

SCHOOL-SCOUT.DE

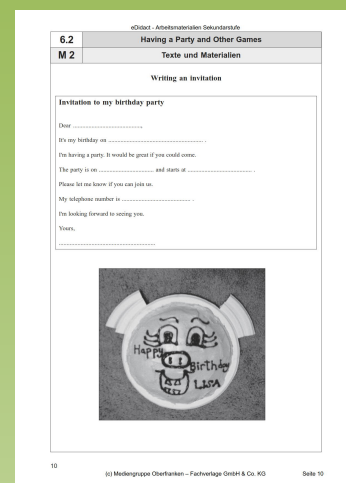
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Having a Party and Other Games

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Vorüberlegungen

Lernziele:

Die Schüler sollen

- *ihren aktiven und passiven Wortschatz durch die Beschäftigung mit Sprachspielen in spielerischer Form erweitern.*
- *den ihnen zur Verfügung stehenden Wortschatz so verwenden, dass sie über die Reproduktion von Gelerntem hinaus ihre kognitiven Fähigkeiten erweitern.*
- *auf der Basis dieser Kenntnisse ein tieferes Verständnis für die Sprache entwickeln.*
- *in die Gestaltung dieser projektbezogenen Unterrichtseinheit einbezogen werden, um vorprogrammiertes Lernen zu durchbrechen und lebensnahe Situationen zu erleben.*

Anmerkungen zum Thema:

Die folgenden Übungen haben **Projektcharakter**. **Wort- und Sprachspiele** werden in sehr unterschiedlicher Form schon seit der Grundschule im Unterricht eingesetzt. Die Zahl der Spiele, die den Schülern bereits bekannt sind, ist sicherlich sehr groß. Im vorliegenden Material wird deshalb eine Auswahl von lexikalischen Sprachspielen vorgestellt, die die Erfahrungen der Schüler mit Spielen aufgreifen und erweitern sollen. Die Spiele und Übungen sind für die **Klassenstufen 5 und 6** gedacht. In diesen jüngeren Jahrgangsstufen empfiehlt es sich, die Themen einzuschränken, um ein Erfolgserlebnis zu garantieren. Gemeinsam mit den Schülern sollte die Lehrkraft eine **Themenauswahl** treffen, da die Interessengebiete der Schüler vielfältige Betätigungsfelder abdecken könnten.

Durch **lexikalische Sprachspiele** wird das Interesse der Schüler an der englischen Sprache über das **Lehrbuchvokabular** hinaus auch auf **außerschulische Themen** ausgedehnt und ein Zuwachs des individuellen Wortschatzes gewährleistet. Vielfältige Übungen mit Wörtern und Wortgruppen bereiten Freude und motivieren die Schüler dazu, Spiele mit der Sprache **selbst zu erfinden** oder das Gelernte auf Bekanntes auszuweiten.

Eine weitere Sprachanwendung, die von den Schülern sehr intensive und aktive Arbeit fordert, ist das **Organisieren einer Party**. Auch Kinder feiern gern im Kreise von Freunden, sodass die Lehrkraft den Spaß daran aufgreifen und gemeinsam mit den Schülern eine thematische Party vorbereiten kann, die den krönenden Abschluss dieser Schüleraktivität bildet. In diesem Material soll eine **Geburtstagsfeier** vorbereitet und durchgeführt werden. Natürlich kann auch jedes andere Thema, das die Schüler anspricht, in den Mittelpunkt gerückt werden.

Die hier vorgeschlagenen Übungen können **unabhängig voneinander** eingesetzt werden. Sie eignen sich für Unterrichtssequenzen sowie für **Vertretungsstunden**, die nicht mit dem Lehrbuch verbunden sind. Sie können auch im Rahmen von **projektorientiertem** oder **fächerübergreifendem Unterricht** genutzt werden.

Die Lehrkraft wählt das sprachliche Niveau der Spiele und Übungen je nach ihren Intentionen und je nach dem Leistungsstand der Klasse. Die Sprachspiele helfen durch ihre wachsenden Anforderungen an die Schüler, deren Kenntnisse und Fähigkeiten zu verbessern. Sollen die Schüler etwa im Spiel einen Frage-Antwort-Wechsel vornehmen, so werden sie zunehmend sicherer werden im Gebrauch der Fremdsprache, da sie nun spontan auf die an sie gerichteten Fragen antworten müssen und keine stereotypen Antworten zu Hilfe nehmen können.

Vorüberlegungen

Auch die hier beschriebenen **Pantomimen-** und **Rollenspiele** sind sehr gute Möglichkeiten mit der Fremdsprache zu arbeiten. Rollenspiele eignen sich zur Auseinandersetzung mit alltäglichen Themen und befähigen die Schüler, in zunehmendem Maße auf Aktionen der Mitschüler zu reagieren. Außerdem werden mehrere Sprachtätigkeiten, wie Hörverstehen, Sprechen und Schreiben, trainiert. Da einige Schüler bestimmte Situationen pantomimisch darstellen und andere diese beschreiben, entwickelt sich bei beiden Gruppen ein Verständnis für die unterschiedlichen Kommunikationsmöglichkeiten. Die Lehrkraft sollte in der Regel vor den Spielen Verbalisierungshilfen anbieten.

Vorbereitung – Benötigte Materialien:

- Scheren, Farbstifte, Zeichenkarton oder dickes Papier, Klebestifte (für Schritt 3)
- Scheren, Farben, Filzstifte, Bastelkarton oder dickes Papier, Kleber, Schablonen für Bastelmotive, dünner Strick, Seil (für Schritt 4)

Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:

1. Schritt: Guess who – Guess what
2. Schritt: Memory
3. Schritt: The lion goes to the swimming pool
4. Schritt: Planning a birthday party

Having a Party and Other Games

6.2

Unterrichtsplanung

1. Schritt: Guess who – Guess what

Spiel 1: Guess who it is

Dieses *Ratespiel* ist bei den Schülern sicher beliebt. Es kann mit der ganzen Klasse, aber auch in größeren Lerngruppen gespielt werden. Trotzdem sollte die Lehrkraft die Anzahl der gestellten Fragen begrenzen. Es empfiehlt sich, in Vorbereitung auf das Spiel *Fragebildung* und *Kurzantworten* zu wiederholen, denn es sind nur *yes-/no-questions* erlaubt.

Der erste Schüler denkt sich eine Person aus, die den Mitschülern bekannt sein muss, und sagt: "*Guess who it is*". Leistungsstarke Mitschüler, bzw. gegebenenfalls die Lehrkraft, *kontrollieren die Sprachrichtigkeit*, insbesondere, ob die gestellten Fragen grammatisch korrekt sind. Nur dann werden sie von dem Schüler, der "*Guess who it is*." sagt, beantwortet. Dieser darf keine zusätzlichen Hinweise geben, sondern muss sich auf *Kurzantworten* beschränken. Wird eine Frage verneint, so ist der nächste Schüler an der Reihe. Wer die Person errät, darf sich als Nächster jemanden ausdenken, der von den übrigen Schülern zu erraten ist.

Spiel 2: Guess what it is

Dieses Spiel kann als Alternative betrachtet werden. Es ermöglicht gerade jüngeren Schülern das *produktive Sprechen* und die *Wortschatzerweiterung*. Die Lehrkraft versteckt vor dem Spiel Realien in einer Kiste, einer großen Tasche oder im Schrank. Einer der Gegenstände wird ausgewählt, aber noch nicht hervorgeholt oder gezeigt. Alternativ kann die Lehrkraft auch Bildkarten verwenden. Die Schüler versuchen nun den Gegenstand zu erraten. Dabei sollte die Lehrkraft darauf achten, dass die Schüler nicht einfach nur einen Gegenstand benennen, sondern das gezielte *Erfragen* üben.

Beispiel:

Pupil 1: Is it green?

Teacher: Yes, it is.

Pupil 1: Is it a part of a plant?

Teacher: Yes, it is.

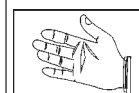
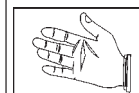
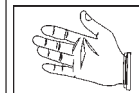
Pupil 1: Is it a branch?

Teacher: No, it isn't.

Pupil 2: ...

2. Schritt: Memory

Für die *Wortschatzerweiterung* eignet sich das *Memory-Spiel* sehr gut. Die Lehrkraft kann im Vorfeld gemeinsam mit den Schülern die *Spielkarten herstellen*. Dazu ist es notwendig, dass die Lehrkraft den Rahmen des Vokabeltrainings absteckt. Man kann sowohl *Wortkarten* als auch *Bildkarten* benutzen. In diesem ersten Memory-Spiel werden nur Wortkarten vorgegeben. Es ist aber denkbar, dass die Schüler auf jeweils eine Kopie der Wortkarten die Wörter selber illustrieren oder Bildchen suchen, ausschneiden und aufkleben. Dann müssen die Spieler dem Bild das entsprechende Wort *zuordnen* oder umgekehrt. Auch eine Mischung aus beiden Spielarten ist möglich.



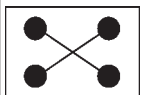
6.2

Having a Party and Other Games

Unterrichtsplanung



Material M 1 bietet für das Wortkartenspiel eine Auswahl von Wörtern, die etwa dem *Wortschatz des 1. Lernjahres* entspricht. Sie sind nicht einem bestimmten Thema zugeordnet, sondern decken eine weite Spanne von Vokabeln ab. Für den Fall, dass die Lehrkraft die Schüler einige Wörter mehr eintragen lassen möchte, sind einige Leerkarten vorgesehen.

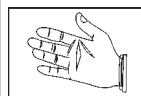


Die Karten werden von der Lehrkraft in der erforderlichen Anzahl, jedes Blatt doppelt, kopiert. Die Schüler schneiden zu Beginn die Wortkarten aus. Danach wird die Klasse in *Gruppen zu je drei oder vier Schülern* eingeteilt. Einige – thematisch oder willkürlich ausgewählte – Spielkarten (jede Karte muss doppelt im Spiel sein) werden nun verdeckt auf dem Tisch ausgelegt. Der erste Spieler dreht eine Karte herum und versucht nun, die dazu passende Bild- oder Wortkarte zu finden. Schafft er das nicht im ersten Versuch, so werden alle Karten wieder verdeckt und ein anderer Schüler ist an der Reihe. Die Spielregeln lassen sich gemeinsam mit den Schülern beliebig variieren. Eine zeitliche Beschränkung des Spiels ist jedenfalls empfehlenswert.



Der *Schwierigkeitsgrad* dieses Spiels wird erhöht, wenn die Lehrkraft nicht nur Substantive, sondern auch Verben auswählt. Die Schüler können sich Extrapunkte verdienen, wenn sie in der Lage sind, die englischen Wörter zu übersetzen oder pantomimisch darzustellen.

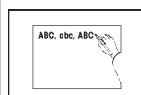
3. Schritt: The lion goes to the swimming pool



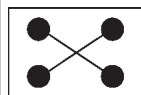
The lion goes to the swimming pool ist die englische Variante von "Onkel Fritz sitzt in der Badewanne". Hierbei sollen die Schüler in möglichst kurzer Zeit unterschiedliche Wortarten anwenden, um am Ende einen mehr oder weniger sinnvollen, insbesondere aber lustigen Satz zu bilden.

Tafelanschrieb:

The lion (noun)	goes (verb)	to the swimming pool. (adverbial)
-----------------	-------------	-----------------------------------



Die Lehrkraft teilt die Klasse in *Gruppen von vier Schülern* ein und fordert sie auf, ein Blatt Papier in drei Spalten einzuteilen. Obwohl die meisten Schüler das Spiel kennen werden, erklärt die Lehrkraft zur Sicherheit mithilfe des *Tafelanschiebs* und einiger Beispiele, dass in die erste Spalte ein Substantiv, in die zweite ein Verb und in die dritte Spalte eine Adverbialbestimmung geschrieben werden sollen. Zur *Festigung, Wiederholung* und *Erweiterung des Wortschatzes* kommt beim Abschreiben die Übung der *Schreibfertigkeit* hinzu.



In der *Gruppenarbeit* füllt jeder Schüler auf seinem Blatt die erste Spalte aus und faltet das Blatt längs etwa im ersten Drittel, sodass das Geschriebene nicht mehr sichtbar ist. Anschließend übergibt er dem nächstsitzenden Schüler das Blatt, der das mittlere Wort einsetzt und das Blatt weiter faltet. Nachdem das letzte Wort oder eine Wortgruppe eingetragen sind, öffnet der jeweils vierte Schüler der ersten Schreibrunde das Blatt, und die Sätze werden nun vorgelesen. Gemeinsam *kontrollieren* die Schüler, gegebenenfalls mithilfe der Lehrkraft, ob die Sätze akzeptiert werden können oder wegen grammatischer oder orthographischer Fehler geändert bzw. abgelehnt werden müssen. Die Schüler trainieren dabei ihre Fähigkeiten im Erkennen und Korrigieren von Fehlern.



Es sind viele *Variationen des Spiels* denkbar, bei denen die Schüler ihre Kreativität einbringen können.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Having a Party and Other Games

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

