



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Top Lessons - Classroom Phrases

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



CLASSROOM PHRASES

– difficult –

Sachanalyse

Ein Unterricht ohne Unterrichtssprache ist undenkbar. Sprache, die zum Funktionieren des Unterrichts nötig ist, besteht aus Befehlen und Arbeitsanweisungen einerseits sowie Fragen und Bitten andererseits. Im Englischunterricht nennt man diese Redemittel *Classroom Phrases*. Genau genommen sind Situationen, in denen solche *Phrases* verwendet werden, die einzigen authentischen Situationen, die es im schulischen Fremdsprachenunterricht gibt. Dies ist ein wesentlicher Grund, weshalb sie permanent verwendet und bewusst eingesetzt werden sollten. Sie sind auch aus folgenden Gründen zu empfehlen:

1. *Classroom Phrases* bilden die Grundlage für einen weitgehend einsprachigen Unterricht.
2. *Classroom Phrases* erweitern den Wortschatz vor allem im Bereich der Verben.
3. *Classroom Phrases* bieten Strukturen an, die auf alltägliche Situationen leicht übertragbar sind. So finden sich hier Redemittel, mit denen man
 - jemanden um Erlaubnis fragen kann (*Can I...*)
 - jemanden zu etwas auffordern kann (*Open/Close/Put/Take* usw.)
 - jemanden begrüßen und sich verabschieden kann (*Hello/Good morning/Good afternoon/See you tomorrow* usw.)
 - jemandem einen Vorschlag machen kann (*Let's...*)
4. *Classroom Phrases* bieten Gelegenheit, sprechhandelnd und nonverbal auf Sprache zu reagieren (im Sinne von *Asher's TPR**).

Lernziele

Grobziel:

Classroom Phrases, die den Schülern bereits aus dem Unterricht bekannt sind, bewusst verstehen und langfristig teilweise selbst verwenden



Feinziele:

Die Schüler sollen

- aus der Erinnerung einzelne Befehle verstehen und richtig darauf reagieren
- *Classroom Phrases* durch Gestik und Mimik ausführen können
- in einem Spiel deutsche und englische *Classroom Phrases* einander zuordnen können
- Redemittel auf andere Sprechabsichten übertragen können (in späteren Stunden)

Medien

- Bildkarten
- Wortkarten „*Classroom Phrases*“
- Scheren

Unterrichtsverlauf

Spielerische Motivation

Der Lehrer zeigt einen Plüschhund (oder Teddybär o. ä.).

L: *Look, this is Fox. He's a circus dog.
He understands English. He can do what I say.*

Der Lehrer baut einen Bücherstoß auf.

L: *Fox, jump over the books.*

Der Lehrer führt den Befehl mit dem Stoffhund aus, er gibt weitere Befehle, Fox führt sie aus.

L: *Fox is very clever. He understands every word.*

Der Lehrer gibt Fox einem Schüler, der nun die Befehle mit dem Hund ausführt.

L: *Fox, go to the window.
Sit down, Fox.
Stand up, Fox.
Fox, go to the door.
Fox, run to the door. usw.*

L (zu den Schülern):
I think you can understand English, too.

Wiederholen von Classroom Phrases

Nun gibt der Lehrer den Schülern einige Befehle, die sie schon verstehen.

L: *Put your activity book on your desk.
Open your activity book at page 9.
Paul, go to the window. Open the window please.
Please, go back to your seat. Sit down, please.
Alice, go to the window. Close the window.
Put your pencil on the desk.
Close your activity book. usw.*

Vorbereitung zum Spiel

L: *Now, let's play a game. First, let's form groups of four.*

Mit Hilfe der Bildkarten (jeweils 4 Kärtchen gehören zusammen) bilden die Schüler Vierergruppen.

Spiel 1 (einfachere Version)

Die Klasse wird in Vierergruppen (Dreier oder Fünfergruppen, je nach Schülerzahl) aufgeteilt. Jeder Schüler darf sich ein **Kärtchen von den deutschen Classroom Phrases** ziehen. Der Lehrer hat die **Kärtchen von den englischen Classroom Phrases**. Er gibt sie zunächst einigen Schülern zum Mischen. Dann liest der Lehrer die *Classroom Phrases* vor. Wenn ein Schüler das entsprechende Kärtchen hat, sagt er den Satz auf Deutsch und legt es ab. Die Vierergruppe, die zuerst alle Kärtchen abgelegt hat, ist Sieger. (Natürlich werden auch der zweite und dritte Sieger noch ermittelt.)

Spiel 2 (schwierigere Version, für weitere UE)

Die Schüler sitzen in Vierergruppen beisammen. Jeder Schüler erhält gleich viele **deutsche Kärtchen**. Die **englischen Kärtchen** liegen auf einem Stoß in der Mitte. Der jüngste / älteste Schüler beginnt, indem er die erste Karte vom Kartenstoß aufdeckt. Wer die entsprechende deutsche Karte besitzt, liest laut den englischen *Classroom Phrase* vor (die anderen Schüler dürfen helfen) und nimmt sich diesen. Wer die meisten Zweiersets ablegen konnte, ist Sieger. Am Schluss sollte sich der Lehrer immer nach der Anzahl der Sets erkundigen. Die Schüler sind übrigens sehr gut im Erfinden weiterer Spielversionen.

L: *How many sets did you get, Betty?*
Betty: *Three.*
L: *Were you the winner?*
Betty: *No, Ann was. She had six sets.*



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Top Lessons - Classroom Phrases

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

