

## Verteilung der Feedback-Chips

♀ = 1 Chip wird vergeben: von den anderen Spielerinnen und Spielern an die Person, die die Karte aufgedeckt hat (Spieler müssen sich abstimmen, welcher Chip).

♂♂ = 2 Chips werden vergeben: von den anderen Spielerinnen und Spielern an die beiden, die die Aufgabe gelöst haben (bei nur 2 Spielern: die Spieler geben sich gegenseitig je 1 Chip).

♂♂♂ = alle Spielerinnen und Spieler sind beteiligt. Es werden aber **maximal 3** Chips vergeben und zwar von der Person, die die Karte aufgedeckt und vorgelesen hat (darf sich selbst auch einen Chip geben).

Bei Karten ohne Männchen werden keine Chips vergeben.

### Redaktioneller Hinweis

Die Überschriften zu den Aufgaben auf den Karten sind nicht immer wortwörtlich übersetzt. Wenn es um Redensarten oder umgangssprachliche Formulierungen geht, können die Übersetzungen voneinander abweichen.

Dieses Spiel ist in den Sprachfassungen Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch erhältlich. Mehr Informationen unter: [www.hueber.de/sprachspiele](http://www.hueber.de/sprachspiele) oder [www.grubbemedia.de](http://www.grubbemedia.de).

Alle Rechte vorbehalten  
©2023 – Grubbe Media GmbH  
[www.grubbemedia.de](http://www.grubbemedia.de)

**Idee und Konzeption:** Grubbe Media GmbH

**Redaktion:** Marie-Odil Buchschmid-Rosticher, Antonella Crivello-Poock, Gerhard Grubbe, Dr. Ulrike Kretschmer, Hildegard Rudolph, Montserrat Varela, Valerio Vial

**Design:** Nerina Wilter

**Bildnachweis:** [www.istockphoto.com/de](http://www.istockphoto.com/de)

# Applaus! Applause!



Englisch lernen mit Spaß,  
Fantasie und Schlagfertigkeit

## Das Wichtigste zuerst!

Eine Sprache zu lernen ist gut, das Gelernte anzuwenden macht aber den Unterschied!

Es geht bei den Aufgaben um freies Sprechen und Ausdruck. Denkt nicht lange nach, sondern sprecht ohne Scheu, selbstbewusst und ausdrucksstark. Wendet eure Englischkenntnisse an, improvisiert, lasst eurer Fantasie freien Lauf und lernt von den anderen. Apropos lernen: Ihr werdet im Laufe des Spiels viel Neues erfahren. Nicht nur über eure Mitspielerinnen und Mitspieler, sondern vielleicht auch über euch selbst.

Gewinnen oder verlieren, das spielt keine Rolle. Auch ob eure Beiträge sprachlich korrekt sind, ist nicht entscheidend. Es können Hilfsmittel eingesetzt werden, man hilft sich gegenseitig oder eine Lehrkraft greift korrigierend ein.

**Spielmaterial:** 84 Aufgabenkarten, Notizblock, 84 Feedback-Chips

## Vorbereitung

- \* 1 Stift pro Person und Papier (Block aus dem Spiel) bereitlegen
- \* Karten für eine Spielrunde auswählen (siehe nächsten Abschnitt) und verdeckt in die Tischmitte legen
- \* Feedback-Chips in den Schachteldeckel legen
- \* Wörterbuch und/oder digitales Hilfsmittel sowie einen beliebigen Text in Englisch (ca. ½ Seite) aus einem Buch, einer Zeitschrift oder einer anderen Quelle bereitlegen

## Auswahl der Karten pro Spielrunde

Es wird immer nur mit einer Auswahl von max. 20 Karten pro Spielrunde gespielt. Die Auswahl richtet sich nach den Sprachkenntnissen der Mitspielenden. **Kartenrückseite grün:** Die Aufgaben sind mit guten Grundkenntnissen der Sprache (A1-Level) zu bewältigen und eignen sich auch als Aufwärmprogramm für Fortgeschrittene. **Kartenrückseite orange:** Die Aufgaben sind etwas anspruchsvoller, hier ist mindestens A2-Level gefragt. **Kartenrückseite rot:** Hier könnt ihr mit euren guten Englischkenntnissen glänzen, denn die Aufgaben haben es in sich!

## Los geht's!


Die älteste Person in der Spielrunde beginnt.

Decke die oberste Karte des Kartenstapels auf und lies den englischen Text vor. Gibt es Verständnisprobleme, kannst du die deutsche Übersetzung zurate ziehen. Es versteht sich von selbst, dass alle Aufgaben in Englisch zu lösen sind. Deshalb hier noch einmal der Hinweis von Seite 1: Sprachliche Korrektheit ist wünschenswert, aber nicht entscheidend. Es können Hilfsmittel eingesetzt werden, man hilft sich gegenseitig oder eine Lehrkraft greift korrigierend ein.

**Faktor Zeit:** Die Aufgaben haben keine Zeitvorgabe! Ihr entscheidet selbst, wie viel Zeit ihr euch gebt. Es ist aber sinnvoll, eine Person zu bestimmen, die moderiert und die Zeit im Auge behält. Grundsätzlich gilt: Je mehr Personen involviert sind, desto mehr Zeit brauchen die Aufgaben – zumindest die, an denen alle Spielerinnen und Spieler beteiligt sind.

Eine Spielrunde ist beendet, wenn alle Karten des Kartenstapels durchgespielt sind.

## Feedback-Chips

Die -Symbole auf den Karten bedeuten, dass es für diese Aufgabe einen, zwei oder maximal drei Feedback-Chips gibt. Wie schon erwähnt, geht es nicht um gewinnen oder verlieren. Seid deshalb bei der Vergabe der Feedback-Chips ganz locker und großzügig. Werdet ihr euch bei einer Aufgabe mal nicht einig, vergebte ihr keine Chips.

## Bedeutung der Symbole auf den Chips:



hervorragende Performance (darf nur einmal pro Aufgabe vergeben werden)



sehr gut gemacht



war in Ordnung



wer ganz daneben liegt oder sich keine Mühe gibt, kann auch mal die Rückmeldung in Form einer goldenen Zitrone erhalten