



Spellingo

1. Originalversion

Ähnlich wie:	Rommé und Scrabble
Karten im Einsatz:	1 Satz mit oder ohne grüne Karten
Zusatzmaterial:	keins
Ziel:	alle Karten als 1. abzulegen und die meisten Punkte zu erzielen
Wie:	mit den Karten Wörter legen
Dauer:	5-20 Minuten
Spieler:	2-6
Level:	Lesealter
Lernziel:	Rechtschreibung, Aussprache



Wie Spellingo gespielt wird

Vorbereitung: Alle Stapel getrennt und mit dem Gesicht nach unten in die Tischmitte legen. Jeder Spieler erhält je 5 von den Karten mit einem Punkt, je 2 von den Karten mit 3 Punkten und 2 von den grünen Karten (optional) Insgesamt hat jeder Spieler 14 bzw. 16 Karten. Festlegen wie viele Wörter pro Runde ausgelegt werden dürfen.

Ablauf: Reihum versucht jeder Spieler 1-2 (mehr nach Absprache) Wörter mit seinen Karten zu legen. In jeder Runde muss eine Karte gezogen werden. Man darf eine Karte pro Runde abgeben, muss man aber nicht.

Wenn der erste alle Karte in Wörter verwandeln konnte ist das Spiel vorbei. Jetzt werden die Punkte gezählt. Auf der Hand gebliebene Karten sind Minuspunkte. Wörter vorlesen lassen.

Zusatzpunkte für Übersetzungen.





2. Lauter Laute

Ähnlich wie: -

Karten im Einsatz:

Auswahl an Karten. Je nach Anzahl der Mitspieler werden mehrere Spellingo Spiele benötigt

Zusatzmaterial:

Zählsteine

Ziel:

Die meisten Zählsteine zu erlangen

Wie:

Laute erkennen und zuordnen

Dauer:

Beliebig mind. 8 Minuten

Spieler:

Gruppen/Klasse

Level:

Einführung in die englische Sprache

Lernziel:

Phonem-Graphem Zuordnung, Rechtschreibung, Aussprache

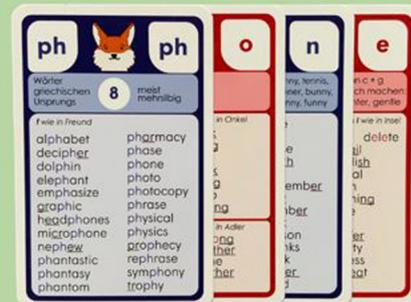
Wie Lauter Laute gespielt wird

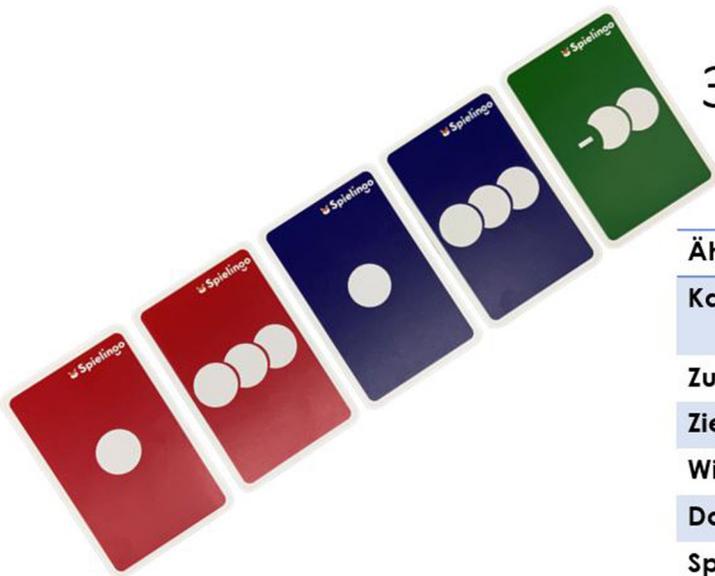
Vorbereitung: Jede Gruppe erhält einen Satz Karten

Ablauf: der Spielleiter spricht ein Wort vor, z.B. Phone. Dann nennt er den Laut den die Spieler finden müssen. Z.B. /f/ (Beispiele sind auf den Karten)

Die Spieler finden dann die Karten F, PH und vielleicht OUGH. Die Spieler, die einen F-Laut gefunden haben nehmen sich einen Zählstein. Dann schreibt der Spielleiter alle gefundenen Möglichkeiten an die Tafel. Sollten nicht alle gefunden worden sein, wird weitergesucht, eventuell mit Tipps vom Spielleiter.

Jetzt schreiben alle verdeckt das Wort **PHONE** mit dem F-Laut, den sie für richtig halten. Dann wird das Rätsel gelöst und ein Chip geht an alle die richtig lagen. Zusatzpunkte können für richtige Erklärungen vergeben werden. Z.B. OUGH kann nicht richtig sein, weil es nie am Anfang eines Wortes steht (Ausnahme ough) und wenn es den F-Laut macht dann nur mit A oder O davor (enough, cough). Zusatzpunkte können auch für weiter Wörter vergeben werden, die /f/ mit PH verschriften: photo, pharmacy, alphabet, dolphin, elephant, trophy, microphone... (die Karten vorher umdrehen, da Beispiele auf den Karten sind)





3. Lucky Draw

Ähnlich wie:	-
Karten im Einsatz:	Mindestens 1 Satz mit oder ohne Joker. Spielleiter erhält auch einen Satz.
Zusatzmaterial:	-
Ziel:	alle Karten zu verwenden
Wie:	mit den Karten Wörter legen
Dauer:	Nach belieben
Spieler:	Gruppen / Klasse
Level:	7.KI (falls keine nativen Sprecher)
Lernziel:	Rechtschreibung, Vokabeln

7

Wie **Lucky Draw** gespielt wird

Vorbereitung: Alle Karten entweder mischen oder jedem Team einen kompletten Satz Karten geben. Joker rausnehmen. Der Spielleiter erhält auch einen Stapel, der sortiert und mit dem Gesicht nach unten auf seinem Tisch liegt (siehe oben). Es wird eine Zeit festgelegt, wie lange gespielt wird.

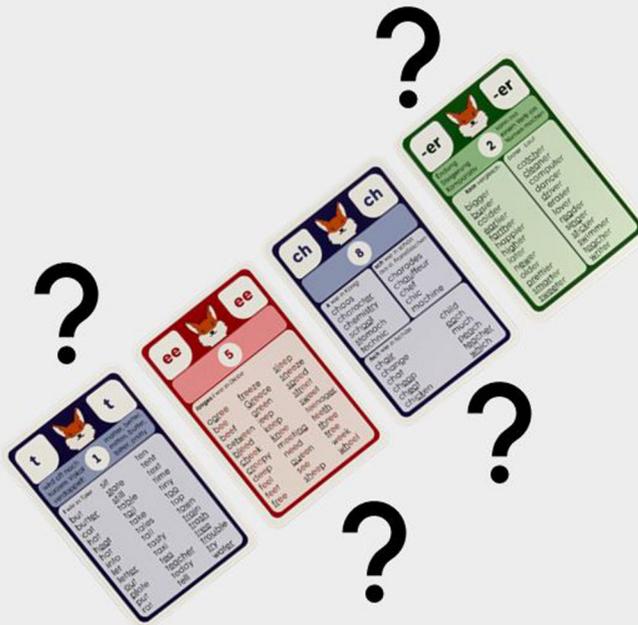
Ablauf: Die Teams versuchen so schnell wie möglich mit allen Karten Wörter zu legen. Dabei dürfen sie 10 Karten (nach Absprache auch mehr) eintauschen. Für jede zurückgegebene Karte müssen 2 neue gezogen werden. Die Spieler entscheiden selbst von welchem Stapel sie die neuen Karten ziehen.

Wenn ein Team alle Karten „verbaut“ hat oder die vorgegebene Zeit um ist, kontrollieren sich die Teams gegenseitig. Falsch geschriebene Wörter fliegen raus. Das Team, das den Fehler gefunden hat darf versuchen das falsche Wort mit seinen Karten zu verbauen. Gelingt es ihm, gehören die Punkte diesem Team. Dann werden die Punkte der richtigen Wörter gezählt und verglichen.

Zusatzpunkte können vergeben werden, wenn die Teams ihre Wörter übersetzen, die Wortarten nennen oder eine Geschichte aus all ihren Wörtern auf englisch erzählen können.



4. Teacher's Pet



Ähnlich wie:	-
Karten im Einsatz:	Jede Gruppe erhält ein Kartendeck.
Zusatzmaterial:	-
Ziel:	Die meisten Fehler entdecken
Wie:	Wörter korrigieren
Dauer:	Beliebig min. 5 Minuten
Spieler:	Kleinere Gruppen/ Klasse
Level:	alle
Lernziel:	Rechtschreibung

Wie **Teacher's Pet** gespielt wird

Vorbereitung: der Spielleiter oder jemand vom gegnerischen Team legt eine gleiche Anzahl an falschgeschriebenen Wörtern auf den Tisch des gegnerischen Teams. Der Spielleiter kann vorab Karten mit Wörtern vorbereiten, die benutzt werden dürfen. Z.B. aus dem aktuellen Kapitel oder Text, der im Unterricht besprochen wurde.

Ablauf: Jetzt treten die Spieler aller Teams an Ihren Tisch und versuchen als erste die Fehler zu finden oder Lücken zu füllen.

Die Gegner versuchen natürlich schwere Wörter zu finden, damit die anderen den Fehler nicht finden. Aber Achtung, wenn die schweren Wörter richtig geschrieben wurden bekommt das Team auch mehr Punkte. (punkte auf jeder Karte)

Es kann auf Zeit gespielt werden oder wer zuerst fertig ist. Dann werden die Punkte der richtig korrigierten Wörter gezählt und zur nächsten Runde addiert.

Zusatzpunkte können vergeben werden, wenn die Teams ihre Wörter übersetzen, die Wortarten nennen oder eine Geschichte aus all ihren Wörtern auf englisch erzählen können.



5. Beat the Clock

Ähnlich wie:	Pass the bomb
Karten im Einsatz:	Jede Gruppe erhält ein Kartendeck.
Zusatzmaterial:	Zählsteine
Ziel:	Die meisten Zählsteine zu haben
Wie:	Wörter mit einem bestimmten Graphem zu finden
Dauer:	Beliebig mind. 5 Minuten
Spieler:	Kleinere Gruppen/ Klasse
Level:	alle
Lernziel:	Vokabular, Rechtschreibung



Wie Beat the Clock gespielt wird

Vorbereitung: der Spielleiter entscheidet sich für ein Graphem. Am besten ein Multigraph und nimmt dann diese Karten aus jedem Deck. Die Spieler suchen alle Joker aus ihrem Deck (12) und legen sie bereit.

Ablauf: Jetzt gibt der Spielleiter sein Graphem bekannt (z.B.: EE) dann legen alle so viele Wörter mit diesem Multigraph, wie ihnen einfällt. Für EE wird der Joker gelegt, da auf dieser Karte Beispiele stehen. Wenn ein Team mehr Wörter weiß als Joker, dann eine andere Karte umgedreht als Platzhalter einsetzen.

Nach einer festgesetzten Zeit oder wenn keinem mehr ein Wort einfällt, lesen die Gruppen reihum ihre Wörter vor. Ist es korrekt gibt es 3 Zählsteine. Hat eine andere Gruppe das gleiche Wort dann gibt es nur 2 Steine. Haben mehr als 2 das gleiche Wort, dann gibt es nur einen Stein.

Zusatzpunkte können vergeben werden, wenn die Teams ihre Wörter übersetzen, die Wortarten nennen oder eine Geschichte aus all ihren Wörtern auf englisch erzählen können.

Zählsteine immer auch auf englisch addieren.



6. Spellingo Bingo

Ähnlich wie:	Buchstaben Bingo
Karten im Einsatz:	Jede Gruppe erhält ein Kartendeck.
Zusatzmaterial:	Bingo Blätter oder abwischbare Tafeln mit Buchstaben Bingo, Stift
Ziel:	Als erste/r Spellingo Bingo ausrufen
Wie:	Indem man eine Reihe, Spalte oder Diagonale voll hat.
Dauer:	Ca. 10 Minuten
Spieler:	Jeder für sich, beliebig viele Spieler
Level:	alle
Lernziel:	Alphabet, Aussprache

B	I	N	G	O
t	u	m	w	l
s	g	y	z	x
b	r	★ Free!	v	k
n	c	i	h	a
j	d	f	p	e

Wie **Spellingo Bingo** gespielt wird

Vorbereitung: der Spielleiter nimmt alle doppelten Karten raus, sodass jeder Einzel- und Mehrlaut nur einmal im Stapel ist. Jeder Spieler erhält ein Bingo Blatt mit 5x5 Reihen voll mit Einzel- und Mehrlauten (kann je nach Level variieren und das Bingo Blatt auch größer sein). Dabei sollten die Blätter wenn möglich alle verschieden sein und jeder Buchstabe oder Mehrgraph darf nur einmal auf jeder Karte auftauchen.

Ablauf: Jetzt zieht der Spielleiter eine Karte, spricht den Laut und hält die Karte eventuell für jedermann zu sehen nach oben. Wer den genannten Buchstaben auf seinem Bingo Blatt sieht, kreuzt ihn durch. Das wiederholt sich bis eine Person 5 in einer Reihe hat und sofort Spellingo Bingo ruft. Der Spielleiter kontrolliert die Richtigkeit und das Spiel ist vorbei oder wird wiederholt.

Abwandlung: es wird nur mit Einzellauten gespielt. Die Spieler erhalten ein leeres Bingo Blatt (5x5) und schreiben ihren Namen durcheinander auf, ohne Buchstaben zu wiederholen. Der Rest wird mit anderen Buchstaben aufgefüllt. So lernen die Spieler ihren Namen zu buchstabieren.

B	I	N	G	O
t	u	m	w	l
s	g	y	z	x
b	r	★ Free!	v	k
n	c	i	h	a
j	d	f	p	e

7. Typo

Ähnlich wie: Typo oder Pass the bomb

Karten im Einsatz: 1 Satz Spellingo

Zusatzmaterial: -

Ziel: Alle Karten auf der Hand loszuwerden

Wie: Indem man strategisch Buchstaben anlegt und Wörter nennen kann, die damit anfangen oder die Buchstaben-Combo im Wort haben.

Dauer: ca. 20 Minuten

Spieler: 4er Gruppen (kann bis zu 6 Spieler erhöht werden)

Level: Alle, da auf den Karten bereits Wörter vorgegeben sind

Lernziel: Alphabet, Aussprache, Rechtschreibung und Vokabeln



Wie **TYPO** gespielt wird

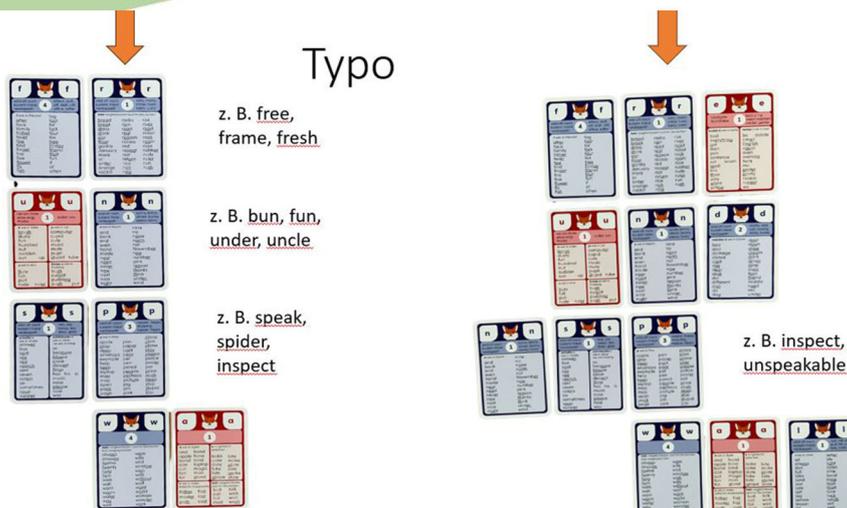
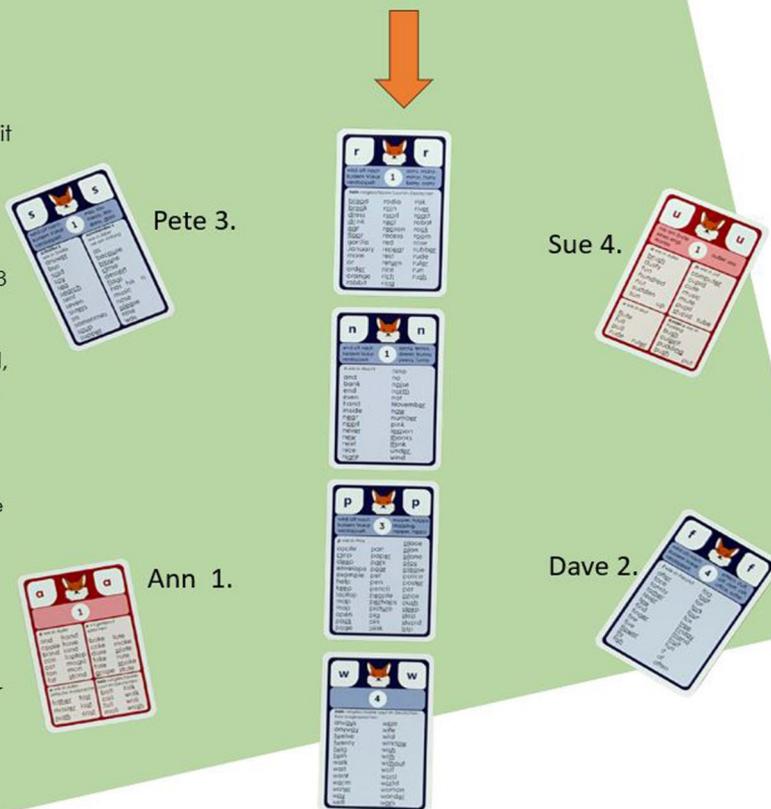
Vorbereitung: Es wird nur mit den Einzellauten gespielt. (Karten mit einem Punkt auf der Rückseite). Die 6 Joker entfernen. Aus diesem Stapel 12 Einzellaute raus nehmen und zur Seite legen (Tischkarten). Davon 4 Karten untereinander und aufgedeckt in die Tischmitte legen. Den Rest der Karten gleichmäßig an die 4 Spieler verteilen. Wenn der Stapel nicht aufgeht, dann die übrigen Karten auf den „Tischkartenstapel“ legen. Es kann auch mit 5 oder 6 Spielern gespielt werden. Dann am Anfang 15 bzw. 18 Karten rausnehmen und so viele Karten untereinander in die Tischmitte legen wie Mitspieler.

Ablauf: Alle Spieler entscheiden sich für eine Karte auf ihrer Hand, die sie an einen Buchstaben, der in der Tischmitte liegt, anlegen wollen. Dabei muss es noch kein Wort ergeben, aber der Spieler muss ein Wort nennen können, das diese Buchstaben-Kombo irgendwo beinhaltet.

Wenn alle einen Buchstaben gewählt haben, wird in alphabetischer Reihenfolge angelegt. B vor H, H vor L etc. Wähle ich also ein U muss ich davon ausgehen, dass ich der letzte bin, der anlegt und somit muss ich ein Backup Wort haben, falls mein Buchstabe schon belegt wurde. Wer nicht anlegen kann behält seine Karte auf der Hand.

So geht es weiter bis keiner mehr ein Wort mit seinen Karten machen kann. Jetzt werden die mittleren Karten ausgetauscht (vom Tischkarten Stapel) und die bereits gelegten Karten der Spieler aus dem Spiel genommen. Das Spiel geht so lange weiter bis einer keine Karten mehr auf der Hand hat.

Abwandlung: mit allen Karten spielen oder nur Multigraph in die Mitte und Einzelbuchstaben zum Anlegen...





8. Spelling-O Bee



Ähnlich wie:	Spelling Bee
Karten im Einsatz:	1 Deck pro Gruppe
Zusatzmaterial:	Vokabelliste aus dem Buch oder Karteikarten, Zählsteine
Ziel:	Die meisten richtigen Antworten zu haben
Wie:	Vorgegebene Wörter richtig zu „legen“
Dauer:	beliebig
Spieler:	Gruppen / Klasse
Level:	alle
Lernziel:	Alphabet, Rechtschreibung, Vokabeln

Wie Spelling-O Bee gespielt wird

Vorbereitung: Spieler in Gruppen aufteilen. Jede Gruppe erhält ein Spellingo Spiel. Jede Gruppe berät unter sich welche Wörter sie dem gegnerischen Team geben will.

Ablauf: Das zu buchstabierende Wort wird bekannt gegeben und jedes Team versucht für sich mit den Karten das Wort korrekt zu legen. Dabei darf nach einer Wiederholung des Wortes und nach dem Ursprung des Wortes gefragt werden.

Wenn alle Teams fertig sind kontrollieren die anderen ob die Antworten richtig sind. Für die, die einen Fehler haben, wird ein Hinweis gegeben: z.B. dein i Laut ist falsch verschriftet, oder es fehlt ein stummer Buchstabe etc. Wenn das Wort immer noch Fehler aufweist, wird ein weiterer Hinweis gegeben.

6 Punkte an korrekte Antworten

4 nach dem 1. Hinweis

2 nach dem 2. Hinweis

Abwandlung: Laute, die durch Mehrgraphie verschriftet werden müssen auch so gelegt werden. Also nicht

T-E-A-C-H-E-R sondern T-EA-CH-ER

Zusatzpunkte können für die richtige Übersetzung gegeben werden.



9. Unscramble



Ähnlich wie:	Wortverdreher
Karten im Einsatz:	1 Spellingo Spiel pro 9 Spieler + 1 Spiel für den Spielleiter
Zusatzmaterial:	Etwas zum Verdecken (Trennwand) oder Kartenhalter
Ziel:	Alle gegebenen Karten aufbrauchen
Wie:	Indem man alle vom Gegner erhaltene Karten wieder zu Wörtern legen kann, ohne dass eine Karte übrig bleibt.
Dauer:	ca. 10 Minuten
Spieler:	Jeder für sich, beliebig viele Spieler, oder in kleinen Teams (2er/3er gruppen)
Level:	alle
Lernziel:	Rechtschreibung, Vokabeln

Wie Unscramble gespielt wird

Vorbereitung: Jede Gruppe erhält 17 Karten. Der Spielleiter erhält ein Spiel, das er sortiert und mit dem Gesicht nach unten auf den Tisch legt (siehe oben).

Ablauf: Jetzt versucht jedes Team für sich mit den gegebenen Karten Wörter zu bilden. Dabei darf es Karten beim Spielleiter eintauschen. (eventuell Anzahl begrenzen). Wenn es fertig ist legt es die Buchstaben, die es nicht gebraucht hat zurück zum Stapel. Der Spielleiter kontrolliert ob alles richtig ist damit die Spieler die Wörter auf einen Zettel schreiben können. Dann mischt jedes Team alle Karten und gibt den Stapel an das Team neben ihm. Nun muss dieses Team diesen Staple UNSCRAMBLen. Also wieder in Wörter verwandeln. Dabei darf dieses Mal keine Karte übrig bleiben. Das Team muss also ausprobieren bis alle Karten angelegt sind. Die Wörter müssen nicht die gleichen sein. Im Gegenteil. Das Team, das als 1. die gegnerischen Wörter gelegt hat ist Sieger. Wenn Teams gleich schnell fertig sind, dann entscheidet die Anzahl der Wörter oder das längste Wort oder wer es übersetzen kann...

Abwandlung: es dürfen Hinweise gegeben werden, wenn möglich auf englisch. Zuerst werden die Wörter die korrekt sind bestätigt, dann werden Hinweise gegeben wie: das Wort reimt sich auf MEAT, es hat mit Musik zu tun, es fängt mit B an...BEAT. Hier geht's dann nicht um Punkte sondern um das Rätsel zu lösen.

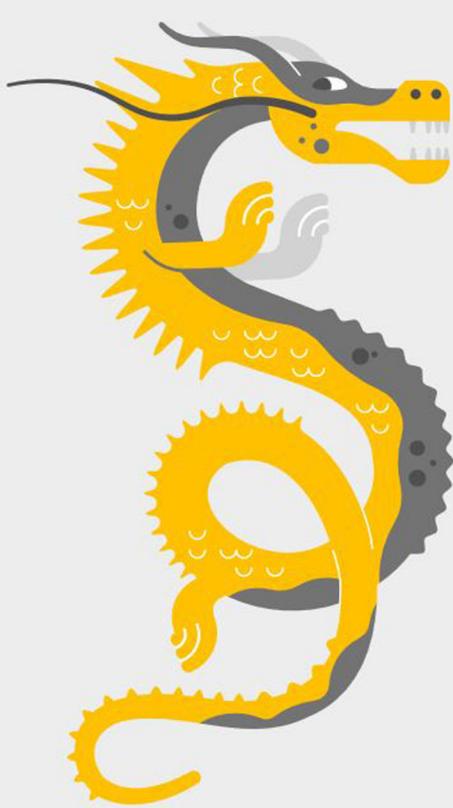


Team 1

Die gleichen Buchstaben, jedoch ganz andere Wörter.

Team 2





10. Tella Tall Tale

Ähnlich wie:	Storycubes
Karten im Einsatz:	1x Spellingo Spiel pro Gruppe (mindestens 3) Gruppen nicht mehr als 5 Spieler
Zusatzmaterial:	Stift und Papier mit Satzbauvorgabe
Ziel:	Die beste Geschichte erzählen
Wie:	Mit den Karten Wortteile machen, die in eine Geschichte verwandelt werden sollen
Dauer:	ca 30-45 Minuten (ca 10 Min. legen, 10 Geschichte schreiben, 10 vortragen, 10 Geschichte des Gegners fertig oder umschreiben)
Spieler:	In 2-4 Gruppen oder einzelne Spieler
Level:	alle
Lernziel:	Wortteile, Vokabeln, Fantasie, Kommunikation, Satzbau

Wie Tell a Tall Tale gespielt wird

Vorbereitung: der Spielleiter gibt jeder Gruppe ein Spellingo Spiel und wenn gewünscht ein Thema (Fantasie oder mit Bezug auf Klassenstoff) Spielzeitfest legen.

Ablauf: Jede Gruppe legt zum vorgegeben Thema Wörter, die die verschiedenen Wortteile berücksichtigen (Verben, Adjektive, Nomen etc.) Dabei versucht jedes Team so viele Wörter zu legen wie möglich.

Dann denkt sich jedes Team eine Geschichte mit den Wörtern aus und bringt sie zu Papier. Mit Hilfe einer Satzbau Tabelle wird so auch die korrekte Platzierung der Wortteile geübt. Danach trägt jede Gruppe seine Geschichte vor. Die anderen Gruppen schreiben die Geschichte entweder um oder erzählen sie weiter. Die Gruppen geben Punkte, wer die beste Geschichte erfunden hat.

Abwandlung: Alle Spieler benutzen alle Wörter, die kriert wurden. Jedes Team schreibt eine Geschichte, dann liest jedes Team seine Geschichte vor und die beste gewinnt. Interessant ist wie unterschiedlich die Geschichten ausfallen.

Adverb of time

noun / place

verb / noun

subject / noun

Beispiel einer einfachen Satzbau Tabelle

Subject	Verb	Adjective	Object	Prepositional Object	Place	Time
The dragon	protects	the young	prince	against the intruders	at the bottom of the hill.	
The fire	warms		the people		in the cave	at night.
The princess	rescues	the old	dragon	from the dark knight.		

11. Taboo



Ähnlich wie:	Don't say it, Taboo, Thingy
Karten im Einsatz:	1x Spellingo Spiel pro Gruppe
Zusatzmaterial:	Sichtschutz, Stoppuhr, Zählsteine
Ziel:	Die meisten Worte zu erraten
Wie:	Indem man das gelegte Wort so gut beschreibt, dass das eigene Team schnellstmöglich das Wort errät.
Dauer:	ca 10 Minuten
Spieler:	Mindestens 2 Gruppen (nicht mehr als 6 Spieler pro Gruppe)
Level:	alle
Lernziel:	Rechtschreibung, Vokabeln, Beschreibung

Wie Taboo gespielt wird

Vorbereitung: Jede Gruppe erhält ein Spellingo Spiel.

Ablauf: Hinter einer Trennwand legt Gruppe A ein Wort (Vokabelliste oder von den Karten) Spieler 1 von Gruppe 2 beschreibt das Wort seinem Team, dass diesen schnellstmöglich erraten soll. (Kann auch zeitbegrenzt sein)

Für richtig erratenen Wörter erhält die Gruppe einen Zählstein.

Jetzt wird umgekehrt gespielt. Gruppe B legt ein Wort, dass Gruppe A erraten muss. Bei mehreren Gruppen Ablauf anpassen.

Z.B.: It's an animal, it's a bird, it lays eggs....





12. 21 Questions

Ähnlich wie:	21 Questions
Karten im Einsatz:	1 Spellingo Spiel pro Gruppe oder Klasse
Zusatzmaterial:	-
Ziel:	Das gelegte Wort zu erraten
Wie:	Gezielt Fragen stellen und behalten, was andere gefragt haben
Dauer:	ca. 30-45 Minuten
Spieler:	Kleine Gruppen oder ganze Klasse
Level:	alle
Lernziel:	Fragen stellen, Verneinung, Vokabeln (Kategorien, Wortteile) Strategie

Wie 21 Questions gespielt wird

Vorbereitung: Jede Gruppe erhält ein Spellingo Spiel.

Ablauf: In jeder Gruppe legt jeder Spieler ein Wort ohne dass die anderen es sehen. Der 1. Spieler beantwortet die Fragen der anderen Spieler, die sein Wort erraten müssen. Dafür dürfen sie 21-mal fragen. Es dürfen nur Fragen gestellt werden, auf die man mit Ja oder Nein antworten kann.

Wer eine positive Antwort bekommen hat, darf so lange weiterfragen bis er eine negative Antwort erhält. Wer das Wort erraten hat, nimmt sich einen Zählstein. So weitermachen bis alle an der Reihe waren.

Die Sieger aus jeder Gruppe spielen in einer neuen Gruppe mit neuen Wörtern um den 1. Platz. Die anderen können in neuen Gruppen weiterspielen oder auch nur zuschauen.

Abwandlung: es kann auch Klassen übergreifend gespielt werden wie bei einem Turnier.

21 ?

Is it alive?

Is it a verb/place..?

Can I buy it?

Does it fit in a shoebox?

Is it dangerous?

Have you ever seen one?

Can you eat it?

Does everyone have one?

Is it a person?

Can I touch it?

13. Doolally

Ähnlich wie: -

Karten im Einsatz: 1x Spellingo Spiel pro Gruppe

Zusatzmaterial: Zählsteine

Ziel: Die meisten Punkte zu haben

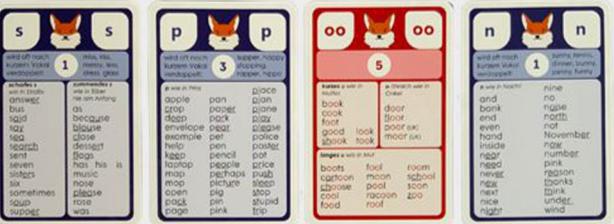
Wie: Indem jedes Team versucht, das vorgegebene Wort richtig zu schreiben und überzeugend seine Bedeutung zu erklären.

Dauer: ca. 10 Minuten pro Runde

Spieler: In Gruppen oder als Klasse

Level: A1+

Lernziel: Verschriftung von Lauten, Wörter ableiten



Wie Doolally gespielt wird

Vorbereitung: Jede Gruppe erhält ein Spellingo Spiel. Der Spielleiter hat eine Liste mit **Onomatopoeias**, **Portmanteaus** oder anderen verrückten Wörtern vorbereitet.

Ablauf: 1. Der Spielleiter liest ein Wort vor, dass die Gruppen mit ihren Karten legen müssen. Für jeden richtigen Buchstaben gibt es einen Punkt. **2.** Der Spielleiter geht reihum und nimmt die falschen Buchstaben weg und legt Ingo Joker dort hin, wo ein einzelner Buchstabe fehlt und einen Willy Joker wo ein Multigraph fehlt. Nun hat jede Gruppe noch einen Versuch das Wort zu korrigieren. Danach löst der Spielleiter das Rätsel auf.

In der **3.** Runde versucht jede Gruppe die Bedeutung/ Ursprung des Wortes zu erklären. Dann stimmt jede Gruppe geheim für die überzeugendste Erklärung. Punkte gehen an die, deren Erklärung am meisten gewählt wurde und an die, die die richtige Erklärung geliefert haben.



Portmanteau examples

- Chillax (chill und relax)
- Motel (Motor und Hotel)
- Zonkey (Zebra und Donkey)
- Labradoodle
- Wallaroo
- Webinar
- Edutainment
- Brunch
- Cosplay
- Sitcom, romcom
- Infomercial
- Brexit
- Smog
- Brainiac
- Frenemy
- Mansplain
- Workaholic/chocoholic

Onomatopoeias and other silly words

- Oopsyday
- Ouch
- Knickknack
- Killjoy
- Brainfart
- Lollygag
- Balderdash
- Meow
- Cock-a-doodle-doo
- Party pooper
- Hocus-pocus
- Teenie-weenie
- Chit-chat
- Splish-splash



