

SPIELVARIANTE FÜR DAS „SPIEL MIT DEN SÄTZEN“:

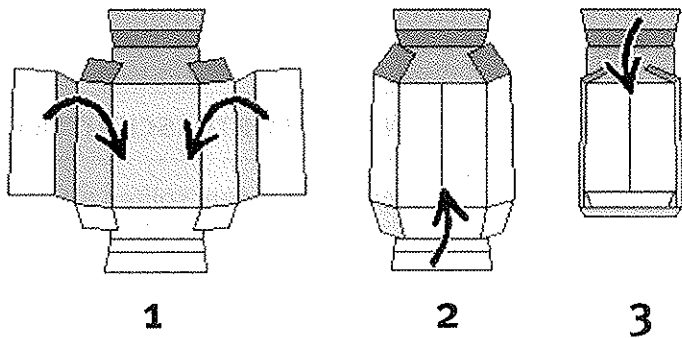
Der linke Nachbar liest jeweils den englischen Satz vor und der Spieler muss ihn ins Deutsche übersetzen.

Und noch etwas: Dieses Spiel soll die Freude am Englisch-Lernen steigern. Es kann einen richtigen Englisch-Unterricht in der Schule **nicht** ersetzen, aber bereichern. Aber das ist ja ohnehin klar!

Hinweis: Die 220 Karten von „**Englisch für Kinder Teil 2**“ passen ideal zu den 220 Karten von „**Englisch für Kinder Teil 1**“.

Dazu kommen noch weitere 55 Karten, die in einem **Ergänzungs-Set** ab Frühjahr 2001 erhältlich sind.

So wird der Sortierkasten zusammgebaut:



Und nun viel Spass beim Englisch-Lernen, liebe Kinder!

Liebe Kundin, lieber Kunde,

dieses Spiel wurde von uns gewissenhaft und sorgfältig gefertigt. Trotzdem können Fehler vorkommen – nobody is perfect!

Falls etwas nicht stimmen sollte, schreiben Sie uns bitte eine Postkarte mit dem Grund Ihrer Beanstandung, sowie Titel und Art.-Nr. des Spieles, und vergessen Sie bitte nicht Ihren Absender und evtl. Ihre Telefon-Nr. anzugeben. Wir werden uns bemühen, den Fehler umgehend zu beheben!

Unsere Anschrift:

noris SPIELE · Georg Reulein GmbH+Co.KG
Waldstraße 38 · 90763 Fürth
Internet: www.noris-spiele.de

Adresse bitte aufbewahren!

Farb- und Ausstattungsänderungen vorbehalten.

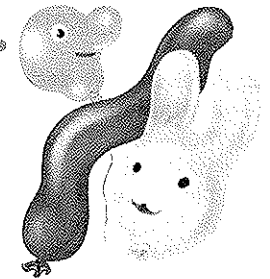
noris
SPIELE

... viele gute Spielideen!

noris
SPIELE



Teil 2



Die wichtigste Fremdsprache
schon im Grundschulalter beginnen!

Englisch für Kinder



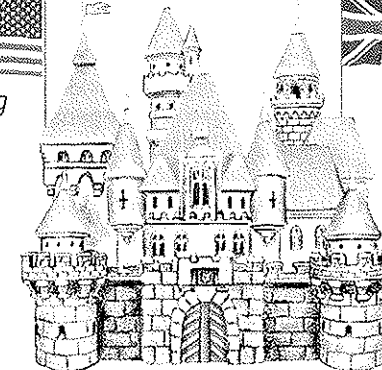
Ein lustiges Lernspiel mit 220 Wörtern,
220 Abbildungen und Sätzen – mit Lautsprache!



SPIELANLEITUNG



castle



Art.-Nr. 607/7091



Vorwort für Eltern und Erzieher

Englisch ist eine der wichtigsten Sprachen der Welt.

Die internationale Zusammenarbeit in vielen Bereichen – nicht zuletzt durch das Internet – macht Englisch zur Pflicht.

Dies ist der Grund, weshalb Englisch verstärkt schon in der Grundschule angeboten wird. Denn je früher ein Kind eine Sprache lernt, desto einfacher gelingt das Lernen.

Dieses Spiel bietet 220 Wörter und 220 einfache Sätze und Redewendungen aus dem unmittelbaren Erlebnis- und Erfahrungsbereich der Kinder an, die alle mit **kindgemäßen Bildern** illustriert sind. Auf der Vorderseite jeder Karte ist zusätzlich zum Bild das deutsche Wort, damit eindeutig ist, worum es geht.

Auf der Rückseite ist das gleiche Bild noch einmal zu sehen, etwas kleiner mit dem englischen Wort.

Darunter eine kindgerechte Lautschrift, damit sich Kinder selbst die richtige Aussprache erlesen können.

Es wurde – wie in vielen Kinder-Englisch-Büchern üblich – nicht die schwierige Normlautschrift verwendet, da es sich hier um ein zusätzliches Zeichensystem handelt, das eigens erlernt werden müsste.

Dies kommt noch früh genug im Rahmen der schulischen Systematik.

Auf der unteren Hälfte jeder Kartenrückseite findet sich ein einfacher englischer Satz mit Lautschrift und deutscher Übersetzung, in dem das gelernte Wort vorkommt.

Mit dieser stark auf die Imaginationskraft der Bilder abgestimmten Lernmethode lernt Ihr Kind die neue Sprache ganz spielerisch.

Kein Zwang, keine trockene Systematik, sondern Freude am Lernen und Können!

Und sofortige Kontrolle, ob man ein Wort auch wirklich richtig wusste.

„Englisch für Kinder“ hat die Absicht, die Freude und positive Motivation, sowie das selbstständige Lernen zu fördern. Ähnlich wie ein Kind in einer zweisprachigen Familie beide Sprachen wie von selbst mitbekommt, soll hier über die Verbindung **Bild-Wort** ein intuitives, spontanes Lernen erfolgen.

Natürlich wäre es für die richtige Aussprache ideal, wenn Sie zu Beginn oder auf Verlangen des Kindes die englischen Wörter und Sätze laut und deutlich vorsprechen würden. Dann bräuchte man nicht den Umweg über die Lautschrift nehmen.

Sicher ist in jedem Fall, dass Ihr Kind mittels der ansprechenden Bilder die Sprache fast wie im richtigen Leben lernt. Keine Übersetzung eines deutschen in ein englisches Wort, sondern die gedächtnismäßige Verknüpfung von Gegenstand oder Situation mit dem englischen Begriff.

Im übrigen wurden alle Wörter und Sätze von einem „Nativ-Speaker“ (also einem Engländer) auf Richtigkeit überprüft.

Wir sind uns auch bewusst, dass zwischen dem amerikanischen Englisch und dem britischen Englisch ein gewisser Unterschied besteht. Um das Spiel jedoch nicht zu verwirrend zu machen, haben wir meist das britische Englisch genommen, manchmal aber auch das amerikanische Englisch.

Und nun viel Spaß bei „Englisch für Kinder – Teil 2“.

SPIELANLEITUNG

Zahl der Spieler:

1 und mehr

Alter:

ab 6 Jahre und älter

Autor:

Michael Rüttinger

Grafik & Design:

Bernd Dümler/M. Rüttinger

Illustrationen:

Heidmarie Rüttinger, Alice Becker

Inhalt:

Spielplan mit Stadtplan von New York

220 Karten mit 220 farbigen Illustrationen

und englisch-deutschen Wörtern und Sätzen

6 Spielfiguren

1 Augwürfel

48 Wissens-Chips

Sortierkasten

Spielanleitung

noris Spiele © 2001

1. DAS KENNENLERNEN DER WÖRTER

Das ist eine **sehr wichtige** Phase vor dem eigentlichen Spiel.

Du brauchst hierfür **nur die Karten**.

Wenn du noch nie etwas mit Englisch zu tun hattest, solltest du nur etwa **20 bis 50 Karten** auswählen.

Karte für Karte siehst du dir jeweils die **Karten-Vorderseite** mit dem deutschen Wort an und unmittelbar danach das englische Wort auf der **Rückseite**.

Alle Spieler schauen dabei zu und lernen mit.

Jedes Wort sollte **laut** vorgelesen werden.

Wenn niemand dabei ist, der bereits Englisch kann, hilft die **rot** gedruckte **Lautschrift** unter dem englischen Wort bei der richtigen Aussprache.

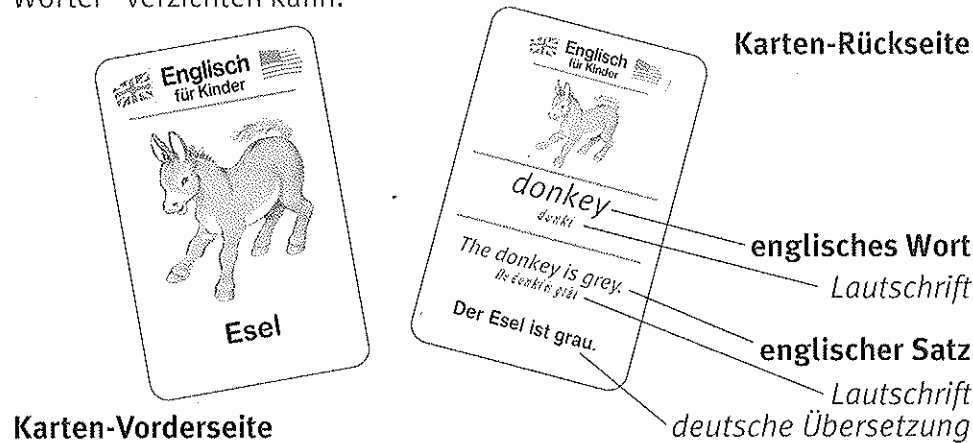
Besser ist es aber, wenn eine Person, die einigermaßen Englisch beherrscht, die englischen Wörter laut vorliest.

Wichtig bei dieser ersten Phase ist, dass das englische Wort immer in Verbindung mit dem Bild steht.

Denn die spätere Wiedergabe des englischen Wortes sollte spontan aufgrund des Bildes geschehen!

Die Sätze auf der unteren Hälfte der Kartenrückseite spielen beim „Kennenlernen der Wörter“ noch keine Rolle.
 Wenn die ausgewählten Karten alle vorgestellt sind, kann das eigentliche Spiel beginnen.

Hinweis: Nach und nach werden alle 220 Karten den Spielern bekannt sein, so dass man dann auf die erste Phase des „Kennenlernens der Wörter“ verzichten kann.



2. DAS WÖRTER-SPIEL

SPIELVORBEREITUNG

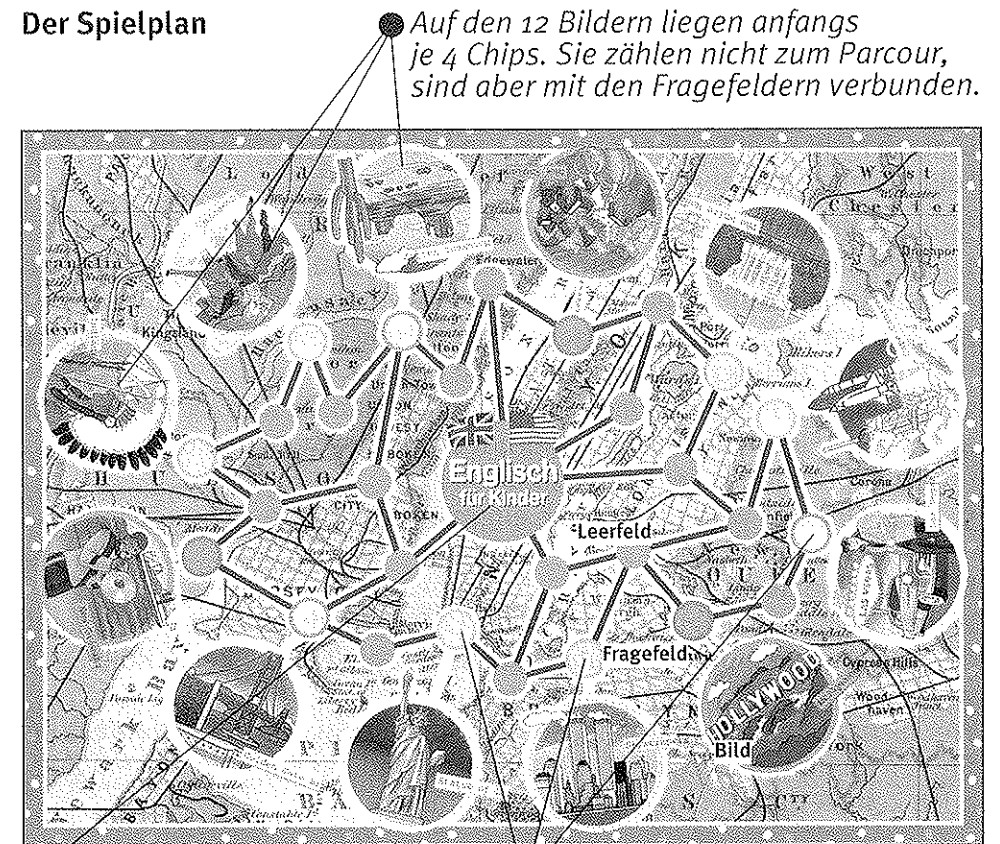
Zunächst werden alle **Karten**, die beim „Kennenlernen der Wörter“ (siehe 1. Abschnitt) ausgewählt wurden, in den **Sortierkasten** gestellt. Wie man diesen zusammenbaut, ist auf der Rückseite der Anleitung abgebildet.

Wenn alle Wörter einigermaßen bekannt sind, werden grundsätzlich alle 220 Karten verwendet. (Zusammen mit Teil 1 sogar 440 Karten!)

Der **Spielplan** wird aufgelegt. Jeder Spieler bekommt eine **Spielfigur**, die er zum Start auf das **mittlere große Feld** des verzweigten Parcours stellt. Die **48 Spiel-Chips** werden gleichmäßig auf die 12 großen Abbildungen des Spielplanes verteilt, also auf jedes Bild 4 Chips.

Der Spielplan zeigt eine Karte der Weltstadt New York mit 12 für Amerika und New York typischen Sehenswürdigkeiten oder Personen. Damit Bekanntschaft zu machen, ist ein kleines Ziel am Rande des Spieles. Zum Schluss der Vorbereitung macht jeder Spieler einen Wurf mit dem **Würfel**, damit feststeht, wer mit dem Spiel beginnen darf.

Der Spielplan



Hier startet jeder Spieler mit seiner Spielfigur. Der gesamte Parcours besteht aus diesem Startfeld, den 12 Fragefeldern und 16 Leerfeldern.

Wer auf einem der 12 Fragefelder steht, die mit je einem Bild verbunden sind (egal ob mit einer gestrichelten oder einer durchgezogenen Linie), darf ein Wort übersetzen.

ZIEL DES SPIELES

Es geht natürlich in erster Linie darum, durch das Spiel möglichst viele englische Wörter zu lernen und auch zu zeigen, dass man sie beherrscht. Im Spiel selbst geht es darum, möglichst schnell **8 Chips** in Besitz zu bekommen. Für jedes richtig gewusste englische Wort gibt es nämlich als „Belohnung“ einen Chip ...

Und so ganz nebenbei fährt man mit seiner Spielfigur auch noch kreuz und quer durch die Stadt New York und lernt dabei kennen, wofür New York bzw. Amerika berühmt sind.

SPIELVERLAUF

Würfeln und Ziehen

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, hat **einen** Wurf mit dem Würfel. Danach zieht er mit seiner Spielfigur in **beliebiger Richtung** um so viele Felder weiter, wie er Augen geworfen hat.

Dabei gelten folgende Zugregeln:

1. Man muss seine Augenzahl immer ganz ausnutzen, auch wenn man dabei nicht auf ein gewünschtes Feld kommt.
2. Man darf während eines Zuges nicht zwischen zwei oder mehr Feldern vor- und zurückziehen. Abbiegen ist erlaubt.
3. Auf einem Feld dürfen mehrere Figuren stehen. Es wird nicht geworfen.
4. Fremde Figuren dürfen übersprungen werden, wobei ein übersprungenes Feld mitgezählt wird.
5. Wer eine „6“ würfelt, ist noch einmal an der Reihe.

Ein Wort übersetzen

Wer mit seiner Spielfigur auf einem der **12 Fragefelder** zum Stehen kommt, darf **ein Wort ins Englische übersetzen**. Es spielt dabei keine Rolle, auf welchem dieser 12 Felder man landet.

Wer nicht auf einem Fragefeld, sondern auf einem der **16 Leerfelder** zum Stehen kommt, darf kein Wort übersetzen und hat somit in diesem Zug auch keine Chance, einen Chip zu bekommen.

Wie geht das Übersetzen?

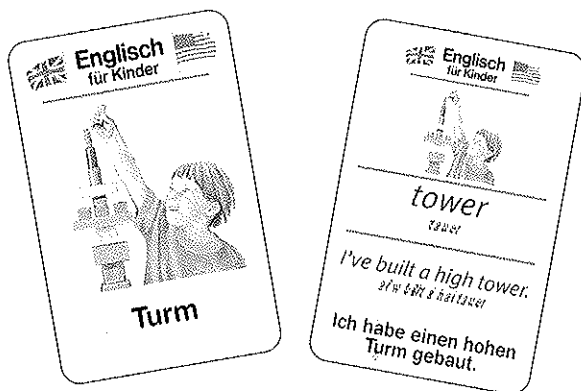
Der **linke** Nachbar des Spielers zieht die **letzte Karte** aus dem Sortierkasten und zeigt sie dem Spieler so, dass dieser nur die „deutsche“ Seite sieht. Der Spieler muss nun das entsprechende **englische Wort** laut sagen.

Ein Beispiel:

Der linke Nachbar zieht die Karte „**Turm**“.

Der Spieler muss jetzt das englische Wort dafür sagen, also „**tower**“.

Danach wird die Karte **zur Kontrolle** umgedreht.



War die Übersetzung **richtig**, bekommt der Spieler **einen Chip**.

War die Übersetzung eindeutig **falsch**, oder wusste der Spieler das Wort gar nicht, gibt es **keinen Chip**.

Wichtig: Wenn auf einem Bild keine Chips mehr liegen, darf man auf dem dazu gehörigen Fragefeld auch kein Wort mehr übersetzen. Ein solches Fragefeld ist dann wie ein Leerfeld.

In jedem Fall kommt die Karte an **vorderster** Stelle in den Sortierkasten zurück, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hinweis: Wenn die Aussprache anfangs noch etwas ungenau ist, das englische Wort aber richtig erkennbar ist, gilt die Übersetzung als richtig.

ENDE DES SPIELES

Man spielt so lange, bis der erste Spieler **8 Chips** in seinen Besitz gebracht hat. Der betreffende Spieler hat dann **gewonnen**.

Man kann vor Spielbeginn auch eine andere Zielsumme vereinbaren, z.B. 10 oder 12 Chips.

3. DAS SPIEL MIT DEN SÄTZEN (FÜR FORTGESCHRITTENE)

Kinder, die schon viele Wörter **kennen und können**, sollten als Vorbereitung für diese dritte und schwierigste Spielart zunächst einmal die **kleinen Sätze** lesen, die auf der unteren Hälfte jeder Karten-Rückseite zu sehen sind. Auch hier kann man sich zunächst auf nur einen Teil der 220 Karten beschränken.

Wenn die Sätze genügend eingeprägt sind, wird gespielt wie es im „Wörter-Spiel“ beschrieben wurde, allerdings mit folgender Änderung:

Der linke Nachbar zeigt zunächst die Karte mit der „**deutschen**“ Seite. Dann liest er den deutschen Satz (unten auf der Rückseite) **laut** vor.

Jetzt muss der Spieler diesen Satz **ins Englische übersetzen**.

Als Hilfe weiß er, dass das abgebildete Wort im geforderten Satz in jedem Fall vorkommt (manchmal in der Mehrzahl oder etwas abgewandelt!).

Stimmt die Übersetzung, gibt es einen Chip. Ist die Übersetzung falsch, oder weiß der Spieler keine Übersetzung, gibt es natürlich keinen Chip.

Hinweis: Beim „Spiel mit den Sätzen“ kann es vorkommen, dass ein Spieler, der Englisch schon etwas besser beherrscht, eine etwas andere Übersetzung sagt, als auf der Karte abgedruckt.

Dies kann vorkommen, da es **immer** verschiedene Möglichkeiten gibt.

Sollte also eine abweichende Übersetzung dennoch richtig sein (am besten Mami oder Papa fragen), dann gibt es ebenfalls einen Chip.