



kallmeyer **LERNQUIZ**[?]
Englisch

IMPRESSUM

© 2009 KALLMEYER LERNSPIELE
Erhard Friedrich Verlag GmbH
Im Bande 17, 30926 Seelze
Alle Rechte vorbehalten.

Autorin Tanja Haß

Übersetzung Peter Bennett

Redaktion Margret Liefner-Thiem

Grafik Friedrich Medien-Gestaltung/Christian Smit

Druck Spielkartenfabrik Altenburg GmbH

Printed in Germany.

Best-Nr.: 3371

www.kallmeyer-lernspiele.de

kallmeyer

LERNSPIELE

LANDESKUNDE:
**Great Britain &
Northern Ireland**



Kallmeyer

LERNQUIZ

LANDESKUNDE:
Great Britain &
Northern Ireland

Englisch

Für 1–6 Spieler ab 12 Jahren

Autorin Tanja Haß

Inhalt 86 Quiz-Karten ·

24 Auswahl-Karten · 1 Spielanleitung

Das **Kallmeyer LERNQUIZ** im Unterricht

Landeskundliches Wissen ist ein wesentlicher Bestandteil interkulturellen Lernens. Im Englischunterricht sind daher Einblicke in das Leben und den Alltag der Menschen in englischsprachigen Ländern unablässig. Mit dem **Kallmeyer LERNQUIZ: Landeskunde Great Britain & Northern Ireland** erwerben Ihre Schüler umfangreiche Kenntnisse über Geschichte, Kultur und Geographie des Vereinigten Königreichs. Diese können dann als Grundlage für den Vergleich mit dem eigenen Alltag dienen. In englischer Sprache gespielt, stärken Ihre Schüler zudem ganz nebenbei ihre kommunikative Kompetenz.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 4 Auswahl-Karten (A, B, C, D), die er verdeckt vor sich ablegt. Die Quiz-Karten werden gemischt und mit der Aufgabenseite nach oben als Stapel in der Mitte abgelegt.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt die oberste Quiz-Karte vom Stapel und liest die Aufgabe vor. Die Rückseite der Karte muss für alle Spieler verdeckt sein. Nun überlegen alle Spieler, welche der 4 vorgegebenen Antworten richtig ist und wählen aus ihren 4 Auswahl-Karten diejenige aus, die ihrer Meinung nach die richtige Antwort bezeichnet. Diese legen sie, deutlich getrennt von ihren übrigen 3 Auswahl-Karten, verdeckt vor sich ab. Anschließend drehen alle Spieler gleichzeitig die ausgewählte Karte um.

Der Spieler, der die Aufgabe vorgelesen hat, liest nun die Antwort samt Erklärung auf der Rückseite der Quiz-Karte vor. Es wird geprüft, wer richtig und wer falsch geantwortet hat. Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt. Die Punkte aller Spieler werden von einem Protokollanten notiert.

Danach beginnt eine neue Runde. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler nimmt die oberste Karte vom Stapel und liest die Aufgabe vor. Gewinner des Spiels ist, wer am Ende die meisten Punkte hat.