

WORDS IN A BOX

👉👉👉👉 Quicker than quick! 4-6 spelers

Nodig: 1 set kaarten, pen en papier, timer

VOORBEREIDING

Schud de kaarten, maak een stapel van de kaartjes en leg deze met de plaatjes naar beneden op tafel. Houd de timer bij de hand. Leg pen en papier gereed om de score bij te houden.

SPEELWIJZE

De spelers vormen 2 teams van 2-3 personen. Per beurt pakt één speler van één team drie kaartjes. De andere spelers uit het team mogen de kaartjes niet zien. De speler mag de getrokken kaartjes omdraaien op het moment dat de timer gaat lopen. De speler met de kaartjes probeert binnen 30 seconden de plaatjes op de kaartjes in het Engels te beschrijven zonder het woord of één van de andere woorden op het kaartje daadwerkelijk te noemen. De overige leerlingen van het team proberen in het Engels het woord te raden.

PUNTELLING

Als de overige leden van het team een woord juist raden, krijgt het team een punt. Heeft het team bijvoorbeeld alle woorden juist geraden, dan krijgt het team drie punten. Vervolgens is het andere team aan de beurt.

EINDE & WINNAAR

Het spel gaat door tot alle kaarten op zijn of de tijd om is. Het team met de meeste punten aan het eind wint het spel.

👉👉👉👉 What am I? 5-7 spelers

Nodig: 1 set kaarten, Questions to ask

VOORBEREIDING

Schud de kaarten en leg ze met de plaatjes naar beneden op een stapel op tafel.

👉👉👉👉 What am I? 5-7 spelers

Om de beurt pakken de spelers een kaart en houden deze voor zich vast, met de voorkant naar de overige spelers gericht. De speler mag zelf niet op zijn kaart kijken.

SPEELWIJZE

De oudste speler begint en stelt aan de andere spelers een vraag in het Engels. Met behulp van deze vraag wil de speler erachter komen wat er op zijn of haar kaartje staat. De gestelde vraag mag alleen met ja/nee beantwoord worden. Iedere speler mag per beurt één vraag stellen.

EINDE & WINNAAR

Het spel eindigt wanneer alle leerlingen weten wat zij zijn. Degene die het eerst het woord op zijn kaartje geraden heeft, is de winnaar.

👉👉👉👉 Fast hands! 5-7 spelers

Nodig: 1 set kaarten, pen en papier

VOORBEREIDING

Schud de kaarten en leg ze met de plaatjes naar beneden op een stapel op tafel. Leg pen en papier gereed om de score bij te houden.

SPEELWIJZE

De oudste speler begint en pakt een kaart van de stapel. Van het dikgedrukte woord dat op het kaartje staat kiest de speler één letter. Het hele team zegt nu het alfabet hardop. De speler die aan de beurt is zegt ‘stop’ bij de letter die hij/zij heeft gekozen. Vervolgens bedenken alle spelers zo snel mogelijk een Engels woord

👉👉👉👉 Get four 4-6 spelers

Nodig: 1 of meer sets kaarten

VOORBEREIDING

Beslis vooraf hoeveel sets kaarten er gebruikt gaan worden. Hoe meer sets, hoe langer de speelduur. Schud de kaarten goed en laat elke speler zeven kaarten van de stapel pakken. De andere spelers mogen de kaarten niet zien. De overige kaarten vormen de pot in het midden op de tafel.

SPEELWIJZE

De jongste speler begint en vraagt aan een andere speler een kaart die hij niet heeft. De gevraagde kaart moet tot een set behoren waarvan de speler minstens een kaart heeft. Bij het vragen wordt zowel het thema als het betreffende woord genoemd. Bijvoorbeeld: ‘*Can I have from you ... immigrant from the theme abroad?*’ Wanneer de andere speler de gevraagde kaart heeft, moet hij deze afgeven aan de vrager. Wanneer een kaart gevraagd wordt en de ander heeft de kaart niet, dan pakt de vrager een kaart van de pot en gaat de beurt naar de gevraagde. Heeft een speler een complete set verzameld, dan legt hij of zij deze voor zich op tafel.

EINDE & WINNAAR

Speel door tot alle sets compleet zijn.

De speler die aan het einde van het spel de meeste sets heeft is de winnaar.

👉👉👉👉 What am I? 5-7 spelers

dat met die letter begint. Weet een speler een woord, dan legt hij/zij een hand op tafel, maar zegt het woord nog niet. De volgende speler die een woord weet, legt zijn/haar hand bovenop die van de eerste speler, enz., zodat er een stapel van handen ontstaat.

Als iedereen zijn hand heeft opgelegd, noemt de speler wiens hand onder ligt als eerste zijn of haar woord. Is het woord goed, dan krijgt deze persoon een punt. Vervolgens noemen de tweede speler, derde speler, etc. hun woord. Eventueel kunnen de spelers aan elkaar de betekenis van hun genoemde woord toelichten.

PUNTELLING

Alle spelers met een goed woord krijgen een punt. Noemt een speler een woord dat al genoemd is, dan krijgt die speler geen punt. Is het woord fout, dan krijgt de speler ook geen punt.

EINDE & WINNAAR

Speel dit spel zo vaak dat elke speler twee keer aan de beurt komt of tot de tijd op is. Degene met de meeste punten is de winnaar.

Questions to ask

- Am I a/an ... (human, animal, etc.)
- Am I ... (color, alive or not, etc.)
- Do I have ... (body parts, attributes, etc.)
- Can I ... (do something)
- Can you ... (see me, eat me, hit me etc.)

WORDS IN A BOX

👉👉👉👉 Quicker than quick! 4-6 players

Materials: 1 set of cards, pen & paper, timer

PREPARATION

Shuffle the cards, stack the cards and place them face down on the table. Keep the timer handy. Have a pen and paper ready to keep score.

PLAYING MODE

The players form 2 teams of 2-3 people. One player from one team takes three cards per turn. The other players on the team are not allowed to see the cards. The player may turn over the drawn cards when the timer starts. The player with the cards tries to describe the pictures on the cards in English within 30 seconds without actually mentioning the word or any of the other words on the card. The other students of the team try to guess the word in English.

SCORING

If the other members of the team guess a word correctly, the team gets one point. For example, if the team guessed all the words correctly, the team gets three points. Then it is the turn of the other team.

END & WINNER

The game continues until all cards are gone or the time is up. The team with the most points at the end wins the game.

👉👉👉👉 What am I? 5-7 players

Materials: 1 set of cards, Questions to ask

PREPARATION

Shuffle the cards and place them face down in a pile on the table. In turn, the players take a card and hold it in front of them, facing the other players. The player may not look at his card himself.

PLAYING MODE

The oldest player starts and asks the other players a question in English. With the help of this question, the player wants to find out what is on his or her card. The question asked may only be answered with yes / no. Each player may ask one question per turn.

END & WINNER

The game ends when all students know what they are . Whoever guesses the word on his card first is the winner.

👉👉👉👉 Fast hands! 5-7 players

Materials: 1 set of cards, pen & paper

PREPARATION

Shuffle the cards and place them face down in a pile on the table. Have a pen and paper ready to keep score.

PLAYING MODE

The oldest player starts and takes a card from the deck. The player chooses one letter from the bold word on the card. The whole team is now saying the alphabet out loud. The player whose turn it is says ‘stop’ at the letter he / she has chosen. Then all players come up with an English word starting with that letter as quickly as possible . If a player knows a word, he / she puts a hand on the table, but does not say the word yet. The next player to know a word puts his / her hand on top of the first player’s, etc., creating a stack of hands.

👉👉👉👉 Get four 4-6 players

Materials: 1 or more sets of cards

PREPARATION

Decide in advance how many sets of cards will be used. The more sets, the longer the playing time.

Shuffle the cards well and have each player draw seven cards from the deck. The other players are not allowed to see the cards. The remaining cards form the pot in the center of the table.

PLAYING MODE

The youngest player starts and asks another player for a card he does not have. The requested card must belong to a set of which the player has at least one card. When asking, both the theme and the relevant word are mentioned. For example : ‘Can I have from you ... immigrant from the theme abroad?’ When the other player has the requested card, he must hand it over to the asker.

When a card is requested and the other does not have the card, the asker takes a card from the pot and the turn goes to the one asked. If a player has collected a complete set, he or she places it on the table in front of him or her.

END & WINNER

Play until all sets are complete.

The player who has the most sets at the end of the game is the winner.

👉👉👉👉 What am I? 5-7 players

When everyone has laid down their hand, the player whose hand is below is the first to say their word. If the word is correct, this person gets a point.

Then the second player, third player, etc. say their word.

If necessary, the players can explain to each other the meaning of their said word.

SCORING

All players with a correct word receive a point. If a player mentions a word that has already been mentioned, that player does not receive a point. If the word is wrong, the player does not receive a point.

END & WINNER

Play this game so many times that each player has a turn or until time runs out . The person with the most points is the winner.

Questions to ask

- Am I a/an ... (human, animal, etc.)
- Am I ... (color, alive or not, etc.)
- Do I have ... (body parts, attributes, etc.)
- Can I ... (do something)
- Can you ... (see me, eat me, hit me etc.)

WORDS IN A BOX

🗹🗹🗹🗹 **Schneller als schnell!** 4-6 Spieler

Materialien: 1 Kartensatz, Stift und Papier, Timer

VORBEREITUNG

Mischen Sie die Karten, stapeln Sie die Karten und legen Sie sie verdeckt auf den Tisch. Halten Sie den Timer griffbereit. Halten Sie einen Stift und Papier bereit, um die Punktzahl zu halten.

PLAY-MODUS

Die Spieler bilden 2 Teams von 2-3 Personen. Ein Spieler aus einem Team nimmt drei Tickets pro Runde. Die anderen Spieler im Team dürfen die Tickets nicht sehen. Der Spieler kann die gezogenen Karten umkehren, wenn der Timer zu laufen beginnt. Der Spieler mit den Karten versucht, die Bilder auf den Karten innerhalb von 30 Sekunden auf Englisch zu beschreiben, ohne das Wort oder eines der anderen Wörter auf der Karte zu erwähnen. Die anderen Schüler des Teams versuchen, das Wort auf Englisch zu erraten.

ERGEBNIS

Wenn die anderen Mitglieder des Teams ein Wort richtig erraten, erhält das Team einen Punkt. Wenn das Team beispielsweise alle Wörter richtig erraten hat, erhält das Team drei Punkte. Dann ist das andere Team an der Reihe.

ENDE & GEWINNER

Das Spiel wird fortgesetzt, bis alle Karten abgelaufen sind oder die Zeit abgelaufen ist. Das Team mit den meisten Punkten am Ende gewinnt das Spiel.

Ein Kartensatz mit 100 Fragen und Antworten

Ein Kartensatz mit 100 Fragen und Antworten

Ein Kartensatz mit 100 Fragen und Antworten

🗹🗹🗹🗹 **Was bin ich?** 5-7 Spieler

Materialien: 1 Kartensatz, Questions to ask

VORBEREITUNG

Mischen Sie die Karten und legen Sie sie verdeckt in einen Stapel auf dem Tisch.

Im Gegenzug nehmen die Spieler eine Karte und halten sie vor sich, wobei die Vorderseite den anderen Spielern gegenübersteht. Der Spieler darf nicht selbst auf seine Karte schauen.

PLAY-MODUS

Der älteste Spieler beginnt und stellt den anderen Spielern eine Frage auf Englisch. Mit Hilfe dieser Frage möchte der Spieler herausfinden, was auf seiner Karte steht. Die gestellte Frage kann nur mit Ja/Nein beantwortet werden. Jeder Spieler kann eine Frage pro Runde stellen.

ENDE & GEWINNER

Das Spiel endet, wenn alle Schüler wissen, was sie sind. Wer zuerst das Wort auf seiner Karte erraten hat, ist der Gewinner.

🗹🗹🗹🗹 **Schnelle Hände!** 5-7 Spieler

Materialien: 1 Kartensatz, Stift und Papier

VORBEREITUNG

Mischen die Karten und legen Sie sie mit dem Gesicht nach unten auf einen Stapel auf dem Tisch. Bereiten Sie Stift und Papier vor, um die Punktzahl zu halten.

PLAY-MODUS

Der älteste Spieler beginnt und nimmt eine Karte aus dem Stapel. Aus dem fetten Wort auf der Karte wählt der Spieler einen Buchstaben aus. Das ganze Team sagt jetzt das Alphabet laut aus. Der Spieler, der als nächstes “Stopp” ist, sagt bei dem Buchstaben, den er/sie gewählt hat.

🗹🗹🗹🗹 **Holen Sie sich vier** 4-6 Spieler

Materialien: 1 oder mehr Kartensätze

VORBEREITUNG

Entscheiden Sie im Voraus, wie viele Kartensätze verwendet werden. Je mehr Sets, desto länger ist die Spielzeit. Mischen die Karten gut und lassen Sie jeden Spieler nehmen sieben Karten aus dem deck. Die anderen Spieler dürfen die Karten nicht sehen. Die restlichen Karten bilden den Topf in der Mitte des Tisches.

PLAY-MODUS

Der jüngste Spieler beginnt und fragt einen anderen Spieler nach einer Karte, die er nicht hat. Die angeforderte Karte muss zu einem Satz gehören, von dem der Spieler mindestens eine Karte hat. Bei der Frage werden sowohl das Thema als auch das betreffende Wort erwähnt. Zum Beispiel: ‘Kann ich von dir haben ... Einwanderer aus dem Ausland?’ Wenn der andere Spieler die angeforderte Karte hat, muss er sie dem Antragsteller übergeben. Wenn eine Karte gefragt wird und die andere nicht über die Karte verfügt, nimmt der Fragesende eine Karte aus dem Pot und nimmt die an die gewünschte Person. Wenn ein Spieler ein komplettes Set gesammelt hat, legt er es auf den Tisch vor ihm.

ENDE & GEWINNER

Spielen Sie weiter, bis alle Sets abgeschlossen sind. Der Spieler, der die meisten Sätze am Ende des Spiels hat, ist der Gewinner.

Ein Kartensatz mit 100 Fragen und Antworten

Ein Kartensatz mit 100 Fragen und Antworten

Ein Kartensatz mit 100 Fragen und Antworten

Ein Kartensatz mit 100 Fragen und Antworten

Ein Kartensatz mit 100 Fragen und Antworten

Ein Kartensatz mit 100 Fragen und Antworten

Ein Kartensatz mit 100 Fragen und Antworten

Ein Kartensatz mit 100 Fragen und Antworten

Dann, so schnell wie möglich, kommen alle Spieler mit einem englischen Wort, das mit diesem Buchstaben beginnt. Wenn ein Spieler ein Wort kennt, legt er eine Hand auf den Tisch, sagt das Wort aber noch nicht.

Der nächste Spieler, der ein Wort kennt, legt seine Hand auf die des ersten Spielers usw., so dass ein Haufen Hände erstellt wird. Wenn jeder seine Hand aufgezwungen hat, ist der Spieler, dessen Hand darunter ist, der erste, der sein Wort erwähnt. Wenn das Wort gut ist, dann bekommt diese Person einen Punkt. Dann der zweite Spieler, der dritte Spieler usw. erwähnen ihr Wort. Bei Bedarf können sich die Spieler gegenseitig die Bedeutung ihres Wortes erklären.

ERGEBNIS

Alle Spieler mit einem guten Wort bekommen einen Punkt. Wenn ein Spieler ein Wort erwähnt, das bereits erwähnt wurde, erhält dieser Spieler keinen Punkt. Wenn das Wort falsch ist, erhält der Spieler keinen Punkt.

ENDE & GEWINNER

Spielen Sie dieses Spiel so oft, dass jeder Spieler zweimal an der Reihe ist oder die Zeit ausläuft. Derjenige mit den meisten Punkten ist der Gewinner.

Questions to ask

- Am I a/an ... (human, animal, etc.)
- Am I ... (color, alive or not, etc.)
- Do I have ... (body parts, attributes, etc.)
- Can I ... (do something)
- Can you ... (see me, eat me, hit me etc.)

WORDS IN A BOX

🗹🗹🗹🗹 **¡Más rápido que rápido!** 4-6 Jugadores

Materialies: 1 juego de tarjetas, pluma y papel, temporizador

PREPARACIÓN

Baraja las cartas, apila las cartas y colócalos boca abajo en la mesa. Mantenga el temporizador a mano. Tenga un bolígrafo y papel listos para mantener la puntuación.

MODO DE JUEGO

Los jugadores forman 2 equipos de 2-3 personas. Un jugador de un equipo toma tres cartas por turno. Los otros jugadores del equipo no pueden ver las cartas. El jugador puede entregar las cartas dibujadas cuando comience el temporizador. El jugador con las cartas intenta describir las imágenes en las cartas en inglés dentro de 30 segundos sin mencionar realmente la palabra o cualquiera de las otras palabras en la carta. Los otros estudiantes del equipo tratan de adivinar la palabra en inglés.

PUNTUACIÓN

Si los otros miembros del equipo adivinan una palabra correctamente, el equipo obtiene un punto. Por ejemplo, si el equipo adivinó todas las palabras correctamente, el equipo obtiene tres puntos. Entonces es el turno del otro equipo.

FIN Y GANADOR

El juego continúa hasta que todas las cartas se han ido o el tiempo ha terminado. El equipo con más puntos al final gana el partido.

Un juego de tarjetas con 100 preguntas y respuestas

Un juego de tarjetas con 100 preguntas y respuestas

Un juego de tarjetas con 100 preguntas y respuestas

Un juego de tarjetas con 100 preguntas y respuestas

Un juego de tarjetas con 100 preguntas y respuestas

🗹🗹🗹🗹 **Obtener cuatro** 5-7 Jugadores

Materialies: 1 juego de tarjetas, Questions to ask

PREPARACIÓN

Baraja las cartas y colócalos boca abajo en una pila sobre la mesa. A su vez, los jugadores toman una carta y la sostienen frente a ellos, frente a los otros jugadores. Puede que el jugador no mire su carta él mismo.

MODO DE JUEGO

El jugador más viejo comienza y hace una pregunta a los otros jugadores en inglés. Con la ayuda de esta pregunta, el jugador quiere averiguar qué hay en su carta. La pregunta que se hace sólo puede ser respondida con sí / no. Cada jugador puede hacer una pregunta por turno.

FIN Y GANADOR

El juego termina cuando todos los estudiantes saben lo que son. Quien adivine la palabra en su carta primero es el ganador.

🗹🗹🗹🗹 **¡Manos rápidas!** 5-7 Jugadores

Materialies: 1 juego de tarjetas, pluma y papel

PREPARACIÓN

Baraja las cartas y colócalos boca abajo en una pila sobre la mesa. Tenga un bolígrafo y papel listos para mantener la puntuación.

MODO DE JUEGO

El jugador más viejo comienza y toma una carta de la baraja. El jugador elige una letra de la palabra en negrita en la carta. Todo el equipo está diciendo el alfabeto en voz alta. El jugador cuyo turno es decir ‘stop’ en la carta que ha elegido. A continuación, todos los jugadores se le ocurrió una palabra en inglés a partir de esa letra tan pronto como sea posible. Si un jugador

🗹🗹🗹🗹 **Obtener cuatro** 4-6 Jugadores

Materialies: 1 o más juegos de tarjetas

PREPARACIÓN

Decida de antemano cuántos conjuntos de cartas se utilizarán. Cuantos más sets, más tiempo de juego.

Baraja bien las cartas y hace que cada jugador dibuje siete cartas de la baraja. Los otros jugadores no pueden ver las cartas. Las cartas restantes forman el pozo en el centro de la tabla.

MODO DE JUEGO

El jugador más joven comienza y le pide a otro jugador una carta que no tiene. La carta solicitada debe pertenecer a un conjunto del cual el jugador tiene al menos una carta. Al preguntar, se menciona tanto el tema como la palabra relevante. Por ejemplo: ‘Puedo tener de ti ... inmigrante del tema en el extranjero?’ Cuando el otro jugador tiene la carta solicitada, debe entregarla al asker. Cuando se solicita una tarjeta y la otra no tiene la tarjeta, el asker toma una tarjeta de la olla y el turno va al solicitado. Si un jugador ha recogido un conjunto completo, lo coloca en la mesa delante de él o ella.

FIN Y GANADOR

Juega hasta que se completen todos los conjuntos. El jugador que tiene más sets al final del juego es el ganador.

Un juego de tarjetas con 100 preguntas y respuestas

Un juego de tarjetas con 100 preguntas y respuestas

Un juego de tarjetas con 100 preguntas y respuestas

Un juego de tarjetas con 100 preguntas y respuestas

Un juego de tarjetas con 100 preguntas y respuestas

Un juego de tarjetas con 100 preguntas y respuestas

Un juego de tarjetas con 100 preguntas y respuestas

Un juego de tarjetas con 100 preguntas y respuestas

Un juego de tarjetas con 100 preguntas y respuestas

Un juego de tarjetas con 100 preguntas y respuestas

sabe una palabra, pone una mano sobre la mesa, pero aún no dice la palabra.

El siguiente jugador en conocer una palabra pone su mano encima de la del primer jugador, etc., creando una pila de manos. Cuando todo el mundo ha puesto su mano, el jugador cuya mano está abajo es el primero en decir su palabra. Si la palabra es correcta, esta persona obtiene un punto. Luego el segundo jugador, tercer jugador, etc. decir su palabra. Si es necesario, los jugadores pueden explicarse mutuamente el significado de su palabra.

PUNTUACIÓN

Todos los jugadores con una palabra correcta reciben un punto. Si un jugador menciona una palabra que ya ha sido mencionada, ese jugador no recibe un punto. Si la palabra está mal, el jugador no recibe un punto.

FIN Y GANADOR

Juega a este juego tantas veces que cada jugador tiene un turno o hasta que se acabe el tiempo. La persona con más puntos es la ganadora.

Questions to ask

- Am I a/an ... (human, animal, etc.)
- Am I ... (color, alive or not, etc.)
- Do I have ... (body parts, attributes, etc.)
- Can I ... (do something)
- Can you ... (see me, eat me, hit me etc.)