



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:
Easy English Games

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4	Kapitel 6: Packing my suitcase	27
		6.1 Didaktisch-methodische Hinweise	27
Kapitel 1: Be + Adjective	5	6.2 Sprachliche Mittel	27
1.1 Didaktisch-methodische Hinweise	5	6.3 Spielvarianten	27
1.2 Sprachliche Mittel	5	6.4 Kopiervorlagen	27
1.3 Spielvarianten	5		
1.4 Kopiervorlagen	6	Kapitel 7: Zoo animals	31
		7.1 Sprachliche Mittel	31
Kapitel 2: Have you got ...?	11	7.2 Spielvarianten	31
2.1 Didaktisch-methodische Hinweise	11	7.3 Kopiervorlagen	31
2.2 Sprachliche Mittel	11		
2.3 Spielvarianten	11	Kapitel 8: Uncle Jack is sitting in a bathtub	35
2.4 Kopiervorlagen	11	8.1 Didaktisch-methodische Hinweise	35
		8.2 Sprachliche Mittel	35
Kapitel 3: Prepositions	14	8.3 Spielvarianten	35
3.1 Didaktisch-methodische Hinweise	14	8.4 Kopiervorlagen	35
3.2 Sprachliche Mittel	14		
3.3 Spielvarianten	14	Kapitel 9: Wimmelpictures	41
3.4 Kopiervorlagen	14	9.1 Didaktisch-methodische Hinweise	41
		9.2 Sprachliche Mittel	41
Kapitel 4: Simple present / Simple past	18	9.3 Kopiervorlagen	41
4.1 Didaktisch-methodische Hinweise	18		
4.2 Sprachliche Mittel	18		
4.3 Spielvarianten	18		
4.4 Kopiervorlagen	18		
Kapitel 5: What time is it?	22		
5.1 Didaktisch-methodische Hinweise	22		
5.2 Sprachliche Mittel	22		
5.3 Spielvarianten	22		
5.4 Kopiervorlagen	23		

Vorwort

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

zu Beginn der Sekundarstufe kommen Schülerinnen und Schüler aus unterschiedlichen Grundschulen mit unterschiedlichen Vorerfahrungen an einer neuen Schule zusammen und lernen in der Regel Englisch als erste Fremdsprache. Die Grundlagen, die nun vermittelt werden müssen, sind für die gesamte Sekundarstufe relevant.

Insbesondere die Tatsache, dass Schüler mit sozialpädagogischem Förderbedarf oder mit geringer ausgeprägtem Auffassungsvermögen mittlerweile gemeinsam mit stärkeren Schülern lernen, erfordert auch im Fremdsprachenunterricht zunehmend Methoden und Mittel für leistungsdifferenzierendes Lernen. Selbst die in den modernen Lehrwerken für leistungsschwächere Schüler vorgeschlagenen Übungsangebote sind für manche Schüler noch zu anspruchsvoll. In diesem Band geht es daher darum, wichtige Sprachstrukturen sowie die Basisgrammatik des Englischen spielerisch in einer Gruppe zu üben und zu festigen. Bereits kurze Sequenzen von 10–20 Minuten wöchentlich können ausreichen, Wesentliches zu üben und zu vertiefen.

Die vorgestellten Spiele basieren hauptsächlich auf Spielkarten zu verschiedenen Übungsschwerpunkten im differenzierenden Unterricht bzw. im Förderunterricht der Klassen 5 bis 7. Die Spielregeln sind bewusst einfach gehalten, damit insbesondere lernschwache Schüler sie verstehen und durch immer gleiche Spielmuster verinnerlichen können. Sie ermöglichen somit den Schülern die Konzentration auf zentrale Fachinhalte, wobei der verwendete Wortschatz übersichtlich gehalten ist. Je nach Leistungsniveau der Spieler kann mit nur einem Teil der Karten oder mit allen gespielt werden.

Zu den am häufigsten genutzten Spielformaten zählen:

- Karten ablegen
- Domino
- Quartett
- Spiele nach dem Memory-Prinzip (durch Aufdecken Paare finden)

Mit diesen bekannten Spielformen werden wichtige sprachliche Grundlagen trainiert, z. B.:

- die Bildung einfacher Aussagen im *simple present* / *present progressive* / *simple past*
- die Bildung einfacher Fragestrukturen
- die Festigung von *is* und *are* im Zusammenhang mit Alltagssituationen
- die Uhrzeiten
- die korrekte Verwendung der Präpositionen

Die einzelnen Kapitel enthalten Informationen für die Lehrkraft, die notwendigen Kopiervorlagen mit Spielbeschreibungen und -varianten bzw. Differenzierungsvorschlägen sowie oft Kontrollbögen mit Worthilfen für die Schülerhand.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern viel Spaß und Erfolg beim Einsatz dieser Materialien.

Ihre



Kapitel 1: Be + Adjective

1.1 Didaktisch-methodische Hinweise

Mit dem nachfolgenden Spiel sollen die Schüler in erster Linie die Pronomen *I, you, he, she, we, they* und gängige Adjektive vertiefen. Mithilfe eines Kontrollbogens, der entsprechend der Anzahl der Gruppen bereits fertig laminiert vorbereitet werden kann, haben sie immer wieder die Möglichkeit, sich selbst zu kontrollieren oder Vergessenes zu wiederholen und schließlich zu festigen.

Die Anzahl der Karten, die sich im Spiel befinden, legt die Lehrkraft anhand des jeweiligen Leistungsniveaus der Lerngruppe individuell fest. So können nur die Singular-Karten oder nur die Plural-Karten oder der gesamte Kartensatz von insgesamt 60 Spielkarten eingesetzt werden.

1.2 Sprachliche Mittel

a) Bildung von einfachen Aussagen (Personalpronomen + *be* + Adjektiv)

I'm happy. / You are happy. / He is happy. / We are happy ...

b) Bildung von einfachen Fragestrukturen (*Be* + Personalpronomen + Adjektiv)

*Are you happy? Yes, I am. / No, I'm not.
Is she happy? Yes, she is. / No, she isn't.*

c) Bildung von Fragestrukturen mit *Can I have ...* Can I have a/your "He is happy-card", please?

1.3 Spielvarianten

Die Karten ab Seite 7 können für unterschiedliche Spielformate genutzt werden:

a) Karten ablegen 1 – einfach (Üben von Aussagesätzen)

: 3–4 / : 10–12 Minuten

Die zu spielenden Karten werden gemischt und in die Tischmitte gelegt. Die Spieler ziehen der Reihe nach je eine Karte und bilden dazu Aussagen.

Beispiel: Spieler A zieht die Karte *he + angry*. Er bildet nun den Satz: *He is angry*.

Wird der Satz von der Lehrkraft oder den Mitspielern als korrekt beurteilt, legt Spieler A seine Karte vor sich ab und Spieler B ist an der Reihe. Ist der Satz fehlerhaft, scheidet die Karte aus dem Spiel aus und wird separat abgelegt. Spieler A geht leer aus und Spieler B ist an der Reihe. Wer am Ende – wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist –, die meisten Karten vor sich abgelegt hat, hat gewonnen.

b) Karten ablegen 2 – anspruchsvoller (Üben von Frage- und Antwortstrukturen)

: 2–4 / : 10–12 Minuten

Die Karten werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Die Schüler versuchen nun, ihren Mitspielern durch Fragenstellen Spielkarten „abzujagen“.

Beispiel: Spieler A fragt Spieler B: *Are you rich?* Hat Spieler B die *I + rich*-Karte, antwortet er mit *Yes, I am* und gibt Spieler A die Karte, die dieser dann vor sich ablegt.

Hat Spieler B die geforderte Karte nicht, antwortet er mit *No, I'm not*. Leistungsschwächere Schüler können auch nur mit *No, sorry* antworten und der nächste Spieler ist an der Reihe.

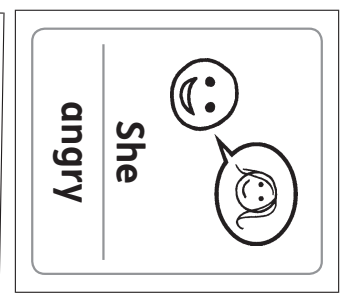
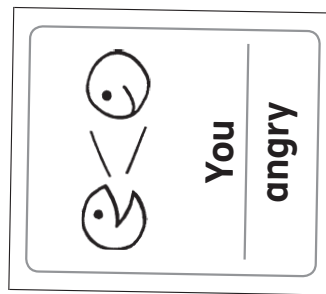
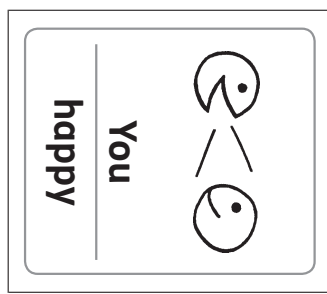
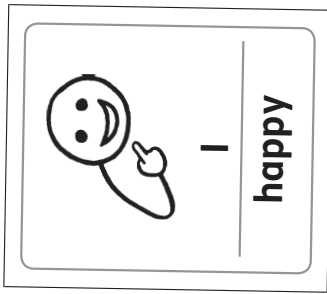
Hierbei ist zu beachten, dass auch die Fragestellung *Am I rich?* → *Yes, you are / No, you aren't* gefordert ist. Sollte dies für die Schüler nicht leistbar sein, können die entsprechenden Karten aus dem Spiel genommen werden.

c) Domino

: 2–4 / : 10–12 Minuten

Jeder Spieler erhält zehn Karten. Die restlichen Karten werden verdeckt auf einen Stapel in die Mitte gelegt. Die Spieler legen nun im Wechsel ihre Karten ab.

Beispiel: Spieler A beginnt mit der *I + happy*-Karte und sagt: *I am happy*. Spieler B muss nun eine *happy*-Karte anlegen und eine entsprechende Aussage treffen, z.B. *You are happy*. Spieler C legt eine weitere Karte mit passendem Personalpronomen an, z.B. *You are angry* usw.



Kann ein Spieler keine passende Karte anlegen, nimmt er sich eine Karte vom Stapel. Wenn auch diese neue Karte nicht passt, muss er passen, und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Gewonnen hat, wer als Erster keine Karten mehr auf der Hand hat.

d) Quartett

2–4 / 10–15 Minuten

Die Karten werden gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Die Spieler sammeln jeweils vier identische Adjektivkarten zu vier verschiedenen Personalpronomen. Dabei müssen sie sich gegenseitig befragen, wenn ihnen eine bestimmte Karte fehlt.

Beispiel: Spieler A hat bereits zwei Karten mit dem Adjektiv *happy*. Er vermutet, dass Spieler B eine weitere *happy*-Karte haben könnte und fragt: *Can I have a/your "He is happy-card"?*

Hat Spieler B die gewünschte Karte, gibt er sie Spieler A. (*Here you are.*)

Hat Spieler B die gewünschte Karte nicht, so antwortet er mit *No, sorry*. In dem Fall ist der nächste Spieler an der Reihe. Ein Spieler kann seine Karten erst ablegen, wenn er zu einem bestimmten Adjektiv vier Karten gesammelt hat. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Quartette hat.

1.4 Kopiervorlagen

Im Folgenden finden Sie die Kopiervorlagen zu Kapitel 1: Be + Adjective.



I

happy



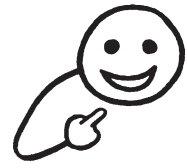
I

angry



I

sad



I

old



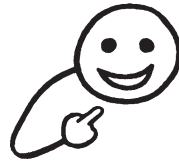
I

young



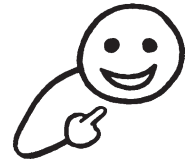
I

rich



I

tall



I

small



I

clever



I

late



You

happy



You

angry



You

sad



You

old



You

young



You

rich



You

tall



You

small



You

clever



You

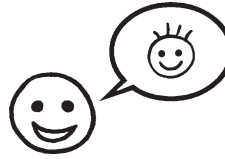
late



He
happy



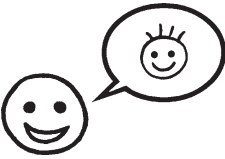
He
angry



He
sad



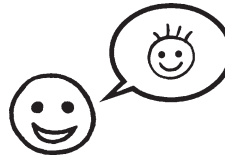
He
old



He
young



He
rich



He
tall



He
small



He
clever



He
late



She
happy



She
angry



She
sad



She
old



She
young



She
rich



She
tall



She
small



She
clever



She
late



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:
Easy English Games

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

