

SCHOOL-SCOUT.DE

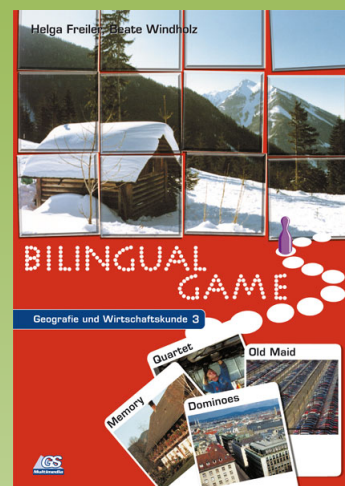
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Erdkunde und Wirtschaftskunde: Bilingual Games 3

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



CONTENTS

	BEGLEITHEFT:	SEITE
Vorwort		4
Nützliche Tipps für den Einsatz		6
GAME RULES		
Quartet		7
Memory		8
Black Cat		9
Dominoes		10
CHECK LISTS		11
WORD LISTS		19

	GAMES:	BLATT
Quartet: THE ALPS		1
Dominoes: VALLEYS AND BASINS		9
Dominoes: THE LIMESTONE ZONE		13
Quartet: GLACIERS		17
Dominoes: THE ALPINE FORELAND		25
Black Cat: THE DANUBE AND ITS COUNTRYSIDE		28
Dominoes: THE VIENNA BASIN		34
Quartet: THE SMALL HUNGARIAN LOWLAND		38
Quartet: CLIMATE		45
Black Cat: TYPICAL WEATHER SITUATIONS		52
Dominoes: AUSTRIA´S POPULATION		57
Quartet: CITY CENTRE		61
Black Cat: AGRICULTURAL REGIONS		69
Dominoes: TRAFFIC IN AUSTRIA		75
Quartet: WORKING WORLD		80
Quartet: APPRENTICED JOBS		86
Memory: PROFESSIONS		95
Black Cat: HOW TO MANAGE OWN MONEY		98
Dominoes: THE MARKET		103
Quartet: ADVERTISEMENT		107
Dominoes: FOREIGN TRADE		114
Memory: WELL KNOWN INDUSTRIAL COMPANIES		118

VORWORT

Sehr geehrte Frau Kollegin! Sehr geehrter Herr Kollege!

Vorweg bitten wir um Verständnis, dass wir in der Folge auf die Begriffe „Schülerinnen und Schüler,“ sowie „Lehrerinnen und Lehrer,“ verzichten, und statt dessen die Synonyme „Schüler“ für „Schülerinnen und Schüler“ sowie „Lehrer“ für „Lehrerinnen und Lehrer“ verwenden.

Warum „Bilingual Games“?

Fremdsprachenkompetenz in Englisch wird immer wichtiger; daher stehen heute viele Lehrer vor der Aufgabe, ihren Unterricht bilingual zu gestalten. Der damit verbundene Aufwand ist oft erheblich, „Bilingual Games“ nehmen Ihnen als Lehrer die Arbeit ab, Lernspiele selbst herzustellen.

Diese Arbeitsmappe besteht aus bilingualen Spielvorlagen, die Ihren Schülern sicherlich Freude und Abwechslung im Unterricht bereiten. Beim Zusammenstellen hielten wir uns an den aktuellen GW-Lehrplan. Da einige Inhalte jedoch unserer Meinung nach die Englischkenntnisse von Schülern der siebenten Schulstufe übersteigen, wurden die Themen vereinfacht.

Darüber hinaus ermöglicht die gezielte Didaktisierung die Verbesserung der Englischkenntnisse:

- Abbildungen ersetzen langwierige Erklärungen.
- Aus dem Textzusammenhang können auch noch nicht gelernte Begriffe verstanden werden.
- Viele englische Begriffe sind deutschen Begriffen sehr ähnlich.
- Durch das oftmalige Wiederholen der Begriffe in visueller und auditiver Form bleiben sie den Schülern im Gedächtnis.
- Bei vielen Spielen ist die Kontrolle sofort ersichtlich.
- CHECK LISTS und WORD LISTS unterstützen die Arbeit der Schüler.
- Mit den Leerkarten können Spiele erweitert bzw. neue Spiele hergestellt werden.

Schüler mit nichtdeutscher Muttersprache können „gleichberechtigt“ am bilingualen Unterricht in spielerischer Form teilnehmen, da sie dieselben Vorkenntnisse und Voraussetzungen mitbringen wie Schüler mit deutscher Muttersprache.

Hinweise:

Selbstkontrolle ist ein wichtiges Kriterium bei selbstbestimmtem Arbeiten und Lernen. Die Schüler lesen dabei nicht nur noch einmal die Texte, sondern merken sich ihre Fehler dabei auch bewusster, als wenn sie vom Lehrer darauf aufmerksam gemacht werden.

Die Kontrollblätter (CHECK LISTS) bieten eine große Hilfe zum selbständigen Arbeiten. Sie sparen Ihnen aber auch die Mühe, die doch umfangreichen Texte mancher Dominos jedes Mal zur Kontrolle durchlesen zu müssen, nachdem die Schüler sie gelegt haben.

Ein Lernspiel soll nicht zur Belohnung oder Disziplinierung eingesetzt werden, es ist eine Sozialform des Unterrichts wie jede andere. Die Auswahl soll unter Berücksichtigung der Situation und Zusammenstellung der Klasse erfolgen. Der ständige Einsatz von Lernspielen wird allerdings irgendwann langweilig und verfehlt seine didaktische Aufgabe.

Wir wünschen Ihnen viele schöne bilinguale GW-Stunden mit motivierten Schülern.

Mag. Christine Baumgartner, Helga Freiler und Beate Windholz

NÜTZLICHE TIPPS FÜR DEN EINSATZ

Um die Spielkarten vor „Eselsohren“ und schmutzigen Fingern zu bewahren, empfiehlt sich das **Folieren** mit Selbstklebe- oder Laminierfolien. Damit bleiben die Karten auch bei oftmaligem Einsatz und unachtsamen Schülern lang erhalten.

Für die Lagerung wird empfohlen, das **Deckblatt** (die grau unterlegte Karte bei jedem Spiel) obenauf zu legen. Damit ist sofort ersichtlich, um welche Spielart und um welches Thema es sich handelt. Um die Überprüfung auf Vollständigkeit vor oder nach Gebrauch zu erleichtern, ist auf dem Deckblatt der Hinweis vermerkt, aus wie vielen Karten das Spiel besteht.

Werden die **GAME RULES** kopiert und in der Klasse gut sichtbar ausgehängt, erspart das auch bei unaufmerksamen Schülern das mehrmalige Wiederholen derselben. Außerdem lernen die Schüler dadurch, schriftliche Anweisungen zu befolgen.

Die **CHECK LISTS** können beim Lehrertisch aufliegen. So ist es möglich, die Selbstständigkeit der Schüler zu steuern: Weniger begabte Schüler dürfen sie als Hilfe verwenden, die übrigen nur zur Kontrolle.

Werden die **WORD LISTS** gut sichtbar in der Klasse aufgehängt, können die Schüler jederzeit die noch nicht bekannten Begriffe suchen.

Das gemeinsame Erstellen von **Klassenregeln** kann wesentlich dazu beitragen, den bei Selbsttätigkeit der Schüler manchmal anschwellenden Lärmpegel zu drosseln. Bewährt hat sich das Festhalten der Regeln auf Regelplakaten, die deutlich sichtbar in der Klasse platziert werden. Eventuell können sich die Schüler selbst Sanktionen bei Nichteinhaltung der Regeln überlegen und diese ebenfalls auf dem Plakat notieren.

Game Rules – QUARTET

QUARTET

NUMBER OF PLAYERS: three to five, four is best

PREPARATION:

Shuffle the cards and deal out the same number of cards to each player.

Check if you have four cards of the same rank.

If you have four identical cards, you can put them aside on the table and keep them.

AIM OF THE GAME:

Find as many quartets as possible.

HOW TO PLAY THE GAME:

The youngest player starts.

You can ask any player for cards to complete a quartet just as long as he can give matching cards.

If he has the card, he must give it to you.

If he doesn't have the card asked for, it is his turn.

END OF THE GAME:

The player with the most quartets wins.

TIP:

If you listen carefully, you will soon find out who to ask for matching cards.

Game Rules – MEMORY

MEMORY

NUMBER OF PLAYERS: two to five

PREPARATION:

Shuffle the cards and put them face down on the table.

AIM OF THE GAME:

Find as many matching pairs as possible.

HOW TO PLAY THE GAME:

The youngest player starts.

Turn over two cards, so that everyone can see them. If they are a matching pair, you can keep them.

Go on playing as long as you get matching pairs. If they don't match, they are turned over again.

In this case it's the next player's turn.

END OF THE GAME:

The player with the most pairs wins.

TIP:

If you watch carefully, you will soon find pairs.

IMPORTANT: Cards that don't match have to stay in their original position.

Game Rules – BLACK CAT

BLACK CAT

NUMBER OF PLAYERS: two to five

PREPARATION:

Shuffle the cards and deal out the same number of cards to each player.

Check if you have pairs.

If you have pairs, put them face down on the table and keep them.

AIM OF THE GAME:

Find as many matching pairs as possible by drawing cards from other players.

BLACK CAT:

The BLACK CAT card is a single card.

The player who has this card in the end cannot win, even if he has the most pairs.

HOW TO PLAY THE GAME:

The youngest player starts.

Draw a card from the player on your left.

Check if you have won a pair or not. If you have won a pair, put it aside on the table. If not, you have to keep the new card.

Now the player on your right draws a card from you.

END OF THE GAME:

The player with the most matching pairs wins.

Game Rules – DOMINOES

DOMINOES

NUMBER OF PLAYERS: two to five

PREPARATION:

Shuffle the tiles and lay them face down on the table.

Each player draws a tile until there's only one left.

Turn over the tile left and put it in the middle of the table so that everyone can see it.

AIM OF THE GAME:

Put as many matching tiles as possible on the table. Try to get rid of all your tiles in the end.

HOW TO PLAY THE GAME:

The youngest player starts.

If you have a tile that matches the tile in the middle, you can put it down.

If you don't have a matching tile, it is the next player's turn.

Tiles can be added on the right or on the left open end.



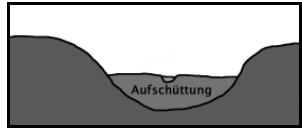
END OF THE GAME:

The first player with no tiles wins.

The others play as long as all tiles are matched.

The ends of the row should match then.

CHECK LIST: Dominoes – VALLEYS AND BASINS

... material is eroded (undercut slope).	Plate tectonic movements caused breaks in the earth's crust.	Rivers formed ...
... valleys along these breaks.	Two longitudinal valleys lead through the Alps.	The rivers Inn, Enns and Salzach run through ...
... the northern valley.	Drau and Rienz run through the southern valley.	The Klagenfurt Basin is the largest ...
... basin in the Alps.	It is 75 km long and 25 km wide.	These hills and plains have been settled ...
... for thousands of years.		gorge	
ravine	U-shaped valleys are formed by the action of glaciers.	
glacial trough valley	V-shaped valleys are formed by the action of rivers.	Rivers cut its ...
... way through rocks.	If the water flows slowly sand and small stones will be deposited.	Deposited material may change ...
... the course of the river.	In the curve of a river undercut or slip-off slopes are shaped.	On the inside of curves ...
... material is deposited (slip-off slope).	On the outside of river curves ...		

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Erdkunde und Wirtschaftskunde: Bilingual Games 3

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

