jackentasche) hat.

### 3. Reimkette

Zu einem vorgegebenen Ausgangswort (z.B. *cat*) müssen innerhalb von zwei Minuten möglichst viele Reimwörter (oder Wörter mit einer gleichlautenden Silbe wie *Saturday*) gefunden werden.

### 4. Buchstabensalat

An die Tafel werden in ein neun Felder enthaltendes Quadrat willkürlich ausgewählte Buchstaben (Konsonanten und Vokale) geschrieben, aus denen die Spieler innerhalb von zwei Minuten Wörter bilden sollen.

Beispiel:

Y	A	P
E	M	S
N	C	O

*come, some, yes, same, pay, pace, may, pane, map, say, case, scope, scone, me, no usw.*

### 5. Beziehungen

Zehn bis zwölf Substantive aus verschiedenen Sachgebieten werden an die Tafel geschrieben. Zwei Teams werden gebildet. Abwechselnd versucht jedes Team, logische (oder originelle) Beziehungen zwischen mindestens drei Begriffen aus der Liste herzustellen. Sobald ein Team nicht mehr weitermachen kann, ist das Spiel beendet.

Beispiel: *table – car – zebra – saucer – love – knitting needle – sunshine – banana – dog – acorn – dictionary – bicycle*

Team 1: *Car, bicycle, saucer (flying saucer) are means of transport.*

Team 2: *Love, sunshine and bananas make us happy.*

Team 1: *A car, a bicycle and a knitting needle are made of metal.*

Team 2: *Zebra, saucer, acorn are words you look up in a dictionary.*

Team 1: *A table, a zebra and a dog have four legs.*

Team 2: *Acorn, banana and car start with the first three letters of the alphabet.*