



Der echte
Scout

Meine erste

ENGLISCH-SCHULE

von Gerti Köpf und Ingrid O'Connor



Easy English - erste Wörter und einfache Sätze

Ein fröhliches Lernspiel für 2 - 4 Spieler ab 6 Jahren

Hurra, endlich Ferien! Buddy the dog, Kitty the cat, Lizzy the cow und Sam the donkey freuen sich riesig auf ihre Reise nach England. Bereits beim Kofferpacken wollen unsere vier Freunde die englische Sprache üben. Doch da geht es auch schon drunter und drüber! Vor lauter Reisefieber bringen sie ihre Kleidungsstücke und alles, was sie sonst noch mitnehmen wollen, völlig durcheinander! Kitty hat aus Versehen den Rock von Lizzy an. Sam sucht aufgeregt nach seinen neuen Schuhen und Buddy braucht noch seine Gitarre. Da heißt es, wieder Ordnung schaffen! Und dabei sollt ihr ihnen helfen. Weil es ja nach England geht, geschieht dies natürlich auf Englisch. Wer von den Vieren als Erster richtig angezogen ist, den Koffer gepackt und genügend Geld dabei hat, ist startklar und hat gewonnen. Dann heißt es nämlich: „READY TO GO!“

Liebe Eltern, liebe Spielleiter,

der Weltsprache Englisch begegnen Kinder und Erwachsene tagtäglich und überall: Englische Hits im Radio und Fernsehen, Slogans in der Werbung, im Umgang mit PC und Internet. Als Konsequenz daraus wurde jetzt auch Englisch als Unterrichtsfach in der Grundschule eingeführt. Denn: Je früher Kinder eine Fremdsprache erlernen, desto müheloser und leichter gelingt das Lernen. Jüngere Kinder lernen nicht über Grammatik und Vokabelpaukereien, sondern mit allen Sinnen: **Sehen, Hören, Begreifen**. Und genau hier setzt unsere **Scout Englisch-Schule** an: Liebevoll illustrierte Karten, eine kindgerechte Lautschrift und viele bunte Alltagsgegenstände zum Anfassen machen das Lernen zum reinen Spielvergnügen. **Über 130 Wörter und erste kleine Sätze** aus der unmittelbaren Erlebniswelt der Kinder sind in den Spielfluss integriert. Die Kinder lernen intuitiv, ganz **ohne Pauken und Leistungsdruck**.

Verschiedene Spielvarianten und **verschiedene Schwierigkeitsgrade** garantieren Spiel- und Lernspaß auch für kleine fortgeschrittene Englischkünstler.

Die Bild-Wort-Kombination auf den Spielkarten sowie eine **eigens für Kinder entwickelte Lautschrift** ermöglichen den Kindern das selbständige Spielen: Mit Hilfe dieser Lautschrift erlesen sich die Kinder die richtige Aussprache selbst. Wir haben absichtlich auf die offizielle Normlautschrift verzichtet, da diese Zeichen beinhaltet, die extra erlernt werden müssten. Ideal wäre es natürlich, wenn Sie Ihre Kinder beim ersten Spielen begleiten und die englischen Begriffe laut vorsprechen.

Zum Wortschatz: Sämtliche englischen Wörter und Sätze sowie die dazugehörige Lautschrift wurden von einem erfahrenen Team überprüft, darunter ein „Native-Speaker“: ein Engländer, der Deutsch und Englisch in einer Waldorf-Schule in Schottland unterrichtet.

Bei manchen englischen Begriffen gibt es Unterschiede zwischen dem amerikanischen und dem britischen Englisch: In unserem Spiel geht es klassisch britisch zu!

Hallo, liebe Kinder,

Englisch lernen ist ganz einfach und besonders viel Spaß macht es mit unseren vier Freunden: Kitty der Katze, Buddy dem Hund, Lizzy der Kuh und Sam dem Esel. Bevor es aber so richtig losgeht, noch etwas ganz Wichtiges: In der englischen Sprache werden die Wörter anders ausgesprochen, als man sie schreibt. Darum haben wir uns für euch etwas Besonderes einfallen lassen: Unter jedem englischen Wort steht in *schräger Schrift*, wie ihr es aussprechen sollt. So etwas nennt man eine **Lautschrift!** Und weil es im Englischen sogar Laute gibt, die es in der deutschen Sprache gar nicht gibt, hier noch ein paar Erklärungen für euch:

ß: Immer wenn ihr diesen Buchstaben seht, legt ihr die Zungenspitze an die obere Zahnreihe, sagt ein „s“ und zieht dabei die Zunge schnell zurück. Das ist doch ganz leicht, oder? Übt diesen Laut ein paarmal, bevor ihr mit dem Spiel beginnt, zum Beispiel mit dem Wort *the* = *ße*, das im Englischen für *der, die, das* steht.

oa, oi, ou und ua: Weiterhin müsst ihr immer, wenn ihr über zwei Buchstaben einen Bogen seht, diese beiden Buchstaben zusammenhängend aussprechen und nicht jeden Buchstaben einzeln. Nehmen wir mal das Wort *football* = *futtboal*. Die richtige Aussprache lautet *also futtböal* und nicht *futtbö-ai*.

äi, ai, au: Die hier aufeinanderfolgenden Buchstaben werden zusammenhängend ausgesprochen. Z. B. *o*; wie in *Mais*, *au* wie in *Maus* (für *äi* gibt es in der deutschen Sprache kein Beispiel).

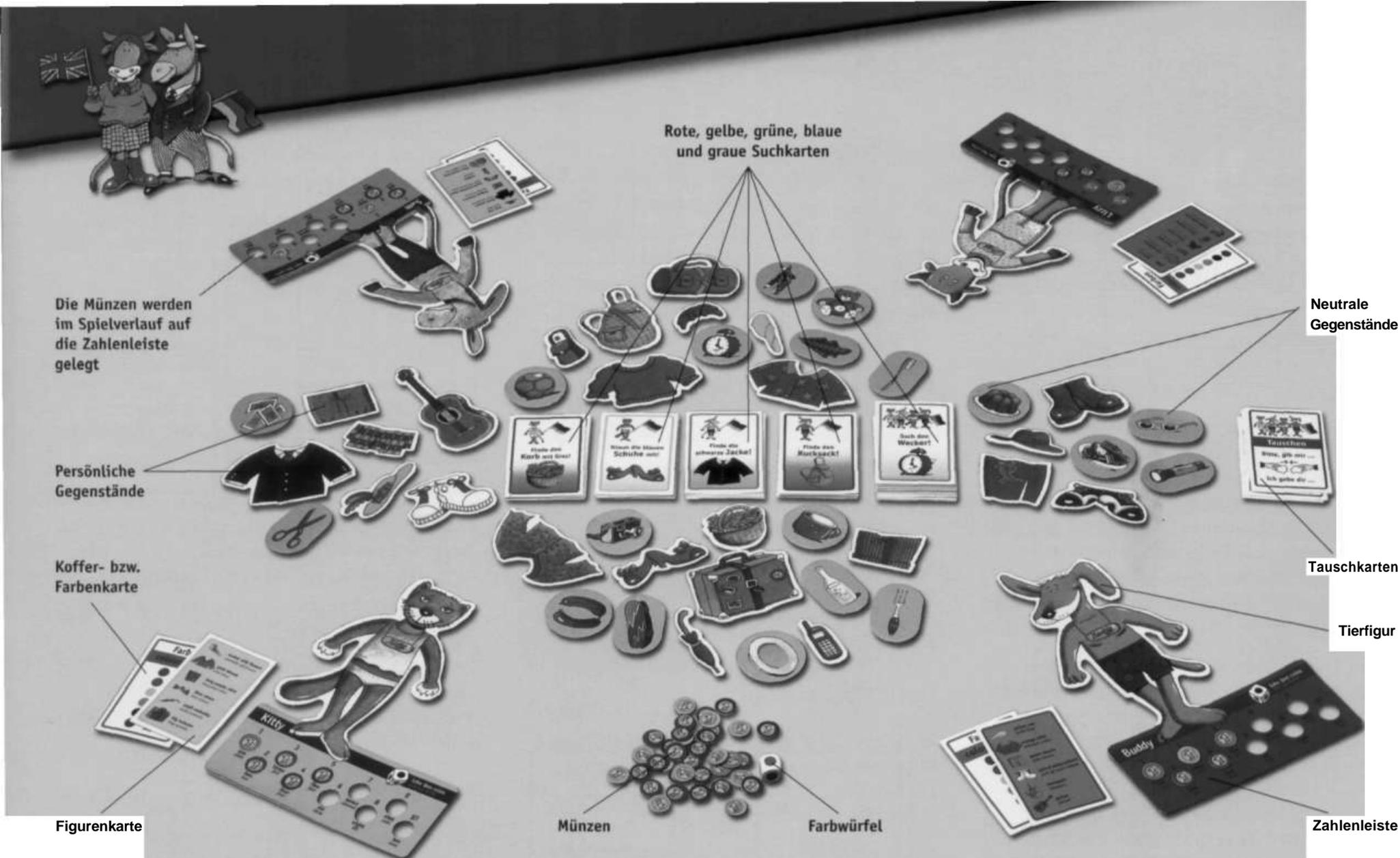
aa, ii, oo, uu, ää: Langgezogene Laute sind immer durch doppelte Buchstaben kenntlich gemacht. Man spricht ein langes „i“ in *please* = *pliis*, ein langes „u“ in *blue* = *bluu* usw.

Alles klar? Das ist doch gar nicht so viel, was ihr bei der Aussprache beachten müsst! Und nun viel Spaß beim Englischlernen mit Kitty, Buddy, Sam und Lizzy!

Noch ein paar Tipps für Profis:

Neben dem Wortschatz im Spiel können folgende Wörter und kleine Sätze in den Spielablauf einfließen:

Yes <i>jess</i>	Ja
No <i>nou</i>	Nein
Thank you <i>ßänkjuu</i>	Danke
Please <i>plus</i>	Bitte
Ready to go! <i>räddi tu goii</i>	Startklar!
It's my turn! <i>its mai törn</i>	Ich bin dran!
It's your turn! <i>its juur törn</i>	Du bist dran!
Miss a turn! <i>m/ss ä törn</i>	Einmal Aussetzen!
Throw the dice! <i>ßrou ße daiss</i>	Würfle!
Free choice <i>frii tschois</i>	Freie Wahl
Take two coins! <i>täik tuu koins</i>	Nimm zwei Münzen!



Spielmaterial:

- 4 große Tierfiguren: Buddy, Kitty, Lizzy und Sam
- 4 Figurenkarten
- 24 persönliche Gegenstände
(pro Figur jeweils 6, mit blauer, gelber, grüner oder roter Rückseite)
- 24 neutrale Reisegegenstände
- 24 farbige Suchkarten für persönliche Gegenstände
(je 6 blaue, gelbe, grüne, rote)
- 24 graue Suchkarten für neutrale Reisegegenstände
- 4 Tauschkarten
- 4 Kofferkarten (Rückseite: Würfelfarben)
- 40 Münzen
- 1 Farbwürfel

Vor dem ersten Spiel müssen alle Stanzteile vorsichtig aus den Kartontableaus gelöst werden.

Spielvorbereitung:

-  Jeder Spieler von euch wählt eine Tierfigur und die dazugehörige Figurenkarte aus.
-  Die persönlichen Gegenstände (bunte Rückseiten) der ausgewählten Figuren, alle neutralen Reisegegenstände (graue Rückseiten) und alle Münzen legt ihr mit der Abbildung nach oben in die Mitte.
-  Die Suchkarten werden nach Farben sortiert und mit der deutschen Seite nach oben als 5 einzelne Stapel abgelegt (Rot, Blau, Gelb, Grün, Grau).
-  Jeder Spieler nimmt sich außerdem eine Kofferkarte und legt diese mit der Rückseite nach oben (Farben) vor sich ab. Die Tauschkarten werden erst später gebraucht.

Bei 2 oder 3 Spielern: Figuren, die nicht im Spiel sind, sowie dazugehörige persönliche Gegenstände, Suchkarten und Figurenkarten werden aussortiert und zur Seite gelegt.

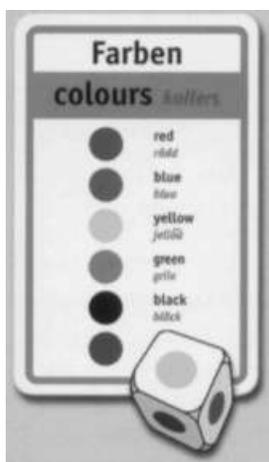
Spielverlauf:

So, nun kann es losgehen! Zuerst müsst ihr für eure Tierfiguren Gegenstände und Münzen **sammeln**, später dann darf **getauscht** werden. Denn, nur wer richtig angezogen ist, genügend Münzen und neutrale Gegenstände dabei hat, ist reisefertig.

1. Die Sammelphase:

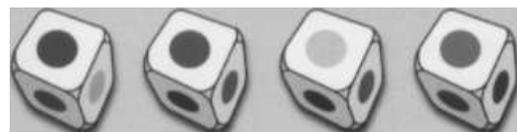
Während dieser Phase sammelt ihr die Gegenstände in der Tischmitte und Geldstücke ein. Der **jüngste Spieler** von euch **beginnt**. Was ihr einsammeln dürft, bestimmt der Würfel.

Würfeln und Farbe laut auf Englisch vorlesen



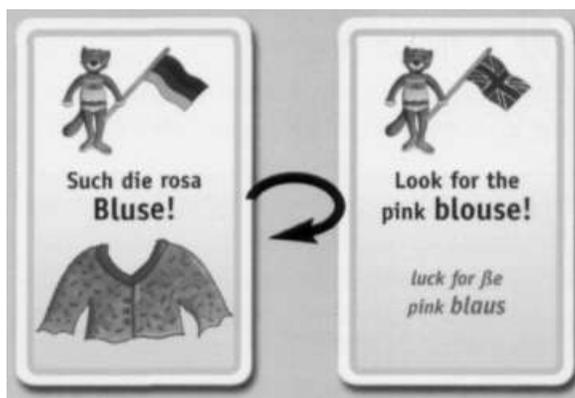
Der Spieler, der am Zug ist, würfelt und sagt die gewürfelte Farbe laut auf Englisch an (z. B. yellow/jellou für Gelb). Die englischen Wörter für die 6 Würfelfarben findet ihr auf der Rückseite eurer Kofferkarte. Nachdem der Spieler das Würfelergebnis wie nachfolgend beschrieben ausgeführt hat, kommt der Nächste an die Reihe.

Suchkarte vom passenden Stapel nehmen



Würfelst du die Farben Rot, Blau, Gelb oder Grün, so nimmst du dir die oberste Suchkarte vom Stapel in der gleichen Farbe. Es kann sein, dass einzelne **Stapel** im Spielverlauf **aufgebraucht** wurden oder sich **nicht alle farbigen Suchkarten im Spiel befinden** (bei nur **2 oder 3 Spielern**). Würfelst du nun eine dieser Farben, so darfst du anstelle der entsprechenden Suchkarte eine **graue Suchkarte** ziehen. Sind die grauen Suchkarten auch schon aufgebraucht, so musst du aussetzen.

Gegenstand einsammeln



Hast du eine Karte gezogen, so darfst du nun einen Gegenstand einsammeln:

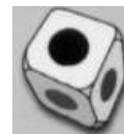
1. **Du liest** die Anweisung auf der Suchkarte laut auf **Deutsch** vor. Dann drehst du die Karte um und **wiederholst** den Satz auf **Englisch**. *Hier hilft euch bei der Aussprache die schräg geschriebene Lautschrift!*

2. Anschließend **nimmst** du den gesuchten **Gegenstand** aus der Mitte.

3. **Persönliche Gegenstände** werden sogleich **auf die eigene Spielfigur** gelegt, auch wenn diese nicht zur eigenen Spielfigur gehören: Manchmal hat Kitty eben die gestreifte Hose von Sam und Sam wiederum den karierten Rock von Lizzy an ... usw. Werden für einen Körperteil im Spielverlauf **mehrere gleichartige persönliche Gegenstände** gewürfelt, z. B. mehrere Hüte, so kommt der erste auf die Figur, alle weiteren neben die Figur. Sobald aber der richtige Hut gesammelt wird, wird dieser sogleich aufgesetzt und der falsche Hut kommt daneben. Bereits gesammelte persönliche Gegenstände dürfen also jederzeit auf der eigenen Figur umgeordnet werden. **Neutrale Reisegegenstände** kommen immer neben die Figur.

4. Die Suchkarte wird beiseite gelegt und in diesem Spiel nicht mehr benötigt.

Münzen einsammeln



Take two coins/täk tuu koins - 2 Münzen nehmen und auf die Zahlenleiste legen. Laut zählen.

Würfelst du die **Farbe Schwarz**, dann darfst du dir **zwei Münzen** nehmen. Leg die Münzen auf deine Zahlenleiste! Die Farbe der Münzen spielt keine Rolle. Dabei musst du laut zählen: *one/uann, two/tuu*. Wenn du weitere zwei Münzen würfelst, legst du diese ebenfalls auf die Zahlenleiste und zählst von ganz vorne: *one/üann, two/tuu, three/ßrii, four/foor*; dann: *one/uann, two/tuu, three/ßrii, four/foor, five/faiv, six/sicks* usw. Es passen 10 Münzen auf die Leiste. **Würfelst du mehr als 10 Münzen**, so legst du die überzähligen **neben deine Figur**. Diese Münzen müssen nicht mehr auf Englisch gezählt werden und können später getauscht werden. Sind alle Münzen aufgebraucht, musst du aussetzen.

Gegenstand oder Münzen einsammeln



Joker - beliebige farbige oder graue Suchkarte oder 2 Münzen nehmen.

Hast du **Lila** gewürfelt? Dann hast du Glück, denn Lila ist der **Joker** und steht für freie Wahl. Hier darfst du eine beliebige farbige oder graue Suchkarte und den entsprechenden Gegenstand oder aber zwei Münzen nehmen.

Ende der Sammelphase

Reihum wird gewürfelt und nach und nach sind eure Figuren eingekleidet. Sind **alle farbigen Suchkarten** aufgebraucht und damit alle persönlichen Gegenstände auf die Spielfiguren verteilt, so ist die **Sammelphase beendet und die Tauschphase beginnt**.

Übriggebliebene graue Suchkarten und die dazugehörigen Reisegegenstände sowie die restlichen Münzen bleiben aber weiterhin in der Tischmitte. Denn, auch während der Tauschphase dürft ihr noch Münzen und neutrale Gegenstände einsammeln.

2. Die Tauschphase:



Tauschen

Bitte, gib mir...

Ich gebe dir...



swap swopp

Please, give me...
plis givw mi...



I give you ...
ai givw juu ...

Jeder Spieler sucht sich zunächst eine Tauschkarte aus. Mit Hilfe eurer Tauschkarte **verständlich** ihr euch während der Tauschphase mit euren **Mitspielern auf Englisch**. Nun überprüft ihr mit eurer Figurenkarte, welche der 6 persönlichen Gegenstände ihr noch braucht, damit eure Figur richtig angezogen ist. Denkt aber daran, eure Figuren brauchen auch noch Geld und ein paar neutrale Reisegegenstände. Wie viele genau, ist am Spielende beschrieben.

Würfeln. Tauschen. Sammeln

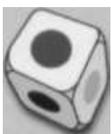
Reihum wird wieder gewürfelt. Der Spieler, der als Nächster in der Sammelphase an der Reihe gewesen wäre, beginnt.



Mit dem entsprechenden Mitspieler tauschen.

Würfelst du die **Farbe einer Figur eines Mitspielers**, so darfst du mit diesem einen Gegenstand deiner Wahl oder 2 Münzen tauschen.

Würfelst du in der Tauschphase die **eigene Farbe** oder die **Farbe einer Figur, die nicht im Spiel ist**, so hast du Pech und musst leider **aussetzen**.



Joker - Tauschpartner aussuchen
oder graue Suchkarte ziehen
oder 2 Münzen nehmen.

Glück gehabt! Würfelst du die Farbe Lila, dann hast du freie Wahl: Du darfst dir entweder deinen Tauschpartner aussuchen oder dir eine graue Suchkarte samt Gegenstand oder zwei weitere Münzen nehmen



Take two coins/täik tuu koins -
2 Münzen nehmen.

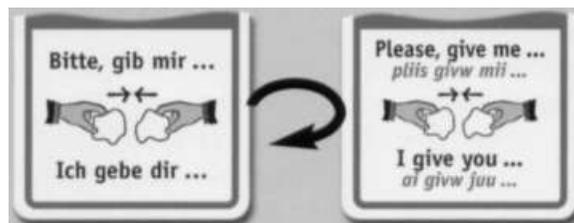
Würfelst du Schwarz, so nimmst du, wie in der Suchphase, ebenfalls zwei Münzen und legst diese auf deine Zahlenleiste. Auch hier **gilt**: Laut bis zur zehnten Münze auf Englisch zählen, alle weiteren Münzen kommen neben die Figur.

Was darf getauscht werden?

Neutrale Gegenstände darfst du immer tauschen. **Persönliche Gegenstände** dürfen nur getauscht werden, wenn sie nicht bereits auf der richtigen Figur liegen!

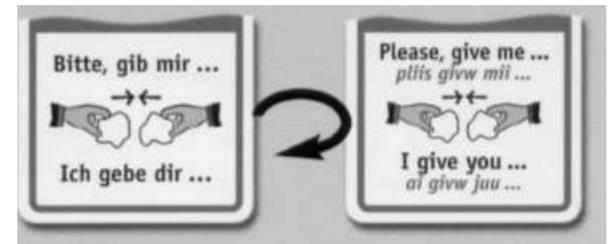
Münzen dürfen nur getauscht werden, wenn die **Zahlenleiste bereits voll** ist und die Münzen neben der Figur liegen. Es werden immer **zwei Münzen** gegen einen beliebigen Gegenstand des Tauschpartners getauscht.

Wie wird getauscht?



1. Den oberen deutschen Satz auf der Tauschkarte vorlesen, die Karte umdrehen und den gleichen Satz auf **Englisch wiederholen**. Bist du schon ein wenig geübt, so spielst du nur noch mit der englischen Seite deiner Tauschkarte.

2. Nun nimmst du dir den Gegenstand, den du von deinem Tauschpartner **haben möchtest**. Das können entweder ein **persönlicher** oder **neutraler** Gegenstand oder **zwei Münzen** (neben der Zahlenleiste) sein. Du liest die englische Bezeichnung von der Rückseite des Gegenstands ab oder sagst „two coins“/tuu koins für die Münzen. Anschließend legst du den Tauschgegenstand auf bzw. neben deine Figur.



3. Den unteren deutschen Satz vorlesen, Karte umdrehen und den gleichen Satz auf **Englisch wiederholen**. Auch hier **gilt**: Nach ein bisschen Übung, wird nur noch der englische Satz benannt.

4. Nun nimmst du den Gegenstand, den du deinem Tauschpartner **geben möchtest** und liest auf der Rückseite die englische Bezeichnung ab oder benennst die zwei Münzen. Dann gibst du dem Mitspieler deinen Tauschgegenstand. Der Mitspieler legt ihn auf oder neben seine Figur. Der nächste Spieler ist am Zug.

Nach und nach bekommen so unsere vier Freunde endlich ihre richtige Kleidung und bald schon sind sie reisefertig. Die Spannung steigt: Wer von den Vieren ist wohl als Erster startklar: Buddy, Lizzy, Kitty oder Sam?

Spielende:

Es wird so lange reihum gewürfelt und getauscht, bis ein Spieler seine Figur komplett richtig angezogen hat. Außerdem muss der Spieler noch folgende Anzahl von neutralen Reisegegenständen und Münzen besitzen:

-  **Bei 2 Spielern:** mindestens **5 neutrale Reisegegenstände** und **10 Münzen**
-  **Bei 3 Spielern:** mindestens **4 neutrale Reisegegenstände** und mindestens **8 Münzen**
-  **Bei 4 Spielern:** mindestens **3 neutrale Reisegegenstände** und mindestens **6 Münzen**

Hat ein Spieler alles beisammen, so hat er gewonnen und seine Figur ist reisefertig! Er nennt den Namen seiner Tierfigur z. B. „Lizzy“ und ruft:

„Lizzy is ready to go!“/Lissi is räddi tu gou

Was auf Deutsch so viel heißt wie: „Lizzy ist startklar!“ Aber das wisst ihr ja bereits, oder?

Gute Reise und viel Spaß beim Englischlernen!

Meine erste Englisch-Schule für Fortgeschrittene

Spielvorbereitung wie oben beschrieben. Änderung: Alle Suchkarten werden mit der **englischen Seite** nach oben sortiert und auf 5 Farbstapel gelegt.

In der **Sammelphase** lesen die Spieler nur die englischen Aufforderungssätze auf den Suchkarten und nehmen dann den genannten Gegenstand. Stimmt die englische Bezeichnung auf der Rückseite des gewählten Gegenstandes mit dem auf der Suchkarte überein, so darf ihn der Spieler behalten. Stimmt es nicht, so wird die Suchkarte zurück auf den Stapel gelegt und der Gegenstand kommt wieder in die Mitte. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

In der **Tauschphase** wird ebenfalls nur mit den englischen Seiten der Tauschkarten gespielt. Auch hier müssen die Gegenstände, ohne sie umzudrehen, gleich auf Englisch benannt und getauscht werden. Nur zur Kontrolle werden die Gegenstände umgedreht und die englische Bezeichnung vorgelesen. Hat der Spieler die englische Bezeichnung eines Gegenstandes vergessen oder das falsche Wort gesagt, werden die Gegenstände nicht getauscht und der Spieler muss aussetzen.

Spielvariante „Mit Köpfchen Kofferpacken



Bei dieser Spielvariante packt ihr alle gemeinsam einen großen Koffer für die Reise unserer vier Freunde. Nach und nach wird Stück für Stück eingepackt. Mal sehen, wer sich hier wie lange die richtigen englischen Wörter merken kann!

Zum Spielen braucht ihr:

- Für jeden Spieler eine Kofferkarte
- Alle persönlichen und neutralen Reisegegenstände
- Pro Spieler mindestens 3 Münzen

Vordem Spiel:

Die **Kleidungsstücke und Gegenstände** werden mit der **Abbildung nach oben** am Rand der Spielfläche verteilt. Alle Spieler nehmen sich eine **Kofferkarte** und üben damit den Satz: „Ich packe in meinen Koffer“ auf Englisch. Also:

„I put in my suitcase“
ai putt in mai sjutkáis

Jeder Spieler erhält mindestens **3 Münzen** beliebiger Farbe. Sind die Spieler noch unsicher im Gebrauch der englischen Wörter, nehmen sie sich bis zu 6 Münzen.

Das Kofferpacken:

Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt sich einen beliebigen Gegenstand und liest die englische Bezeichnung von der Rückseite ab: z. B. „the pink blouse“ /*ße pink blaus*.

Anschließend legt er den **Gegenstand** mit der Abbildung nach oben **in die Mitte**. Dabei spricht er nun den Kofferpack-Satz:

„I put in my suitcase the pink blouse.“
o; putt in mai sjutkáis ße pink blaus

Der nächste Spieler ist am Zug. Er sucht sich einen neuen Gegenstand aus, benennt ihn auf Englisch, z. B. „the nice teddy bear“ /*ße nais teddi bäär* und legt ihn neben den ersten in eine Reihe. Dabei muss er nun **alle** bereits gepackten **Gegenstände** auf Englisch nacheinander **aufzählen**.

In unserem Beispiel:

„I put in my suitcase the pink blouse and the nice teddy bear.“
ai putt in mai sjutkáis ße pink blaus and ße nais teddi bäär

Hat ein Spieler die englische **Bezeichnung** eines bereits gepackten Gegenstandes **vergessen**, so darf er den Gegenstand umdrehen und die englische Bezeichnung nochmals laut ablesen, muss dafür aber eine **Münze abgeben**.

Besitzt ein Spieler **keine Münzen mehr**, hat er leider verloren. Er beginnt jedoch sofort eine **neue Runde Kofferpacken**. Denn: Übung macht den Meister!

Kofferpacken für Profis

Gespielt wird wie beim Kofferpacken. Die Spieler nennen allerdings die **englischen Wörter** schon **bevor** sie die Gegenstände **umdrehen**. **Stimmt die englische Bezeichnung nicht**, müssen sie eine **Münze abgeben**.

Anschließend werden die Gegenstände in die Reihe gelegt und nacheinander aufgezählt. Weiter geht das Kofferpacken, wie oben beschrieben.

Wollt ihr es noch ein bisschen schwieriger? So legt ihr die Gegenstände nicht übersichtlich in eine Reihe, sondern **ungeordnet** in die Mitte oder sogar übereinander. Die Spieler müssen sich also die englischen Begriffe und die Reihenfolge der Gegenstände merken.

Viel Spaß beim Kofferpacken!



Autorinnen: Gerti Köpf und Ingrid O'Connor
Illustrationen: Reiner Stolte

Grafik: Bluguy Grafik-Design, München
Redaktion: Gerti Köpf, Ingrid O'Connor, Bärbel Schmidts

© 2004 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart, Germany
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY.

Art.-Nr. 696511