



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Engischlernspiel USA*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Liebe Kollegin, lieber Kollege,

die Vermittlung des Englischen im schulischen Bereich ist von viel Übung geprägt. Hierbei kommt es angesichts der großen Stofffülle darauf an, die Übungsphasen so zu gestalten, dass sie motivierend sind, nachhaltig wirken, aber auch den unterschiedlichen Lernfortschritten Rechnung tragen. Schüleraktivierende Methoden, in denen Methodenkompetenz aufgebaut wird, die einen Beitrag zu Lernautonomie und Eigenverantwortung leisten, sind vor diesem Hintergrund von besonderer Bedeutung.

Daher war es die Zielsetzung des P-Seminars mit dem Projektthema „Entwicklung von Spielen für den Englischunterricht (Wortschatz, Grammatik und Landeskunde)(für Englischlehrer)“, dass Schülerinnen der Q 11¹ ein Spiel zu Wortschatz, Grammatik und Landeskunde entwerfen, das sowohl im Regelunterricht als auch in Intensivierungs- oder Vertretungsstunden einsetzbar sein sollte. Zudem sollte das Lernspiel selbstständig in Kleingruppen, aber auch lehrerzentriert mit der gesamten Klasse gespielt werden können.

Mit der Reform der gymnasialen Oberstufe wurde in Bayern im Schuljahr 2009/10 das P-Seminar verpflichtend für alle Schüler eingeführt. Auf der Internetplattform „Die gymnasiale Oberstufe in Bayern“ des Bayerischen Staatsministeriums für Unterricht und Kultus heißt es hierzu:

„Das Projekt-Seminar zur Studien- und Berufsorientierung (P-Seminar) unterstützt die Schülerinnen und Schüler bei ihrer Studien- und Berufswahl und zeigt auf, welche Anforderungen von Hochschule und Berufswelt gestellt werden. Darüber hinaus arbeiten die Schülerinnen und Schüler etwa ein Jahr lang in einem Projekt mit, das im Kontakt mit außerschulischen Projekt-Partnern verwirklicht wird.“²

Im Rahmen dieser Projektarbeit, die fast ausschließlich im Team stattfindet, formulieren die Schüler nach einer Definitions- und Planungsphase ihre Ziele, erstellen einen Struktur-, Ablauf- und Kostenplan sowie eine Risikoanalyse – unter Berücksichtigung folgender Aspekte: konkrete Zielentwicklung, d. h. Analyse der Zielgruppe, Festlegung der Muss-, Soll- und Kann-Ziele, Ablaufplanung mit Meilensteinen; Ressourcenplanung mit möglichen Ansprechpartnern, technische Realisierbarkeit, Finanzierung; Kommunikationsplan: Wer informiert wen wann worüber und in welcher Form? Der Kompetenzerwerb des Projektmanagements steht hier im Vordergrund.³

Im Falle unseres P-Seminars entwarfen die Schülerinnen nach gründlicher Planung das vorliegende Spiel, das die Grammatikthemen und den Wortschatz der ersten zwei Jahre am Gymnasium auf spielerische und sehr motivierende Weise abfragt. Das *Englischlernspiel USA* wurde mit mehreren Schülergruppen getestet, die Eindrücke und Bewertungen der Testspieler mithilfe von Fragebögen evaluiert.

Wir wünschen viel Spaß beim Spielen!



Angela Przybilla, OStRin
(betreuende Lehrkraft)

¹ zweijährige Qualifizierungsphase am Bayerischen Gymnasium, an deren Ende das Abitur steht

² Siehe auch: <http://www.gymnasium.bayern.de/gymnasialnetz/oberstufe/seminare/p-seminar>

³ Weitere Informationen zum P-Seminar finden Sie hier:

http://www.isb-oberstufegym.de/userfiles/Die_Seminare/ISB_Seminarfaecher_Teil-3-Auf3.pdf

Themen, Lerninhalte, Spielvorbereitung und Varianten: Vorabinformationen für die Lehrkraft

Themen und Lerninhalte

Das *Englischlernspiel USA* orientiert sich vornehmlich an den Lerninhalten der Lehrwerke *Green Line New Bayern 1,2* und *3*. Die Fertigkeiten und Kompetenzen, die hier spielerisch geschult und gefestigt werden, sind in allen Bundesländern lehrplanrelevant. Das Spiel ist vor allem für Schüler der siebten bis neunten Klasse zur Wiederholung und Festigung des Lernstoffs der ersten beiden Lernjahre am Gymnasium geeignet.

Für den Vokabelteil des Spiels wurden wichtige und im Englischen häufig verwendete Wörter ausgewählt, die den Schülern helfen sollen, einen möglichst umfangreichen Grundwortschatz aufzubauen. Auf einigen Aufgabenkarten der Kategorie *Vocabulary* stehen darum besonders schwierige Wörter, die es zu buchstabieren gilt. Die Aufmerksamkeit der Spieler wird hier also auf die korrekte Schreibung dieser Begriffe gelenkt, damit diese sich einprägt und Rechtschreibfehler in Zukunft vermieden werden können. Andere Wortschatzkarten fordern dazu auf, Begriffe zu definieren oder ein Gegensatzwort zu finden und fördern und verbessern so die Sprechkompetenz.

Die Grammatikübungen trainieren den Umgang mit den verschiedenen Zeitformen, die korrekte Bildung von Frage-, Aussage- und Bedingungssätzen sowie die Unterscheidung von Aktiv und Passiv. Die im Unterricht bereits erarbeiteten Grammatikkenntnisse können also mithilfe des Spiels spielerisch gefestigt und gesichert werden.

Die Aufgaben zur Landeskunde basieren teils auf den in den Lehrbüchern aufgegriffenen Themen, teils auf Allgemeinwissen. Es gibt Fragen zu bekannten Fakten, zur Topographie sowie zu wichtigen Daten, Orten, berühmten Personen und der Geschichte der USA.

Bei den mit *Mixed Tasks* bezeichneten Übungen liegt der Schwerpunkt auf der Übersetzung und dem Sprechen. Durch das „Umschalten“ von einer Sprache in die andere entwickeln die Schüler Routine im Übersetzen; zudem prägen sich ihnen bestimmte typisch englische Konstruktionen ein. Ein Aufgabentyp, der insbesondere die Sprechkompetenz der Schüler fördert, ist die *30-second-speech* zu einem vorgegebenen Thema. Das freie Sprechen wird außerdem auch durch das Beschreiben von Wegstrecken geschult.

Die Schüler können ihre Antworten selbstständig überprüfen, da die Lösungen unten auf den Karten stehen. Bei einigen Aufgabentypen steht das freie, zeitgebundene Sprechen im Vordergrund. Deswegen gibt es hier keine inhaltlichen Lösungsvorschläge.

Das *Englischlernspiel USA* kann sehr gut in Kleingruppen mit 2–5 Spielern gespielt werden. Da dem Heft sechs Spielpläne beigelegt sind, können bis zu 30 Schüler gleichzeitig spielen. Genauso gut kann das Spiel aber auch lehrerzentriert im Klassenverband eingesetzt werden (siehe Spielvariante 3).

Die reguläre Spieldauer beträgt in etwa 60 Minuten. Mithilfe der drei zusätzlichen Spielvarianten lässt sich die Dauer des Spiels jedoch variieren.

Vorbereitung des Spiels

Das Heft enthält neben den Spielregeln (S. 4) Kopiervorlagen für die Aktionskarten (S. 7–28) und die Sammelkarten (S. 6), Kurzinformationen zu den auf den Sammelkarten abgebildeten Sehenswürdigkeiten auf zwei Infoseiten (S. 31–32), Routenkarten (S. 28) sowie vier Stadtpläne (S. 29–30). Es empfiehlt sich, die Aktionskarten auf verschiedenfarbigem Papier (z. B. alle Grammatikfragen auf grünem Papier) auszudrucken, um die Aufgaben leichter sortieren und einem Aufgabentyp zuordnen zu können. Des Weiteren bietet es sich an, die Karten zu laminieren, damit sie stabiler sind und länger verwendet werden können.

Außer 2–5 Spielfiguren, einem Würfel und einer Stoppuhr (30-Sekunden-Rede) wird kein Zusatzmaterial benötigt.

Spielvarianten

Variante 1: Nur eine Sehenswürdigkeit einsammeln

Der Ablauf des Spiels bleibt im Grunde genommen gleich. Die einzige Änderung besteht darin, dass jeder Spieler nur eine Sehenswürdigkeit seiner Routenkarte (die Spieler einigen sich zu Beginn des Spiels auf den Punktwert der Sehenswürdigkeit) sammeln muss und anschließend zum Ziel gehen darf. Ebenso besteht natürlich die Möglichkeit, zwei Sehenswürdigkeiten zu sammeln. Auf diese Weise lässt sich die Spieldauer gezielt verkürzen.

Variante 2: Beliebige viele Sehenswürdigkeiten einsammeln

Zu Beginn müssen keine Routenkarten gezogen werden. Jeder Mitspieler sammelt so viele Sehenswürdigkeiten wie möglich, für die er die jeweils angegebene Punktzahl erhält. Auch für die Beantwortung einer Frage erhalten die Spieler einen Punkt. Nach einer vorher verabredeten Zeit wird das Spiel beendet und der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Variante 3: Quizspiel im Klassenverband

Die Schüler werden in zwei Gruppen eingeteilt. Der Lehrer liest abwechselnd von jedem Stapel eine Aufgabe vor, die dann gelöst werden muss. Es treten zwei Schüler, einer aus jeder Gruppe, gegeneinander an. Derjenige, der zuerst die richtige Antwort gibt, holt für seine Gruppe einen Punkt. Die Punkte werden an der Tafel gezählt. Die Spieldauer kann beliebig gewählt werden. Hier empfiehlt sich die Länge einer Schulstunde.

Spielregeln

Anzahl der Spieler

2–5

Benötigtes Material pro Gruppe

2–5 Spielfiguren, 1 Würfel, 1 Spielplan, ein kompletter Kartensatz, 15 Sammelkarten, 2 Infoseiten („Famous Sights“), 10 Routenkarten, 4 Stadtpläne, eine Stoppuhr

Vorbereitung des Spiels

Die Sammelkarten werden vor Spielbeginn für alle sichtbar neben dem Spielfeld platziert. Die *Vocabulary*-, *Grammar*-, *Facts about the USA*- und *Mixed Tasks*-Karten werden sortiert und auf die jeweiligen Felder am oberen Spielfeldrand gelegt.

Ablauf des Spiels

Vor Spielbeginn zieht jeder der Spieler eine Routenkarte, auf der drei Sehenswürdigkeiten stehen, die er während des Spiels einsammeln muss. Dann würfelt jeder Mitspieler einmal. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Auf dem Weg zu den benötigten Sehenswürdigkeiten zieht jeder Spieler mit seiner Spielfigur von Feld zu Feld. Hierbei ist es erlaubt, sowohl vorwärts- als auch rückwärtszugehen.

Je nach Farbe des Feldes, auf dem der Spieler zum Stehen kommt, zieht sein linker Sitznachbar eine Karte der mit dieser Farbe gekennzeichneten Kategorie (z. B. eine Karte der Kategorie *Grammar*, wenn die Spielfigur auf einem grünen Feld steht) und liest sie vor. Kann der Spieler die Frage richtig beantworten, darf er die Karte behalten. Sie ist einen Punkt wert. Bei einer falschen Antwort erhält er keinen Punkt. Wenn ein Begriff nicht bekannt ist, darf ein Wörterbuch zu Hilfe genommen werden.

Der Spieler muss eine Runde aussetzen, wenn seine Spielfigur auf einem gelben Feld landet.

Bleibt sie auf einem rot umrandeten Feld stehen, bedeutet dies die Ankunft in einer Stadt oder Region. Falls der Spieler die Sammelkarte mit der Sehenswürdigkeit dieser Gegend benötigt, kann er sie durch Beantworten einer Frage von einem Stapel seiner Wahl einsammeln. Wird die Sammelkarte nicht benötigt, muss keine Aufgabe gelöst werden und der nächste Spieler ist am Zug.

Setzt ein Spieler seine Figur auf ein weißes Feld ohne roten Rand, so muss er keine Aufgabe lösen.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die drei auf der Routenkarte aufgelisteten Sehenswürdigkeiten einzusammeln, auf dem Weg dorthin möglichst viele Fragen richtig zu beantworten und anschließend als Erster nach Key West zu gelangen.

Sobald man seine drei Sehenswürdigkeiten eingesammelt hat oder sie nicht mehr sammeln kann, weil ein Mitspieler, der dieselbe Sehenswürdigkeit benötigt, schneller war, darf man sich auf den Weg zum Ziel machen. Der erste Spieler, der dort ankommt, erhält zwei Zusatzpunkte.

Zum Schluss werden alle Punkte zusammengezählt. Die in Klammern stehenden Zahlen auf der Routenkarte geben an, wie viele Punkte ein Spieler für jede gesammelte Sehenswürdigkeit erhält. Außerdem erhält jeder Spieler pro Karte, die er durch richtiges Lösen der Aufgaben gesammelt hat, einen Punkt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Die Aufgabentypen

Grammar: Die Grammatik-Karten

Der Sitznachbar liest die Karte vor und hält sie dann dem Spieler hin, damit dieser die Wörter oder Lückentexte vor Augen hat. Die Antwort sollte unbedingt abgedeckt sein!

Facts about the USA: Die Landeskunde-Karten

Der linke Sitznachbar liest die Fragen laut vor und der Spieler beantwortet sie in ganzen Sätzen.

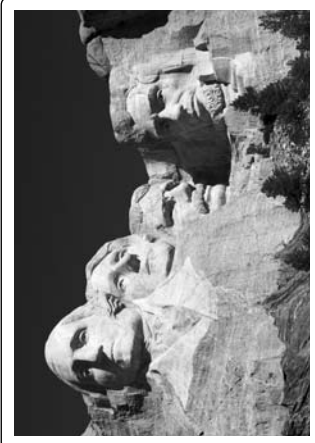
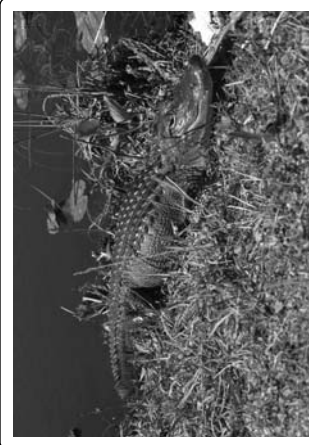
Mixed Tasks: Aktionskarten rund ums Thema USA

- *Describe the way:* Der Spieler beschreibt anhand des passenden Stadtplans den vorgegebenen Weg zu den verschiedenen Orten. Die anderen Spieler entscheiden, ob die Wegbeschreibung korrekt ist.
- *30-second-speech:* Der Spieler redet 30 Sekunden lang frei über das vorgegebene Thema. Ein Mitspieler stoppt die Zeit.
- *Translate into German/Translate into English:* Der linke Sitznachbar des Spielers liest den Satz laut vor; der Spieler übersetzt ihn.
- *Irregular Verbs:* Der Sitznachbar hält dem Spieler die Karte hin, wobei er die Antwort mit seiner Hand abdeckt. So sieht der Spieler die Lücken, nicht aber die Lösung.

Vocabulary: Die Wortschatz-Karten

- *Spelling:* Der linke Sitznachbar des Spielers zieht die Karte und liest ihm die englischen Wörter darauf laut vor. Der Spieler muss auf Englisch mindestens zwei von drei Wörtern richtig buchstabieren.
- *Opposite:* Der Spieler muss beide Gegensatzwörter richtig nennen.
- *Definition:* Der Spieler erklärt den vorgegebenen Begriff mit eigenen Worten auf Englisch.

Sammelkarten



<p>Bring the words into the right order!</p> <p>couldn't, he, into, He, crashed, stop, a, so, tree</p> <p>He couldn't stop, so he crashed into a tree.</p>	<p>Bring the words into the right order!</p> <p>my, at, train, get, I, up, 6 am, early, because, to, leaves, have</p> <p>I have to get up early because my train leaves at 6 am.</p>	<p>Bring the words into the right order!</p> <p>Jack, already, you, visited, in, Have, hospital</p> <p>Have you already visited Jack in hospital?</p>	<p>Bring the words into the right order!</p> <p>meet, morning, I, my, am, to, going, grandmother, tomorrow</p> <p>I am going to meet my grandmother tomorrow morning.</p>
<p>Bring the words into the right order!</p> <p>my, room, I, if, I, don't, my, allowed, won't, to, friends, up, meet, be, tidy</p> <p>If I don't tidy up my room, I won't be allowed to meet my friends.</p>	<p>Bring the words into the right order!</p> <p>What, last, you, English, did, in, lesson, learn, your</p> <p>What did you learn in your last English lesson?</p>	<p>Bring the words into the right order!</p> <p>school, played, funny, we, at, a, Yesterday, game</p> <p>Yesterday we played a funny game at school.</p>	<p>Bring the words into the right order!</p> <p>you, at, pets, do, have, many, home, How</p> <p>How many pets do you have at home?</p>
<p>Bring the words into the right order!</p> <p>ever, you, been, USA, the, Have, to</p> <p>Have you ever been to the USA?</p>	<p>Bring the words into the right order!</p> <p>so, shining, brightly, that, God, sun, Thank, the, is</p> <p>Thank God that the sun is shining so brightly.</p>	<p>Bring the words into the right order!</p> <p>go, to, home, I, early, have, school, when, to, I, leave</p> <p>I have to leave home early when I go to school.</p>	<p>Bring the words into the right order!</p> <p>with, at, the, swimming, my, often, go, friends, I, weekend</p> <p>I often go swimming with my friends at the weekend.</p>
<p>Bring the words into the right order!</p> <p>eating, in, love, my, cream, holidays, ice, summer, I</p> <p>I love eating ice cream in my summer holidays.</p>	<p>Bring the words into the right order!</p> <p>you, homework, your, already, done, Have</p> <p>Have you done your homework already?</p>	<p>Bring the words into the right order!</p> <p>forward, you, holidays, to, your, looking, Are</p> <p>Are you looking forward to your holidays?</p>	<p>Bring the words into the right order!</p> <p>prison, he, to, because, go, a, He, had, to, criminal, was</p> <p>He had to go to prison because he was a criminal.</p>



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Engischlernspiel USA*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

