

VI. Zu diesem Buch

Der praktische Teil B ist das Herzstück dieses Bandes und enthält weit über hundert Übungen und Unterrichtsvorschläge für alle wichtigen und in den vorangegangenen Abschnitten erörterten Ziele des Grundschul-Englischunterrichts. Damit die Übungen und Unterrichtsaktivitäten sofort in der Schule umsetzbar sind, bietet der Anhang eine große Anzahl von Kopiervorlagen für Arbeitsblätter oder Bastelaufgaben. Aus dem Format dieses Buches ergibt sich, dass solche Vorlagen, die die Kinder weiter bearbeiten sollen, beim Kopieren unbedingt vergrößert werden müssen. Auf der zum Buch gehörenden CD finden sich viele der Lieder und Texte in einer von englischen Muttersprachlern (*native speakers*) gesungenen oder gesprochenen Fassung.

Die meisten Übungen dieses Buches sind vier englischsprachigen Veröffentlichungen entnommen, und zwar den Bänden *Young Learners* (von Sarah Phillips, Oxford University Press 1993), *Very Young Learners* (von Vanessa Reilly und Sheila M. Ward, Oxford University Press 1997), *Creating Stories with Children* und *Storytelling with Children* (beide von Andrew Wright, Oxford University Press 1997 und 1995). Für jede Übung sind der Originaltitel und die genaue Quelle unter dem deutschen Titel vermerkt. Übungen ohne Quellenangabe wurden von Friederike Klippel entwickelt. Da die vier genannten Handbücher für den Unterricht der englischen Sprache in allen Ländern gedacht sind, mussten die Übungen nicht nur übersetzt, sondern vielfach auch für die Situation des Fremdsprachenunterrichts an deutschen Grundschulen adaptiert werden. Wenn Herausgeberin und Übersetzerinnen größere Veränderungen oder Ergänzungen vorgenommen haben, dann ist dies dadurch kenntlich gemacht, dass die Quellenangabe mit „nach“ eingeleitet wird, z. B. „nach Phillips 1993: 89–91“.

Alle Kapitel des Teils B sind nach demselben Muster aufgebaut. An erster Stelle steht jeweils eine kurze, praxisorientierte Einführung zum Thema des Kapitels, die die Hauptaspekte hervorhebt und auf methodische Optionen bei der praktischen Umsetzung verweist. Jedes weitere Unterkapitel wird ebenfalls durch eine Einführung in die Grundfragen des jeweiligen Teilthemas eingeleitet. In diesen Einleitungen finden Lehrkräfte nicht nur Ausführungen zum fremdsprachendidaktischen Hintergrund und zu theoretischen Erkenntnissen, sondern vor allem generelle Hilfen für die praktische Arbeit mit bestimmten Verfahren oder Textsorten, für die Verwirklichung einzelner Lernziele oder Typen von Lernaufgaben. Einleitungen und Übungsteil sind klar voneinander abgesetzt.

Zu den Übungen

Um die Arbeit mit dem Buch, möglichst zu erleichtern, wurde für alle Praxisvorschläge das gleiche Format gewählt, das einen raschen Überblick über die Voraussetzungen, Ziele und Durchführung jeder Übung gewährt. Es ist daher zu empfehlen, die Übungsbeschreibungen bei der Planung des Unterrichts genau durchzulesen, damit nichts Wichtiges vergessen wird. Gerade die fremdsprachliche Vorbereitung erfordert für alle diejenigen etwas Aufwand, die nicht fließend Englisch sprechen. Nicht jeder der folgenden Gesichtspunkte ist jedoch für jede Übung gleichermaßen relevant; die einzelnen Übungsbeschreibungen führen daher gegebenenfalls nicht alle Rubriken auf.

► Titel

Die englischen Originaltitel wurden sinngemäß übersetzt oder durch ähnliche, bei uns übliche Bezeichnungen oder Namen erklärt. So heißt Übung Nr. 1 *Pat-a-cake* dann *Backe, backe Kuchen* und nicht wörtlich „Schlag einen Kuchen“. Die Quelle jeder Übung ist angegeben.

► Informationsleiste

Hier finden sich Angaben zu vier Aspekten, und zwar *Altersgruppe* (Für welches Alter ist die Übung geeignet?), *Lernjahr* (Wie viel Englisch müssen die Kinder schon können, um diese Übung bewältigen zu können?), *Dauer* (Wie lange dauert die Aktivität ohne Anschlussübungen?) und *Arbeitsblatt* (Findet sich im Anhang ein Arbeitsblatt als Kopiervorlage?). Natürlich sind diese Angaben nur Richtwerte. Jede Englischlehrkraft muss letztendlich selbst entscheiden, ob sich eine Übung für ihre Klasse eignet oder nicht.

► Sprachliche Ziele

Wenn auch die meisten Übungen eine Vielfalt von sprachlichen Elementen und Fertigkeiten vermitteln, so steht doch oft ein ganz bestimmtes Ziel im Vordergrund. Diese Zielangabe soll Lehrerinnen und Lehrern helfen, genau das zu finden, was an Übungssituationen aus fremdsprachendidaktischer Perspektive nötig ist. Die sprachlichen Lernziele einzelner Übungen sind im Index berücksichtigt, sodass man auch mit Hilfe des Index nach ganz bestimmten Übungen, beispielsweise zum Wörterlernen oder Wörterüben suchen kann.

► Weiteres Ziel

Diese Rubrik findet sich nur bei einigen Vorschlägen, nämlich dann, wenn wichtige nicht-fremdsprachliche Dinge zusätzlich geübt werden.

► Aufgabe

An dieser Stelle wird knapp gesagt, worum es in der Übung geht.

► **Materialien**

Eine ganze Reihe der Übungen benötigen Arbeitsmaterialien, die vor der Durchführung besorgt oder erstellt werden müssen, z. B. Kopien von Texten oder Folien, Bildkarten oder Bastelmaterial.

► **Vorbereitung**

Einige Übungen verlangen von der Lehrerin oder dem Lehrer etwas Vorbereitungsarbeit. Diese Vorbereitung kann sehr unterschiedlich sein. So kann es darum gehen, dass die Lehrkraft eine Geschichte lernt, um sie dann in der Klasse gut erzählen zu können, oder eine Liste mit Anweisungen aufschreibt, damit eine Hörverstehensaktivität reibungslos durchgeführt werden kann. Eine gründliche sprachliche Vorbereitung kann denjenigen Lehrkräften das Unterrichten sehr erleichtern, die nicht in jeder Situation sofort spontan in der Fremdsprache reagieren können.

► **Verlauf**

Hier wird genau beschrieben, wie die Übung im Unterricht durchgeführt wird. Immer sind einzelne Arbeitsschritte angegeben, wobei gelegentlich zwischen obligatorischen und optionalen Schritten unterschieden wird. An vielen Stellen finden sich zudem englischsprachige Hilfen dazu, wie die Lehrkraft Arbeitsanweisungen oder Aufgabenstellungen formulieren kann.

► **Variationen**

Unter diesem Stichwort finden sich Anregungen zur Abänderung einer Übung. Dadurch ist es möglich, Abwechslung in den Unterricht zu bringen oder erfolgreiche Übungen auch mit anderen Klassen – eventuell auf einfacherem oder schwierigerem Niveau – durchzuführen. Wer diese Abwandlungshilfen genau liest, wird nach einer Weile selber viele Möglichkeiten entdecken, die hier empfohlenen Aufgaben oder auch andere sinnvoll zu verändern.

► **Anschlussübung**

Ähnlich wie es oftmals eine ganze Reihe von Variationsmöglichkeiten gibt, so besitzen auch verschiedene Übungen eine besondere Nähe zu anderen Übungen, die sich gut anschließen lassen. Für die Kinder wird so ein sanfter und sinnvoller Übergang von einer Übung zu einer weiteren Tätigkeit geschaffen.

► **Bemerkungen**

Auch wenn jede Übung ausführlich und präzise vorgestellt wird, so gibt es in einigen Fällen doch Gesichtspunkte, die man beachten muss und die nicht in einer der bisherigen Rubriken Platz finden. Es erscheint auf lange Sicht zudem arbeitserleichternd für die Lehrkraft, wenn sie sich unter diesem Stichwort eigene Beobachtungen und Ideen für die jeweilige Übung notiert, nachdem sie diese Übung im Unterricht durchgeführt hat.

Zum Anhang

Der Anhang soll Lehrerinnen und Lehrern dabei helfen, den Englischunterricht sprachlich korrekt und methodisch ideenreich zu gestalten. Daher enthält der Anhang eine Reihe von unterschiedlichen Abteilungen.

- Ein Glossar zu wichtigen Fachbegriffen, die im Buch Verwendung finden. Diese Begriffe sind im fortlaufenden Text mit einem Sternchen * markiert.
- Eine Zusammenstellung von englischen Äußerungen für die einsprachige Unterrichtsführung, und zwar für Lehrer und Schüler.
- Ein umfangreiches Literatur- und Materialverzeichnis, das folgende Rubriken umfasst:
 - Zitierte Literatur
 - Weiterführende Literatur zum Grundschul-Englischunterricht: Handbücher; Zeitschriftenaufsätze (oft zu Erfahrungsberichten aus der Praxis); englische Kinderbücher, die sich gut für den Englischunterricht eignen; Spiel- und Übungssammlungen; Lernmaterialien und Lehrbücher; Wörterbücher und Enzyklopädien.
- Die zu einzelnen Übungen des Bandes gehörigen Kopiervorlagen für Arbeitsblätter und Gestaltungsaufgaben.

Am Ende des Buches finden Sie ein Stichwortverzeichnis, das die Übungen über Lernziele, methodische Verfahren und Schlüsselbegriffe erschließt. Eine Liste der Lieder und Texte der CD finden Sie auf der hinteren Innenumschlagseite.

Teil B

Praxisvorschläge für effektives und motivierendes Englischlernen

1. Kapitel: Sprache erarbeiten – Übungen zu Aussprache, Wortschatz und Grammatik

Aussprache, Wortschatz und Grammatik gelten als die Kernbereiche jeglichen Fremdsprachenunterrichts. Lernanfänger müssen sich in die fremden Laute einhören, um sie möglichst genau imitieren und selbst übernehmen zu können; der fremdsprachliche Wortschatz wird im Verlauf des Unterrichts kontinuierlich auf- und ausgebaut, und die Grammatik dient dem Fremdsprachenunterricht in der Sekundarstufe als das Gerüst, an dem alles andere aufgehängt wird. Im traditionellen Englischunterricht der Sekundarstufe wird der Lernstoff in Grammatik und Wortschatz in seinem Umfang und seiner Anordnung durch die Lehrpläne und Richtlinien der einzelnen Bundesländer mehr oder weniger exakt bestimmt, dann in den Lehrwerken anhand von altersgemäßen und landeskundlich informativen Themen konkretisiert.

In der Grundschule sieht die Situation etwas anders aus. Da der Fremdsprachenunterricht hier in der Regel nicht oder nicht so stark auf konkrete, systematisch angeordnete, später abzuprüfende Lernziele im Bereich Wortschatz und Grammatik ausgerichtet ist, haben die Lehrkräfte viel mehr Freiheit, eigene Ideen zu verwirklichen, indem sie sprachliche Bereiche mit thematischen Inhalten und mit vielerlei Aktivitäten verknüpfen. Lehrkräfte können die Interessen ihrer Schüler, die vorhandenen Materialien oder auch ihre eigenen Erfahrungen und Stärken intensiver nutzen und umfangreicher in den Unterricht einbauen, als dies in der Sekundarstufe jemals möglich ist. Die relativ große Freiheit der inhaltlichen Füllung des Grundschul-Englischunterrichts wird jedoch kaum zu stark divergierenden sprachlichen Lernzielen führen, da bestimmte alters- und grundschulspezifische Prinzipien (vgl. oben Teil A) berücksichtigt werden müssen.

Insofern lässt sich durchaus ein Grundinventar an Wortschatz, Strukturen und Redemitteln beschreiben (s. oben Teil A, Kapitel IV, S. 25 f.), das dem Englischunterricht dieser Schulstufe angemessen ist. Der Umfang dieses Grund-

inventars hängt natürlich stark von den regionalen Gegebenheiten des Englischunterrichts ab, wie etwa dem Beginn in der ersten oder dritten Klasse, von der Zahl der Wochenstunden sowie den Unterrichtsmaterialien (Lehrbuch oder authentische Materialien*). Weiterhin fließen selbstverständlich auch die in einer Klasse bereits vorhandenen englischen Sprachkenntnisse (meist Einzelwörter oder feststehende Ausdrücke) in die sprachlichen Lernziele des Grundschul-Englischunterrichts ein, da der Unterricht die Kinder da abholen muss, wo sie stehen.

Das sprachliche Grundinventar sagt in erster Linie etwas darüber aus, was Grundschüler in der fremden Sprache aktiv beherrschen sollten. Aktive Beherrschung heißt zum anderen das genaue Verstehen gesprochener Sprache, also Hörverstehen, zum zweiten aber vor allem die mündliche produktive Verwendung dieser Redemittel, also Sprechen. Es leuchtet ein, dass die Kinder alles, was sie sagen können, auch verstehen sollten. Immer jedoch werden sie sehr viel mehr verstehen, als sie selbst artikulieren können. Es ist allerdings nur dann möglich, sprachliche Lernziele im rezeptiven (Verstehen) und produktiven (Sprechen und evtl. Schreiben) Bereich genau festzulegen, wenn ein Lehrbuch verpflichtend gemacht wird, das als Leitmedium den Unterricht bestimmt. Sobald Lehrerinnen und Lehrer andere Materialien und eigene Geschichten, Übungen, Lieder und Aktivitäten in den Unterricht einbauen, verändern sich zwangsläufig Umfang und Art der rezeptiv und produktiv beherrschten sprachlichen Elemente. Das ist keineswegs negativ. Im Gegenteil, je stärker individuelle Faktoren – Schülerinteressen und Lehrerengagement – den Unterricht bestimmen, desto eher ist damit zu rechnen, dass die Schüler sich die fremde Sprache zu eigen machen.

Da der Grundschul-Englischunterricht in Deutschland auf unterschiedliche Bedingungen in den einzelnen Bundesländern, aber auch an einzelnen Schulen und sogar in den einzelnen Klassen trifft, kann ein sprachliches Grundinventar nur den kleinsten gemeinsamen Nenner darstellen. Weitaus wichtiger als das Starren auf Wörter- oder Strukturenlisten ist die lebendige Umsetzung der Sprache im Klassenraum. Es geht im Grundschul-Englischunterricht nicht um das Lernen von Vokabellisten oder um das Einüben von grammatischen Strukturen als Selbstzweck, sondern es geht darum, dass die Kinder mit der fremden Sprache sofort handelnd umgehen können, indem sie Texte (Lieder, Reime, Geschichten) verstehen, indem sie singen, spielen und kleine Aktivitäten in der fremden Sprache durchführen, indem sie konkrete Situationen sprachlich bewältigen. Die in diesem Kapitel enthaltenen Unterrichtsvorschläge betten denn auch das Üben von Aussprache, Wortschatz und Grammatik in kindgemäße Kontexte ein.

1.1 Aussprache

Grundschul Kinder bringen die besten Voraussetzungen mit, eine (fast) perfekte Aussprache der fremden Sprache zu erwerben. Sie imitieren bereitwillig und genau; sie merken sich Klangbilder und Intonationsverläufe wesentlich besser als jugendliche oder erwachsene Fremdsprachenlernende. Darüber hinaus haben sie viel Freude am Singen und Aufsagen, wobei Aussprache und Sprachrhythmus spielerisch eingeübt werden.

Das Aussprachetraining im Grundschul-Englischunterricht greift daher auch auf Textformen wie Reime, Abzählverse, Kinderlieder, Sprechchöre zurück, die den Kindern Freude machen und die gleichzeitig hervorragende Übungssituationen darstellen. Reime, Lieder und Verse kann man durchaus öfters im Sprachunterricht einsetzen. Kinder wollen die lieb gewonnenen Texte immer wieder gern aufsagen und mit den passenden Bewegungen begleiten. Dabei darf es ruhig lebhaft zugehen, wenn alle gemeinsam klatschen (wie bei Übung Nr. 1, *Backe, backe Kuchen*), im Rhythmus stampfen oder andere Geräusche produzieren. Die körperliche Bewegung, das völlige „Aufgehen“ der Kinder in der Situation fördern das Behalten.

Zu Beginn des Grundschul-Englischunterrichts muss man es den Kindern ermöglichen, sich erst dann in der fremden Sprache allein vor der Klasse zu äußern, wenn sie bereit dazu sind. Für schüchterne Kinder sind daher Sprechaktivitäten, in denen viele im Chor sprechen, hervorragend geeignet, weil sie die Kinder die fremden Laute im Schutz der Gruppe üben lassen. Das **Chorsprechen** kann gut variiert werden:

- Alle können flüstern.
- Mädchen und Jungen sprechen abwechselnd eine Zeile.
- Die Kinder versuchen, einen Reim zunächst besonders langsam, dann immer schneller werdend zu sprechen.
- Die Klasse spricht im ersten Durchgang alles gemeinsam. Ab dem zweiten Durchgang werden einzelne Wörter zunehmend durch Geräusche oder Gesten ersetzt.

Der kommunikative Englischunterricht legt nicht ganz so viel Gewicht auf eine hervorragende Aussprache wie der traditionelle Unterricht etwa des Audiolingualismus der Sechzigerjahre des 20. Jahrhunderts. Es geht nämlich heute in der Hauptsache darum, sich in der Fremdsprache für den Gesprächspartner verständlich auszudrücken. Dazu ist es wesentlich, diejenigen ähnlichen Laute unterscheiden zu können, und zwar sowohl rezeptiv beim Hören als auch produktiv beim Sprechen, die einen Bedeutungswechsel des Wortes verursachen. Bei den folgenden drei Wörtern ist immer nur ein Laut anders: *Pan* klingt anders als *pen*, das wiederum unterscheidet sich von *pin*. Die Laute /æ/, /e/ und /i/ müssen daher klar erkannt werden, damit sie reproduziert werden können.

In vielen Gegenden Deutschlands haben deutsche Sprecher des Englischen Probleme mit den weichen stimmhaften Auslauten der englischen Sprache, die im Deutschen nicht vorkommen: Der letzte Laut in „Tag“ ist viel härter als der letzte Laut im englischen *dog*. Spricht man *dog* jedoch im Auslaut wie „Tag“, so heißt es *dock* und ist dann eine Schiffswerft und kein Hund mehr. In Süddeutschland gibt es ähnliche Probleme auch mit dem stimmhaften Anlaut, also dem ersten Laut von Wörtern: *job* und *chop* werden hier oftmals gleich ausgesprochen, obwohl sich die beiden Wörter für Engländer in zwei Lauten (Anlaut und Auslaut) klar unterscheiden. Unter dem Gesichtspunkt der Verständlichkeit werden klassische Aussprachemängel deutscher Sprecher, etwa die fehlerhafte Wiedergabe des englischen /r/ oder des „th“ heute als weniger gravierend angesehen, solange sie nicht zu Verwechslungen – etwa *thick* und *sick* – führen.

Wenngleich die Ausspracheschulung im kommunikativen Englischunterricht an Bedeutung verloren hat, ist sie dennoch nicht völlig nebensächlich. Man muss sich nämlich vor Augen führen, dass die meisten Kinder die in der Grundschule erworbene Aussprache ihr ganzes Leben lang behalten werden. Eine spätere Verbesserung einer einmal gelernten Aussprache ist nur punktuell und unter großen Mühen möglich. Es ist daher nicht unwichtig, wie gut eine Grundschul-Lehrkraft die englische Sprache mündlich beherrscht, wie stark die Fremdsprache akzentbesetzt ist. Insbesondere dann, wenn Lehrkräfte lange Zeit nicht mehr viel mit Englisch zu tun hatten, ist für sie eine Phase des Einhörens, des Auffrischens und vor allem des bewussten Umgangs mit der eigenen Aussprache und Intonation unabdingbar. Dazu eignen sich beispielsweise alle Hörmedien, englischsprachige Fernsehkanäle, Filme, die so genannten *Audiobooks* und natürlich auch Kassetten zu Englischlehrwerken oder -kursen. Ob die Aussprache der Lehrkraft eher dem britischen oder dem amerikanischen Englisch zuneigt, ist dagegen überhaupt nicht entscheidend. In unserer Welt existieren sehr viele Ausprägungen des Englischen nebeneinander.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Gedichte und Reime eignen sich dazu, immer wieder einmal in den Unterricht aufgenommen zu werden. Natürlich lässt sich mit ihnen auch weiterarbeiten; Kinder können Bilder zu diesen Kurztexten malen, weitere Reimwörter auf einem Plakat sammeln oder vielleicht sogar die Texte abwandeln.

1

Backe, backe Kuchen

Pat-a-cake, pat-a-cake

(Reilly/Ward 1997: 71-72)

Altersgruppe
alle

Lernjahre
alle

Dauer
5-10 Minuten

Arbeitsblatt
Lied auf CD

- **Sprachliche Ziele:** Aussprache von /p/ und /b/, Betonung und Rhythmus.
- **Weiteres Ziel:** Koordination zwischen Klatschen und Intonation.
- **Aufgabe:** Die Kinder wiederholen einen Reim und klatschen bei den betonten Wörtern.

Verlauf

1. Sagen Sie den Reim auf (oder nutzen Sie Track 1 der CD), und klatschen Sie bei den betonten Silben. Ermuntern Sie die Kinder mitzuklatschen und so den Rhythmus anzugeben. *Come on, clap your hands with me.*

Pat - a - cake, pat - a - cake ba - ker's man, Bake me a
 cake as fast as you can. Prick it and pat it and
 mark it with 'B', And put it in the ov - en for
 ba - by and me. For ba - by and me, for ba - by and
 me, Put it in the ov - en for ba - by and me.

2. Bringen Sie ihnen den Reim bei (ohne das Klatschen zu vergessen):

Pat-a-cake, pat-a-cake, baker's man,
 Bake me a cake, as fast as you can,
 Prick it and pat it and mark it with "B",
 And put it in the oven, for baby and me.
 For baby and me, for baby and me
 Put it in the oven, for baby and me

3. Nachdem Sie den Reim ein paar Mal wiederholt haben, fügen Sie die Namen und Initialen der Schüler ein. Beispiel:

... mark it with C, and put it in the oven for Corinna and me.

2

Zungenbrecher Tongue Twisters

(Phillips 1993: 44)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	alle	15–30 Minuten	–
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliche Ziele: Die Aussprache bestimmter Laute üben. ● Weiteres Ziel: Kreativ mit Sprache spielen. ● Aufgabe: Die Schüler erfinden Zungenbrecher nach vorgegebenen Modellen. 			

Vorbereitung Wählen Sie zunächst die Laute, die Sie üben möchten und bereiten Sie einige Zungenbrecher mit diesen Lauten vor.

Beispiele:

I saw six silly sausages.

(Wiederholung des 1. Konsonanten)

Fat cats, black bats

(Wiederholung des Vokals)

Verlauf

- Schreiben Sie einige Wörter mit den Lauten, die Sie üben wollen, an die Tafel. Verwenden Sie auch die Wörter aus Ihren Beispielen.

2. Bitten Sie die Schüler, weitere Wörter mit diesen Lauten zu nennen.
3. Schreiben Sie nun Ihren Zungenbrecher an die Tafel und lassen Sie die Klasse ihn laut üben.
4. Fragen Sie die Schüler, ob sie einige Wörter ändern können: z. B. *Bad cats, sad bats*.
5. Bitten Sie nun die Schüler, einen Partner zu suchen, und lassen Sie sie ein oder zwei Wörter in Ihrem Zungenbrecher ändern. Die Schüler können auch ihren ganz eigenen Zungenbrecher erfinden, indem sie Ihren als Modell verwenden.
6. Wenn alle fertig sind, muss jede Gruppe ihren Zungenbrecher der Klasse vorsagen, sodass die anderen ihn üben können. Die Besten können Sie auf Postern an die Wand hängen.

Anschlussübung Die Schüler können in Gruppen die Zeit stoppen, die die anderen Schüler brauchen, um ihre Zungenbrecher fünfmal richtig zu sagen.

3

Gedichte, Reime und Sprechchöre

Poems, rhymes and chants to say

(Phillips 1993: 108–111)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	alle	10–20 Minuten	Reime auf CD
● Sprachliche Ziele:	Die Laute, den Rhythmus und die Intonationsmuster des Englischen üben, in manchen Fällen auch Einüben einer Struktur.		
● Weitere Ziele:	Spaß haben und den Schülern ein Gefühl von Erfolg vermitteln.		
● Aufgabe:	Die Schüler lernen und sagen Gedichte, Reime oder Sprechchöre auf und begleiten in manchen Fällen die Worte mit Bewegungen.		
● Materialien:	Kopien der Texte (optional).		

Vorbereitung Lernen Sie die Gedichte selbst und sagen Sie sie auf (guten Rhythmus dabei beachten). Sie können sich auch an der CD orientieren (Tracks 21–24). Fügen Sie Bewegungen ein, wo Sie es für passend halten.

Verlauf Hier einige Regeln für die Einführung von Gedichten, Reimen und Sprechchören. Sie sollten nicht alle in derselben Stunde verwenden, sondern langfristig abwechslungsreich unterrichten.

1. Sagen Sie das Gedicht selbst auf und führen Sie die Bewegungen aus.
2. Sehen Sie, ob die Schüler erraten können, um was es geht.
3. Üben Sie das Gedicht mit der ganzen Klasse. Achten Sie dabei auf einen guten Rhythmus und gegebenenfalls auf Ausspracheprobleme.
4. Bringen Sie den Kindern die Bewegungen bei und lassen Sie sie ausführen, während Sie das Gedicht aufsagen. Es macht nichts, wenn nicht alle Schüler das Gedicht in dieser Phase mitsprechen.
5. (*Optional*) Schreiben Sie das ganze Gedicht oder bestimmte Teile an die Tafel und erklären Sie schwierige Wörter oder übersetzen Sie das Gedicht vollständig.
6. (*Optional*) Bitten Sie die Schüler, sich das Gedicht an der Tafel nochmals anzusehen, und wischen Sie ein oder zwei Wörter weg. Sie können diese Wörter durch Bilder ersetzen. Lassen Sie nun die Schüler das Gedicht aufsagen, indem sie den Text inklusive der „unsichtbaren“ Wörter lesen. Wischen Sie dann noch ein paar Wörter weg und lassen Sie die Klasse das Gedicht noch einmal aufsagen. Fahren Sie fort, bis die Schüler das ganze „unsichtbare“ Gedicht lesen.
7. Die Schüler sprechen die Worte und führen die Bewegungen aus.

Anschlussübung 1 Sie können die Schüler bitten, die Texte zu illustrieren und ein Buch daraus zu machen.

Anschlussübung 2 Die Schüler ändern einige Wörter und schreiben so ihr eigenes Gedicht (s. u. *In a dark, dark wood* und *A sailor went to sea*, S. 53).

Bemerkungen Zum Fremdsprachenlernen eignen sich solche Reime am besten, die sich oft wiederholen und bei denen sich nur ein paar Wörter von Vers zu Vers ändern, wie z. B. Carolyn Grahams Bücher über *Jazz Chants*.

***Five little elephants* (CD-Track 21)**

Words

Actions

● ● ● ●
Five little elephants

Five children stand in a row, using their arms as “trunks”

● ● ●
Five little trunks

● ● ●
Waving hello

The children wave hello with their trunks

● ● ●
“Oh” said an elephant

The first child looks at his or her watch, makes a surprised gesture, and hurries away

● ● ●
“Time to go”

● ● ●
Four little elephants

● ● ●
Standing in a row

Continue with:

Four little elephants

Three little elephants

Two little elephants

And so on until

One little elephant

Standing in a row

One little trunk

"Oh" said the elephant

"Time to go!"

No little elephants

Standing in a row.

Dieser Sprechchor sollte so aufgesagt werden, dass er dem Rhythmus einer Dampflok entspricht, die langsam anfährt, dann immer schneller wird und schließlich mit einem lauten Pfeifen in einen Tunnel einfährt (vgl. CD-Track 22). Die Betonung der Wörter ist das Wichtigste und ist über jedem Wort eingezeichnet.

The train (CD-Track 22)

● ● ● ●
Coffee, coffee

● ● ● ● ● ● ● ●
Milk and sugar, milk and sugar

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Strawberries and cream, strawberries and cream

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Chocolate cake and chocolate biscuits

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Chocolate cake and chocolate biscuits

● ● ● ●
Fish and chips

● ● ● ●
Fish and chips

● ● ● ●
Fish and chips

●
Soup

● —————
S-O-O-O-U-P

Bemerkungen

1. Solange Sie den Rhythmus beibehalten, können Sie alle Nahrungsmittel, die Ihre Schüler gerne essen, einsetzen.
2. Die Wörter *strawberries* und *chocolate* müssen unbedingt zweisilbig ausgesprochen werden: /strɔːbri:z/ und /tʃɒklət/ (vgl. CD-Track 22).

***In a dark, dark wood* (traditionell – CD-Track 24)**

• • • • • • •
In a dark, dark wood there's a dark, dark house

• • • • • • •
In a dark, dark house there's a dark, dark cupboard

• • • • • • •
In the dark, dark cupboard there's a dark, dark shelf

• • • • • • •
On the dark, dark shelf there's a dark, dark box

• • • • •
And in the dark, dark box there's a ...

Variationen Dieses Gedicht können Ihre Schüler leicht selbst abwandeln, z. B.

*In a big, big wood, there's a big, big castle.
 In the big, big castle, there's a big, big room.
 In the big, big room, there's a big, big chest.
 In the big, big chest, there's a big, big key.
 The big, big key opens a big, big door.
 And behind the big, big door, there's a ...*

Anschlussübung Wenn die Schüler das Gedicht gelernt haben, können Sie die Bilder dazu malen und sich vorstellen, was in der Kiste ist.

Bemerkung Einen ähnlichen Text finden Sie auf Seite 171: „*In a dark, dark town*“.

***A sailor went to sea* (traditionell – CD-Track 23)**

• • • • • • •
A sailor went to sea, sea, sea

• • • • • • •
To see what he could see, see, see

• • • • • • •
But all that he could see, see, see

• • • • • • •
Was the bottom of the deep blue sea, sea, sea.

Bewegungen Die Schüler bilden Paare und stehen mit dem Gesicht zum Partner. Sie klatschen im Rhythmus der Worte.

1. *Takt*: Man klatscht in die eigenen Hände
2. *Takt*: Man klatscht auf die rechte Hand des Partners
3. *Takt*: Man klatscht in die eigenen Hände
4. *Takt*: Man klatscht auf die linke Hand des Partners
5. *Takt*: Man klatscht in die eigenen Hände
- 6., 7., 8. *Takt*: Man klatscht auf beide Hände des Partners dreimal über Kreuz, d. h. die Linke des Partners mit der eigenen Rechten und umgekehrt.

Variationen Sie oder die Schüler können den Reim abwandeln. Es ist natürlich schwierig, die Wortspiele nachzuahmen. Aber zwei oder drei Paarreime sind genauso gut, solange sie dem Rhythmus entsprechen:

My brother went to play, play, play.

With his friends one day, day, day.

They all went to the park, park, park.

And stayed there until dark, dark, dark.

1.2 Wortschatz

In den letzten Jahren haben die psycholinguistische und die fremdsprachendidaktische Forschung sehr viel darüber herausgefunden, wie wir muttersprachliche und fremdsprachliche Wörter im Gehirn speichern (vgl. Quetz 1998). Man spricht von einem mentalen Lexikon, dessen Einträge in vielfacher Hinsicht vernetzt sind. Anders als das Lexikon, das in unserem Bücherregal steht, verzeichnet unser mentales Lexikon im Kopf die Wörter meist nicht alphabetisch. So speichern wir Wörter beispielsweise nach ihrem Klang, nach ihrem Schriftbild, nach ihrer Bedeutung, nach ihren Beziehungen zu anderen Wörtern. So merken wir uns Gegensatzpaare oder Wörter, die ähnliche Bedeutungen haben. Wörter, die wir ohne Probleme benutzen, sind im mentalen Lexikon vielfältig vernetzt. Es gibt daher viele Zugriffsmöglichkeiten auf ein solches Wort. Das Wort „Kind“ kann uns beispielsweise einfallen, wenn wir einen Reim auf „Wind“ oder nach dem Gegenteil von „Erwachsener“ suchen, aber auch dann, wenn wir eine Ergänzung zu „Garten“ oder eine Assoziation zu „Spielplatz“ finden wollen. Schließlich verbindet jeder Mensch mit dem Wort „Kind“ auch Gefühle, die mit seinen ganz persönlichen Lebenserfahrungen zusammenhängen. Sprachwissenschaftlich interessierte Leute denken bei „Kind“ vielleicht auch an die Pluralbildung mit -er; „Kind“ steckte dann in derselben „Schublade“ des mentalen Lexikons wie „Rind“.

Die Theorie des mentalen Lexikons ist für den Fremdsprachenunterricht äußerst hilfreich. Denn sie gibt Hinweise darauf, wie Wörter eingeführt und geübt werden sollten, damit sie von Schülern erinnert und abgerufen werden

können. Der Grundgedanke jeglicher Wortschatzarbeit ist die Erkenntnis, dass erfolgreich gelernte Wörter vielfältig vernetzt sind. Für die Einführung neuer Wörter ergibt sich daraus die Forderung nach Berücksichtigung mehrerer Wahrnehmungskanäle und unterschiedlicher **Erklärungsverfahren**.

- Neue Wörter können visuell oder verbal erklärt werden.
- **Visuelle Verfahren** sind vor allem in der Grundschule sehr wichtig, wo im Unterricht viele Bezeichnungen für konkrete Dinge benötigt werden und die Kinder anschauliche Vermittlungswege brauchen. Im Einzelnen sind visuelle Verfahren:
 - das Zeigen des realen Gegenstandes: *This is a book*. Dieses Verfahren bietet sich natürlicherweise für alle im Klassenraum befindlichen oder in den Klassenraum mitzubringenden Gegenstände an, wie Lebensmittel, Alltagsgegenstände, Kleidungsstücke, Spielzeug etc.
 - das Zeigen eines Modells. Nicht alle Gegenstände lassen sich wegen ihrer Größe oder weil sie fest installiert sind in den Unterricht mitbringen. Hier bieten Modelle, d. h. Spielzeugautos, Tierfiguren, Puppen etc., eine gute Alternative
 - das Zeigen eines Bildes. Bilder sind im Anfangsunterricht überaus wichtig. Sie müssen jedoch so groß und eindeutig sein, dass alle Kinder erkennen können, was dargestellt ist. Geeignete Bilder zur Vokabeinführung findet man z. B. in großen Werbeanzeigen in Zeitschriften oder Postwurfsendungen. Auch Malbücher (zum Ausmalen) für Kinder sind eine gute Quelle. Diese Bilder können auf Karton aufgezogen, eventuell in Folie eingeschweißt und als Bilder-*Flashcards** immer wieder verwendet werden
 - das Zeichnen von Bildern an der Tafel oder auf dem Overheadprojektor. Jede Grundschullehrerin kann einfache Tafelzeichnungen anfertigen. Gerade für die spontan notwendig werdenden Worterklärungen sind Tafel und OHP wichtige Hilfsmittel. Hier kann schnell skizziert werden, was auf Grund einer Übung an zusätzlichen Erklärungen von neuen Wörtern benötigt wird. Viele Hilfen zum Tafelzeichnen finden sich im Buch von Andrew Wright: *1000 Pictures for Teachers to Copy* (1994²)
 - das Demonstrieren von Handlungen oder Gefühlen. Für viele Wörter, die im Anfangsunterricht eine große Rolle spielen, liegt es nahe, deren Bedeutung durch Vormachen zu verdeutlichen. Die Lehrerin kann zeigen, was *sleeping* oder *eating*, *happy* oder *sad* ist.
- **Verbale Verfahren** der Bedeutungserklärung können entweder die Muttersprache oder die Fremdsprache verwenden.
- Muttersprachliche Erklärungen sind dann sinnvoll, wenn sich das betreffende Wort nicht visuell darstellen und nicht mit dem den Kindern bereits bekannten Wortschatz umschreiben lässt. Wenn Sie es für wichtig erachten, grundsätzlich einsprachig zu unterrichten, dann sollte die Mutterspra-

che nur in diesem besonderen Fall zur Erklärung herangezogen werden. Wenn Sie andererseits jedoch bei den Kindern ein gewisses Bewusstsein für Sprache und für die Beziehungen zwischen Deutsch und Englisch wecken möchten, dann können Sie auf Ähnlichkeiten oder Übereinstimmungen in Schreibweise (*hand* – Hand) oder Aussprache (*house* – Haus) hinweisen. Sehr häufig gibt es in einer Grundschulklasse ein oder zwei Kinder, die von sich aus die Fremdsprache mit dem Deutschen vergleichen und sich über solche Zusammenhänge Gedanken machen.

- Englischsprachige Erklärungen sollten nicht schwerer zu verstehen sein als das zu erklärende Wort. Grundsätzlich kann man zwischen zwei Arten von Verfahren der fremdsprachigen Worterklärung unterscheiden, nämlich der Erschließung aus dem Kontext einerseits und der Erklärung eines Wortes durch Erläuterung von einzelnen Wortelelementen oder Beziehungen zu anderen Wörtern andererseits.
 - Für die Erschließung aus dem Kontext muss der Sinnzusammenhang eindeutig sein. *Lions roar* erklärt nicht, dass *roar* das Geräusch ist, das Löwen von sich geben, sondern nur, dass es etwas ist, was Löwen tun. Erst eine Präzisierung macht die Bedeutung klar, z. B.: *When lions are angry they roar loudly.*
 - Die englischsprachige Erläuterung kann auf vielerlei Art geschehen: Ein neues Wort kann durch seine Beziehung zu bereits bekannten Wörtern erklärt werden: *Maiké's hair is long; David's hair is not long, it's short* (Gegensatz). *We can start now, we can begin now* (Synonym). Man kann auch auf Wortbildungsregeln eingehen: *Mr Black drives a bus. He is a bus driver.* Dann erkennen Kinder auch die gleiche Beziehung zwischen *teach* und *teacher*. Es lassen sich logische Bezüge herstellen: *Cats, dogs and elephants are animals. A week = 7 days.* Im fortschreitenden Englischunterricht werden Verfahren der Definition und Umschreibung dann zunehmend wichtiger: *To whisper is to speak really quietly.*

Wenn die Kinder im Grundschul-Englischunterricht neue Wörter in eindeutigen Kontexten kennen lernen und sie diese Wörter mit Bildern, Situationen, Kontexten oder Handlungen verknüpfen können, dann ist die Chance groß, dass sie diese Wörter verstehen. Das heißt aber noch nicht, dass diese Wörter auch schon im Langzeitgedächtnis gespeichert sind und zur produktiven Verwendung durch die Lernenden zur Verfügung stehen. Eine sichere Verankerung der Wörter im mentalen Lexikon erfordert zunächst, dass die Wörter im Unterricht mehrmals auftauchen, dann darüber hinaus, dass sie in unterschiedlichen Zusammenhängen geübt werden. Bei jeder neuen Begegnung kann sich das Verstehen eines Wortes erweitern und vertiefen, da ein neuer Kontext die Bedeutung differenziert. So merken die Lernenden beispielsweise, dass das Adjektiv *big* nicht für große schlanke Menschen verwendet wird; die bezeichnet man als *tall*.

Zum Üben und zur Wiederholung des Wortschatzes eignen sich alle Verfahren, die von den Schülern verlangen, dass sie die ihnen bekannten Wörter wiedererkennen, sammeln, darstellen, (zu)ordnen, neu gruppieren, in anderen Zusammenhängen verwenden. Viele dieser Übungstätigkeiten stehen im Mittelpunkt der folgenden Unterrichtsvorschläge. Zusätzlich zu diesen Arbeitsformen können Sie Wörterposter mit Ihrer Klasse zu bestimmten Sachfeldern, z. B. *in the classroom, at the farm, birthday, Christmas, holidays* oder *things we do every day* zusammenstellen und in der Klasse aufhängen. Auch *Flash-cards*, und zwar sowohl Karten, die Bilder, als auch jene, die Wörter enthalten, lassen sich für sehr viele Wortschatzübungen nutzen (s. Übung Nr. 8). Im 3. Kapitel finden sich zudem eine Reihe von Wortspielen.

4 Wortbilder

Drawing and designing

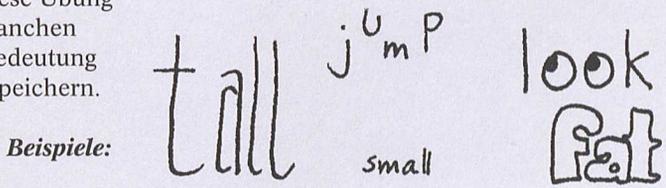
(Idee nach Wright 1995: 32)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	ab 1.	10 Minuten	–
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliche Ziele: Behalten von neuen Wörtern. ● Weiteres Ziel: Förderung von Kreativität. ● Aufgabe: Die Schüler integrieren neue Wörter in eine Zeichnung indem sie z. B. die Buchstaben der neuen Wörter fantasievoll gestalten. 			

Verlauf

1. Wählen Sie drei bis fünf neue Wörter aus, die konkrete Gegenstände oder Eigenschaften bezeichnen.
2. Zeigen Sie den Kindern an einem Beispiel, wie man ein Wortbild herstellen kann.
3. Jedes Kind sucht sich eines der Wörter aus und malt ein Wortbild.
4. Die Wortbilder werden in der Klasse aufgehängt.

Bemerkung Diese Übung erleichtert es manchen Schülern, die Bedeutung der Wörter zu speichern.



5

Lauf los und suche...

Go and find ...

(Reilly/Ward 1997: 42)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	ab 1.	5–10 Minuten	–
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliche Ziele: Anweisungen ausführen, Wörter üben. ● Aufgabe: Die Lehrerin gibt Anweisungen, und die Schüler laufen zu den betreffenden Bildern. ● Materialien: Bilder von Wörtern, die Sie üben wollen. 			

Vorbereitung Schneiden Sie große Bilder von Wörtern aus, die Sie üben wollen. Befestigen Sie diese an den Wänden, bevor die Schüler in die Klasse kommen.

Verlauf

1. Gehen Sie zum ersten Bild, wiederholen Sie das Wort oder führen Sie es ein. Lassen Sie es von der Klasse wiederholen.
2. Machen Sie dasselbe mit den anderen Bildern.
3. Rufen Sie einen Schüler auf: *Andreas, come here, please*. Machen Sie ihm mit Gesten klar, was Sie von ihm wollen. Wenn der Schüler neben Ihnen steht, weisen Sie ihn an: *Go and find the bus*. Wenn er die Anweisung richtig ausführt, loben Sie ihn mit: *Well done*. Wenn er sich nicht sicher ist, nehmen Sie ihn an der Hand und gehen Sie mit ihm zum betreffenden Bild. *Look here. This is the bus*.
4. Wiederholen Sie die Übung mit anderen Schülern.

Variation Älteren Schülern macht ein Wettspiel meist mehr Spaß. Sie könnten zwei Schüler aufrufen und ihnen verschiedene Anweisungen geben, z. B. *Andreas, go and find a bus and Susanne, go and find a plane*. Wer als Erster bei dem betreffenden Bild ankommt, hat gewonnen.

6

Bild-Wort-Zuordnung

Picture – word matching

(nach Wright 1995: 31)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	ab 1.	5 Minuten	–
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliche Ziele: Aussprache, Wortschatz. ● Materialien: Bild- und Wortkarten. 			

Vorbereitung Fertigen Sie von den Wörtern, die die Schüler lernen sollen, je zwei Karten an: Auf der einen ist ein Bild des Wortes, auf der anderen ist das Wort aufgeschrieben. Mit einem Kopierer können Sie auch mehrere Sets machen und diese die Schüler ausmalen lassen.

Verlauf Die Schüler versuchen, die Wortkarten den Bildkarten zuzuordnen. Sie sollten dann das Wort laut aussprechen, um die richtige Aussprache zu üben.

Variationen Zusammengehörige Bild- und Wortkarten lassen sich vielfältig einsetzen.

1. Memory-Spiel: Jede Gruppe erhält etwa 20 bis 30 Karten (10 bis 15 Kartenpaare) und legt diese verdeckt auf dem Tisch aus. Jeder Spieler deckt zwei Karten auf. Hat er ein Paar (Bild und Wort), so darf er die Karten behalten. Gehören die aufgedeckten Karten nicht zueinander, so werden sie wieder verdeckt hingelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

2. Gruppen-Wettstreit: Die Klasse wird in drei große Gruppen geteilt. Jede Gruppe erhält die gleichen 10 bis 15 Wortkarten. Die Lehrerin hat alle dazu gehörigen Bildkarten (möglichst als größere *Flashcards**). Nun zeigt die Lehrerin allen eine Bildkarte. Diejenige Gruppe, die als erste die passende Wortkarte zeigt, erhält einen Punkt.

7

Gedächtnisspiel

Memory game

(Idee nach Wright 1995: 30–31)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	ab 1.	10 Minuten	–
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliche Ziele: Wiederholung von bekanntem Wortschatz; Verwendung einfacher Aussagesätze. ● Aufgabe: Die Schüler benennen und beschreiben Bilder oder Gegenstände. 			

Verlauf

1. Zeigen Sie den Schülern vier bis acht Bilder oder Gegenstände.
2. Verstecken Sie sie. Die Schüler sollen jetzt (auf Englisch) sagen, an welche Bilder/Gegenstände sie sich erinnern können und wie diese aussehen.

8

Ideen für *Flashcards**

*Flashcard** ideas

(Phillips 1993: 75–76)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	alle	10 Minuten	siehe Anhang
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliche Ziele: Wortschatz einführen und wiederholen, Strukturen einüben; den Schülern helfen, Bilder mit Wörtern zu verbinden. ● Aufgabe: <i>Flashcards</i>* (Bildkarten) sind eine unschätzbare Hilfe beim Einführen und Wiederholen von Wortschatz, sowie beim Einüben von einfachen Strukturen im Anfangsunterricht. 			

Vorbereitung

1. Lassen Sie sich von Schülern und Freunden alle Arten von Zeitschriften mitbringen: Kindercomics, Reisemagazine, Frauenzeitschriften etc.
2. Sehen Sie sie ab und zu durch und schneiden Sie alle Bilder aus, die Sie für nützlich halten, um z. B. Themen oder Situationen einzuführen oder bestimmte Wörter zu illustrieren.

3. Sortieren Sie die Bilder in bestimmte Gruppen, z. B. Tiere, Lebensmittel, Stimmungen.

4. Bevor Sie die Bilder verwenden, kleben Sie sie auf dünne Pappe, möglichst DIN A4, jedoch nicht kleiner als A5. Es ist sinnvoll, sie dann in Klarsichtfolie einzuschweißen, da sie sonst bei häufigem Gebrauch leicht kaputtgehen.

Verlauf

1. Zeigen Sie den Schülern eine fertige *Flashcard**. Sprechen Sie das englische Wort deutlich aus und lassen Sie es die Klasse gemeinsam wiederholen. Zeigen Sie dann die nächste *Flashcard** usw.

2. Wenn Sie den Schülern etwa 10 Karten gezeigt haben (die Anzahl hängt vom Alter der Schüler und dem Schwierigkeitsgrad der Wörter ab), zeigen Sie ihnen die erste Karte erneut.

3. Warten Sie diesmal, ob sich jemand an das Wort erinnern kann. Gewöhnlich gibt es immer eine Schülerin, die das Wort mehr oder weniger gut aussprechen kann; ermutigen Sie diese Schülerin und helfen Sie ihr mit der Aussprache. Verwenden Sie sie dann als Modell für die ganze Klasse. Verfahren Sie mit dem Rest der Karten ebenso. Auf diese Weise bringen Sie die Schüler dazu, Ihnen aufmerksam zuzuhören, und hindern sie daran, nur einfach alles passiv aufzunehmen (oder auch nicht aufzunehmen).

Anschlussübung 1 Bereiten Sie Karten mit Wörtern vor, die zu den Bildkarten gehören, mit denen Sie arbeiten möchten. Heften Sie die Wortkarten an die Tafel und verteilen Sie dann die Bildkarten an die Schüler. Bitten Sie sie dann, die Bilder neben die entsprechenden Wörter zu heften.

Anschlussübung 2 Geben Sie den Schülern *Flashcards** mit Bildern/Wörtern, die sich einfach mimisch darstellen lassen. Die Schüler sollten die Karten keinem zeigen. Bitten Sie dann die einzelnen Schüler, der Klasse ihre Karte mimisch darzustellen. Der Rest der Klasse muss das englische Wort erraten.

Anschlussübung 3 Bereiten Sie Kartenpaare mit den gleichen Objekten vor. Verteilen Sie sie und bitten Sie die Schüler, denjenigen zu finden, der eine Karte mit dem gleichen Bild hat. Hierbei sollen die Schüler einander Fragen stellen, z. B. *Have you got a (cat, dog, house etc.)?*

Anschlussübung 4 Verwenden Sie *Flashcards* als Stichwörter für Strukturen und Funktionen. So könnte ein Schwimmbekken folgende Äußerungen auslösen: *She's swimming. She can swim. Let's go swimming today. It's too cold today. We can't go swimming etc.* Paare von Karten können für Vergleiche verwendet werden: *This car is bigger/smaller/faster than that car.* Man kann auch fragen, was die Paare gemeinsam haben: *They are both red.* Oder worin sie sich unterscheiden: *This car has four doors and that car has two doors.*

Bemerkung Sie können die *Flashcards* auch selber bemalen oder Bilder aus Büchern kopieren.

9

Klassenmonster

Class monster

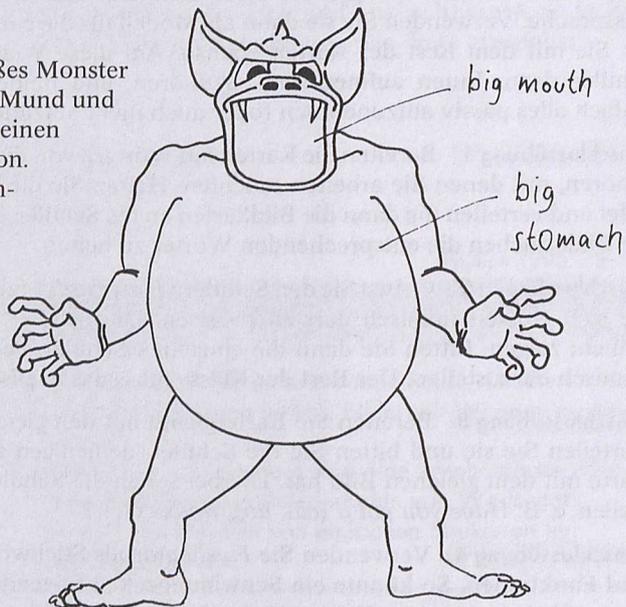
(Reilly/Ward 1997: 37)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer(in Minuten)	Arbeitsblatt
alle	ab 1.	15-20, später 5-10	-

- **Sprachliche Ziele:** Wortschatz wiederholen.
- **Aufgabe:** Die Schüler füttern das Monster mit Wörtern, die im Unterricht behandelt wurden. Das Monster verdaut nur die memorierten Wörter.
- **Materialien:** Monsterplakat, Bilder, die die Wörter darstellen (pro Schüler mindestens 1 Bild), Pappkarten, auf denen die Schüler malen können, Haftpunkte.

Vorbereitung

Malen Sie ein großes Monster mit einem großen Mund und großen Bauch auf einen großen Plakatkarton. Das ist das Klassenmonster.



Verlauf

1. Stunde

1. Zeigen Sie am Ende der Stunde einige Bilder, die den in der Stunde behandelten Wortschatz darstellen, und wiederholen Sie die englischen Wörter.
2. Breiten Sie die Bilder auf dem Boden aus.
3. Jeder Schüler sucht sich ein Bild aus und malt es auf eine Pappkarte. *Choose a picture and draw it on the card.*

4. Bevor sie heimgehen, füttern die Schüler das Monster, indem sie die Karten in seinem Mund befestigen. *Now feed the monster and stick your pictures in the monster's mouth.*

2. Stunde

5. Entfernen Sie die Karten. Zeigen Sie den Schülern die Karten und lassen Sie sich die Wörter sagen. Wurde ein Wort gewusst, verdaut das Monster es, und das Bild wird im Bauch befestigt. Wusste niemand das Wort, bleibt es im Mund.

3. Stunde

6. Führen Sie die gleiche Übung mit den Wörtern im Bauch des Monsters durch. Wissen die Schüler das Wort, wird es im Klassenzimmer aufgehängt.

Anschlussübung Sie können die Bilder an den Wänden des Klassenzimmers befestigen und das Gruppieren (Einteilen/Zuordnen) von Vokabeln üben.

Bemerkung Wenn Sie nicht genug Zeit haben, füttern Sie das Monster mit vorbereiteten Bildern, anstatt sie von den Schülern zeichnen zu lassen.

10

Wie spät ist es?

What time is it?

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	ab 2.	10 Minuten	–
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliche Ziele: Wortschatz: Zahlen von 1–12, die Uhrzeit. ● Aufgabe: Die Schüler bilden Paare und stellen in einem Kreis mit 12 Stühlen die von der Lehrerin schriftlich oder mündlich (flüsternd) vorgegebene Uhrzeit erraten und nennen. ● Materialien: Ein großer farbiger Bogen Pappe, auf den die Zahl „12“ aufgemalt ist. Für je die Hälfte der Schüler einen Bogen Papier der Größe DIN A4 mit der Aufschrift „<i>HOURL</i>“ bzw. „<i>MINUTE</i>“. Kärtchen (oder Liste) mit verschiedenen Uhrzeiten für die Lehrerin. 			

Vorbereitung Stellen Sie 12 Stühle im Kreis auf und legen Sie auf einen Stuhl gut sichtbar den Pappbogen mit der „12“.

Verlauf

1. Erklären Sie den Schülern, dass es sich bei dem Stuhlkreis um eine Uhr handelt, bei der die Zeiger fehlen, und dass immer zwei Schüler diese Rollen

übernehmen müssen. *This circle of chairs is a clock, but its hands are missing. You have to be the hands of the clock.*

2. Bitten Sie dann die Schüler, sich je einen Partner zu suchen und zu entscheiden, wer den Stunden- und wer den Minutenzeiger spielen will. *Find a partner and decide who wants to be the hour-hand and who wants to be the minute-hand.* Verteilen Sie dann die Blätter mit „*HOUR*“ and „*MINUTE*“ an die Paare.

3. Lassen Sie nun ein Paar heraustreten und sagen Sie ihm eine Uhrzeit, so dass alle sie hören können. Bitten Sie dann den „Stundenzeiger“ und den „Minutenzeiger“, auf den der Uhrzeit entsprechenden Stühlen Platz zu nehmen und ihr Schild hochzuhalten: *Please sit in the right chairs for six o'clock and hold up your paper* etc. Korrigieren Sie gegebenenfalls die Stellung der Zeiger. Wiederholen Sie diese Demonstration so lange, bis alle Schüler das Konzept des Spiels verstanden haben.

4. Zeigen Sie nun nacheinander jedem Paar eine Karte mit einer Uhrzeit, ohne sie vorzulesen (oder flüstern Sie den Schülern eine Uhrzeit zu), und lassen Sie die beiden Schüler die gezeigte Uhrzeit darstellen. Der Rest der Klasse soll nun die vorgeführte Zeit erraten.

Bemerkung Am Anfang sollten Sie die Zeiten auf volle Stunden beschränken. Danach können Sie Zeiten mit *half past*, *quarter past*, *quarter to* etc. einführen und auf diese Weise üben. Besonders spannend wird das Spiel dann, wenn alle Zeiten, also auch z. B. *five minutes to one* und *twenty-five past three* bekannt sind.

Variation Wenn die Schüler mit diesem Spiel vertraut sind, können Sie jedem Paar auch eine Frage stellen, z. B. *When do you have breakfast on Sunday?* o. Ä. Jedes Paar antwortet dann, indem es die jeweilige Zeigerstellung vorführt.

11

Ein sehr langer Satz

A very long sentence

(Phillips 1993: 78–79)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8–10	1. und 2.	15 Minuten	–

- **Sprachliche Ziele:** Wortschatz wiederholen.
- **Weitere Ziele:** Das Gedächtnis der Schüler trainieren, Spaß haben.
- **Aufgabe:** Nacheinander wiederholen die Schüler den Ausgangssatz und fügen jeweils ein Wort hinzu (Kettenübung).

Vorbereitung Denken Sie sich einen Ausgangssatz aus, der zu dem Thema passt, das Sie gerade behandeln, z. B.

Essen und Trinken: I went to the market and bought ...

Spielzeug: For my birthday I got ...

Tiere: I went for a walk and saw ...

Körperteile: I saw a monster with ...

Verlauf

1. Sagen Sie der Klasse den Satz und vergewissern Sie sich, dass alle Schüler ihn verstanden haben. Wiederholen Sie ihn einige Male, sodass die Schüler ihn sich einprägen können. Hierfür können Sie entweder die unsichtbare Lesetechnik verwenden (vgl. Übung Nr. 3), oder führen Sie ihn rückwärts ein, z. B.

Bought

And bought

Market and bought

The market and bought

To the market and bought

Went to the market and bought

I went to the market and bought

I went to the market and bought

2. Bitten Sie die Schüler nun, mögliche Wörter zu finden, mit denen der Satz enden könnte, z. B. *I went to the market and bought one apple. I went to the market and bought one apple and two carrots.*

3. Wenn die Schüler verstanden haben, wie das Prinzip funktioniert, lassen Sie sie beginnen. Sie sollten Gruppen von jeweils acht bis zehn Schülern haben, denn das Spiel funktioniert nicht gut, wenn die Gruppen größer sind. Jeder Schüler sagt den ganzen Satz und fügt ein Wort hinzu. Sie können das Spiel entweder kooperativ gestalten, indem Sie die anderen Mitspieler bitten, zu helfen, wenn sich jemand nicht an alle Gegenstände erinnern kann. Sie können das Spiel aber auch als Wettbewerb durchführen, indem Sie jedem Schüler drei Versuche geben und ihn dann ausscheiden lassen.

Bemerkung Wenn Sie eine große Klasse haben, die Sie nicht aufteilen wollen, können Sie Teams aus drei bis vier Spielern bilden, die zusammenarbeiten und die einen Sprecher haben, der den gesamten Satz vor der Klasse sagt.

12

Vokabelnetzwerke

Vocabulary networks

(Phillips 1993: 76-77)

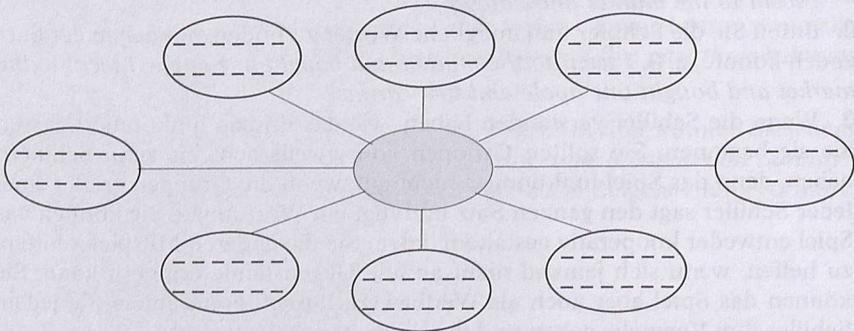
Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
10-12	2. und 3.	20-30 Minuten	-

- **Sprachliche Ziele:** Verwandte Wörter einführen und einüben (schriftlich und mündlich).
- **Weiteres Ziel:** Die Benutzung von Wörterbüchern üben.
- **Aufgabe:** Eine Idee zur Präsentation verwandter Wörter.
- **Materialien:** Zweisprachige Wörterbücher oder Bildwörterbücher.

Vorbereitung Kopieren Sie das Diagramm (s. u.) und vergrößern Sie es.

Verlauf

1. Verteilen Sie Kopien des Diagramms. Wenn Sie keinen Kopierer haben, zeichnen Sie das Diagramm an die Tafel und lassen Sie es von den Schülern abschreiben.



2. Schreiben Sie das englische Thema in den Kreis in der Mitte. Bitten Sie dann die Schüler, ein deutsches Wort zu diesem Thema zu nennen und auf die untere Zeile in einen der anderen Kreise zu schreiben: *Give me a German word that has to do with this topic. Write it on the bottom line in one of the other circles.*

3. Lassen Sie nun die Schüler in Gruppen oder frei in der ganzen Klasse die englischen Begriffe suchen und in die entsprechenden Kreise auf die oberen Zeilen schreiben. Wenn die Schüler keine Vorschläge mehr haben, geben Sie ihnen die Wörterbücher; falls auch das nicht weiterhilft, helfen Sie ihnen selbst weiter.

Bemerkungen

1. Es ist allgemein bekannt, dass Wörter am besten gelernt und gelehrt werden, wenn sie in Sinngruppen zu gewissen Themen vermittelt werden. Solche Gruppen werden oft als Sachfelder bezeichnet. Ein Beispiel für ein solches Sachfeld ist: *school, teacher, pupil, blackboard, headmaster* etc. (vgl. Quetz 1998).
2. Wie immer bei der Arbeit mit Wörterbüchern ist auch hier darauf zu achten, dass die jeweilige Übersetzung richtig ist.

Anschlussübung Die Schüler können Wandposter zu den erarbeiteten Sachfeldern anfertigen.

13

Welches Wort tanzt aus der Reihe?**Odd words out**

(Phillips 1993: 79–80)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	alle	15–20 Minuten	–
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliches Ziel: Wortreihen. ● Weitere Ziele: Die Schüler üben, bestimmte Kriterien zur Definition von Wörtern anzuwenden. ● Aufgabe: Die Schüler erhalten Wortreihen und müssen herausfinden, welches Wort aus der Reihe tanzt. 			

Vorbereitung

1. Erstellen Sie mehrere Wortreihen, aus denen jeweils ein Wort herausfällt. Das Wort kann aus verschiedenen Gründen nicht dazu gehören:

Thematisch: *cat, dog, flower, fish*

Lautlich: *cat, dog, hat, fat*

Grammatikalisch: *jump, think, swim, fast*

Wenn Sie die Übung zum ersten Mal machen, sollte das nicht passende Wort eindeutig zu erkennen sein. Wenn die Schüler dann an die Übung gewöhnt sind, kann das Wort auch weniger augenfällig sein. Sie werden oft feststellen, dass die Schüler sehr vernünftige Lösungen finden werden, die Ihnen selbst gar nicht eingefallen sind. So kann man bei *strawberry, apple, cabbage, banana* sagen, dass *cabbage* herausfällt, da es eine Gemüsesorte ist, oder *banana*, weil sie nicht rund ist, oder *strawberry*, weil sie klein ist. Alle diese Lösungen sind akzeptabel, solange die Schüler sie begründen können.

2. Schreiben Sie die Wortreihen entweder an die Tafel oder auf ein Poster, eine Folie oder Handout.

Verlauf

1. Schreiben Sie eine Wortreihe an die Tafel und fragen Sie die Schüler, welches Wort aus der Reihe tanzt: *Which of these words is the odd one out?* Die Schüler müssen ihre Wahl begründen, entweder auf Englisch oder Deutsch.
2. Wenn die Schüler verstanden haben, wie die Übung geht, geben Sie ihnen den Rest der Wortreihen.
3. Die Schüler können entweder alleine oder zu zweit arbeiten. Partnerarbeit führt meist zu hilfreichen Gedankenaustausch.
4. Wenn die Schüler fertig sind, bitten Sie sie, ihre Lösungen mit denen anderer Schüler oder Gruppen zu vergleichen: *Compare your answers with the rest of the group.* Gehen Sie dann die Antworten mit der ganzen Klasse durch, und lassen Sie die Schüler die Lösungen begründen.

Anschlussübung Wenn die Schüler sich an die Übung gewöhnt haben, können sie ihre eigenen Wortreihen mit Hilfe ihrer Notizen und Bildwörterbücher erstellen.

Bemerkungen

1. Dies ist eine sehr einfache Übung, aber die Schüler müssen die Konzepte *Kategorien* und *Kriterien* verwenden.
2. Es ist eine gute Idee, immer ein paar Wortreihen auf Vorrat in einem Ordner im Klassenzimmer zu haben, die man Schülern geben kann, die eine andere Übung früher beendet haben.

Wörter raten

14

Guess the words

(nach Phillips 1993: 77–78)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8–12	2. und 3.	25 Minuten	–

- **Sprachliche Ziele:** Wortschatz einführen; das Erschließen von Wortbedeutungen aus dem Kontext üben.
- **Aufgabe:** Die Schüler lesen einen hauptsächlich in Deutsch gehaltenen Text, in dem einige englische Wörter vorkommen. Sie verwenden dann den Kontext, um die Bedeutung der englischen Wörter zu erschließen.

Vorbereitung

1. Suchen oder schreiben Sie einen geeigneten Text für Ihre Schüler, wenn möglich mit einer Illustration, um das Verständnis zu erleichtern.
2. Wählen Sie dann einige Wörter, die Sie auf Englisch einfügen und deren Bedeutung aus dem Kontext hervorgeht.
3. Schreiben Sie den fertigen Text für die Schüler auf eine Folie. Eventuell können Sie auch für jedes Kind eine Kopie der Folie anfertigen.

Verlauf

1. Schreiben Sie den Titel des Textes an die Tafel und zeigen Sie den Schülern die Illustration. Fragen Sie sie anschließend, was ihrer Meinung nach der Inhalt des Textes ist, und bitten Sie die Klasse, Ihnen englische und deutsche Begriffe zu nennen, von denen sie glauben, dass sie im Text vorkommen könnten: *What do you think this text is about? What words could be in the text?*
2. Sagen Sie den Schülern nun, dass der Text auf Deutsch ist, aber dass Sie einige englische Wörter darin versteckt haben. Legen Sie die Folie mit dem Text auf, und bitten Sie einzelne Schüler, auf die englischen Wörter zu zeigen. Sprechen Sie die Wörter laut und deutlich vor.
3. Lassen Sie dann die Schüler den Text nochmals durchlesen. Diesmal sollten sie in Partnerarbeit überlegen, was die Wörter bedeuten. Sie können dies vereinfachen, indem Sie alle Übersetzungen in einen Kasten auf die Schüler-Textblätter schreiben und die Schüler die richtigen Wörter aussuchen lassen.

Anschlussübung Diese Übung führt die Wörter nur ein, jetzt sollten die Schüler die Möglichkeit bekommen, die Wörter im Kontext selbst zu verwenden.

Beispieltext**Die Rettung**

Es ist Sommer. Die Kirschen sind reif. Vater steht auf der ladder und pflückt cherries. Plötzlich hört er ein noise. Was ist das? Es klingt wie a cat! Eine black cat is sitting auf dem tree und kann nicht mehr herunter. Poor cat! Vater klettert higher und nimmt die Katze auf seinen arm. Beide sind happy, als sie wieder auf der Wiese stehen.

15

Das Wetter

The weather

(Reilly/Ward 1997: 120–121)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	ab 1.	5 Minuten	Reim auf CD
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliche Ziele: Wortschatz zum Wetter. ● Aufgabe: Die Schüler sagen einen Reim über das Wetter auf und führen die Handlungen aus. ● Materialien: Vier Bilder, die Regen, Schnee, Sonne und Wind darstellen. 			

Vorbereitung Malen Sie die Bilder oder suchen Sie passende Bilder aus Zeitschriften aus. Hören Sie sich CD-Track 25 an.

Verlauf

1. Zeigen Sie den Schülern das Schneebild und sagen Sie: *It's snowing*. Legen sie die Arme um den Körper und zittern Sie vor „Kälte“ (wie im Reim). Lassen Sie die Schüler den Text und die Bewegung wiederholen.
2. Machen Sie das Gleiche mit den anderen Bildern.
3. Befestigen Sie die Bilder in der Reihenfolge des Reims an der Tafel.
4. Sagen Sie den Reim, und führen Sie dabei die Bewegungen aus.
5. Wiederholen Sie ihn einige Male, und ermutigen Sie die Schüler mitzumachen.

<p>Weather rhyme <i>It's snowing, it's snowing,</i> <i>Br, br, br,</i> <i>It's raining, it's raining,</i> <i>Pit-a-pat, pat,</i> <i>It's sunny, it's sunny,</i> <i>Phew! Phew!</i> <i>It's windy, it's windy,</i> <i>Whoosh! Whoosh!</i> (V. Reilly and S. Ward)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Bewegen Sie Ihre Hände von oben nach unten und imitieren Sie Schneefall.</i> • <i>Umarmen Sie sich selbst und zittern Sie vor Kälte.</i> • <i>Bewegen Sie Ihre Hände von oben nach unten (s. o.).</i> • <i>Tippen Sie leicht mit ihren Fingern auf ihren Kopf.</i> • <i>Spreizen Sie ihre Finger und machen Sie grosse Kreise über Ihrem Kopf.</i> • <i>Wischen Sie Schweiß von Ihrer Stirn.</i> • <i>Holen Sie tief Luft und blasen Sie diese geräuschvoll aus.</i>
--	---

Anschlussübung

1. Fragen Sie die Schüler jeden Morgen: *What's the weather like today?*
2. In Kapitel 5.2 (S. 234) finden Sie eine Anleitung zum Bau einer Wetterstation.

1.3 Grammatik

Im Grundschul-Englischunterricht hat die Grammatik nur eine dienende Funktion; grammatische Phänomene werden auf dieser Schulstufe nicht mit ihren Regeln bewusst gemacht und formal eingeübt. Grundschul Kinder lernen grammatische Strukturen eher wie feststehende Redewendungen, also wie Wörterverbindungen. Fragen wie *Have you got a ...?* oder *When's your birthday?* werden als zusammenhängende Ausdrücke gelernt. Die grundlegenden grammatischen Elemente, die in Fragen und Aussagen enthalten sind, die die Kinder selbst produktiv im Unterricht gebrauchen sollen, werden durch häufige Verwendung im Unterrichtsgespräch, in Übungssituationen und in Geschichten und Liedern über einen längeren Zeitraum hin gefestigt, indem die Schüler diese Satzmuster immer wieder hören und in den entsprechenden kommunikativen Situationen kontextgerecht anwenden.

Im Mittelpunkt des Englischunterrichts steht die Kommunikation. Die Kinder sollen lernen, englische Texte und Lieder zu verstehen und einfache kommunikative Situationen in der Fremdsprache zu bewältigen. So sollten sie jemanden fragen können, wo er wohnt (*Where do you live?*) oder ob er etwas mag (*Do you like ...?*), ohne dass sie sich der Umschreibung mit *to do* bewusst sind und natürlich auch ohne dass sie die Regel für diese Arten der Fragebildung nennen können. Im Unterrichtsgespräch werden von der Lehrerin neben dem Präsens (*simple present*) und der Verlaufsform (*present progressive*) vor allem die Vergangenheit (*simple past*) in Geschichten verwendet. Die Schüler sollten Aussagen und Fragen im Präsens machen können, das *simple past* jedoch müssen sie nur verstehen, müssen es nicht selber verwenden können.

Für die meisten Kinder dieses Alters ist der unbewusste Umgang mit der Grammatik sicherlich der richtige Weg. Wenn Sie allerdings sprachlich besonders sensible Kinder in der Klasse haben, die sich für strukturelle Fragen etwa im Vergleich mit den Deutschen oder ihrer anderen Muttersprache interessieren, so sollte diese sprachliche Neugier so weit wie möglich befriedigt werden. Antworten zu Fragen der Grammatik finden Sie in den lehrbuchbegleitenden Schülergrammatiken der Sekundarstufe oder den Elementargrammatiken englischer Verlage.

Die kommunikative Absicht steht auch bei den Übungsvorschlägen dieses Teilkapitels im Mittelpunkt. Insofern hätte man etwa Übung Nr. 16 *Grammatik-Ballspiel* durchaus bei den Übungen zum Sprechen oder den Spielen einordnen können. Umgekehrt wird in zahlreichen anderen Übungen und Aktivitäten dieses Bandes Grammatik implizit mitgeübt – man vergleiche die Indexeinträge unter Grammatik –, sodass viele der dort aufgeführten Unterrichtsvorschläge ebenso gut hier ihren Platz finden könnten.

16

Grammatik-Ballspiel

Grammar ballgame

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8–11	ab 1.	10 Minuten	–
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliche Ziele: Produktives Sprechen; Grammatik: <i>Do you like ...?</i>, Fragen und Antworten; Wortschatz: <i>food and drink</i>. ● Aufgabe: Die Schüler befragen sich gegenseitig zu Vorlieben bei Essen und Getränken. ● Materialien: Ball oder Tuch, evtl. <i>Flashcards*</i>, auf denen Lebensmittel (Speisen und Getränke) abgebildet sind. 			

Vorbereitung Bringen Sie ein zusammengeknottetes Tuch (zum Zuwerfen) oder einen kleinen Ball mit. Falls Sie es für nötig halten, können alle *Flashcards** für Lebensmittel als Gedächtnisstütze an die Tafel gehängt werden.

Verlauf

1. Die Schüler stehen oder sitzen im Kreis.
2. Erklären Sie ihnen die Übung. Der erste Schüler wirft das Tuch (oder rollt den Ball) zu einem zweiten im Kreis und stellt eine Frage, etwa: *Do you like bananas?* Das Kind, das das Tuch fängt, beantwortet die Frage wahrheitsgemäß, also entweder *Yes, I do* oder *No, I don't*. Es reicht dann das Tuch an seinen rechten Nachbarn weiter, der eine neue Frage stellt: *Do you like pizza?*
3. Wenn alle an der Reihe waren, kann man die Übung beenden oder durch Regelveränderung in einem zweiten Durchgang wieder interessant machen.

Variationen

1. Wenn Ihre Schüler sprachlich schon etwas fortgeschritten sind, können Sie festlegen, dass ein einfaches *Yes, I do* oder *No, I don't* als Antwort nicht genügt. Jeder, der die Frage bejaht, muss auch etwas nennen, das er nicht mag: *Yes, I do, but I don't like salad*. Jeder, der die Frage verneint, muss auch etwas nennen, das er mag: *No, I don't, but I like strawberries*.
2. Anstelle einer Frage als Ausgangspunkt kann auch eine Vermutung stehen: Sabine sagt z. B.: *Felix, I think you like cake*. Darauf kann Felix entweder zustimmend *Yes, that's true* oder *Yes, I do* oder ablehnend *No, I don't* oder differenzierend antworten *I only like chocolate cake*. Felix stellt nun eine Vermutung zu einem dritten Kind an: *Laura, I think you like fish*. Wenn man

immer zwischen Mädchen und Jungen abwechselt, ist die Gewissheit größer, dass jede/r einmal an die Reihe kommt. Natürlich werden die Schüler schnell merken, dass die Übung viel lustiger ist, wenn man unmögliche Vermutungen anstellt und die Lehrerin einbezieht: *Mrs Bock, I think you like mud/snails/stones etc.* Hier bietet es sich auch an, etwas heftigere Reaktionen zu erlauben: *No, I hate snails!*

17

Quartett

Sets of four

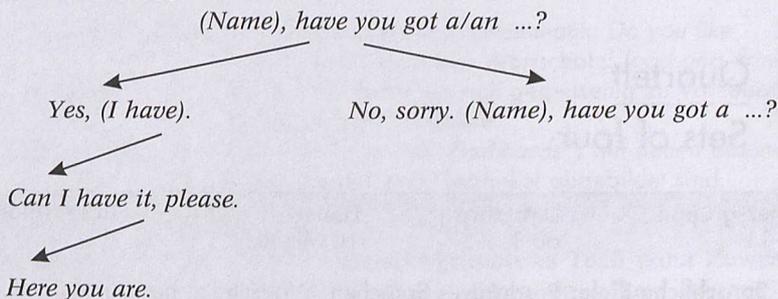
Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8–11	ab 1.	10 Minuten	–
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliche Ziele: Produktives Sprechen; Wortschatz: bestimmte Sachfelder; Grammatik: <i>Have you got ...? No, sorry. Can I have ...? Here you are.</i> ● Aufgabe: Durch Fragen einen vollen Kartensatz sammeln. ● Materialien: Kartensätze mit je 4 Karten – <i>sets of four</i> – (etwa halbe Postkartengröße) zu verschiedenen Wort- oder Sachfeldern, z. B. <i>toys, parts of the body, food, fruit, classroom, vehicles, colours, seasons, family, sport, electric appliances, breakfast, animals</i> etc. Jede Karte hat ein Bild (eine Zeichnung oder ein Foto) oder ein Wort auf der Vorderseite. Die Karten können Sie nach und nach anhand der im Englischunterricht behandelten Themen selbst herstellen. Sie können aber auch Ihre Schüler in die Gestaltung einbeziehen, indem Sie das betreffende Vokabular wiederholen und dann in Kleingruppen jeweils einige thematische Kartensätze herstellen lassen. 			

Vorbereitung Teilen Sie die Klasse in Gruppen zu 4 bis 5 Schülern ein. Jeder Gruppentisch erhält etwa 20 bis 24 gemischte Karten, also 5 bis 6 Quartette.

Verlauf

1. Demonstrieren Sie mit einer guten Schülerin (oder einem guten Schüler), wie man Quartett auf Englisch spielt, indem man eine andere Spielerin nach

einer Karte, die man selber braucht, fragt: *Claudia, have you got a pencil?* Wenn Claudia antwortet *Yes, I have*, sagen Sie: *Can I have it, please?* Idealerweise sagt Claudia: *Here you are*, während sie Ihnen die Karte gibt. Antwortet Claudia aber *No, sorry* auf Ihre erste Frage, ist sie nun selbst an der Reihe, Ihnen eine Frage nach einer Karte zu stellen. Die Fragen und möglichen Antworten können Sie als Hilfestellung auf eine Folie oder an die Tafel schreiben. Etwa so:



2. Die Schüler spielen nun in Gruppen, während Sie herumgehen und eventuell Hilfestellung leisten.

3. Ziel ist es für jeden Spieler, einen oder mehrere Sätze von zusammengehörigen Karten durch Fragen zu erwerben und vor sich abzulegen.

Variationen Durch Veränderung der Spielregel, die Bereitstellung von Hilfen und durch geschickte Gestaltung des Materials lassen sich potenzielle Fehlerquellen vermeiden.

1. So ließe sich die Spielregel dahin gehend ändern, dass ein Spieler dann, wenn er drei Karten eines Sets besitzt, diese vor sich auf den Tisch legen kann und sie nicht mehr auf Fragen herausgeben muss. Dadurch verkürzt sich die Spieldauer, weil niemand, der zu Recht bestimmte Karten bei einem anderen Spieler vermutet, diese alle erwerben kann.

2. Als Hilfsmittel wäre für jeden Gruppentisch eine Aufstellung der im Spiel befindlichen Kartensets sinnvoll, damit die Spieler sehen können, wonach zu fragen ist.

3. Die Karten selbst könnten so gewählt sein, dass beispielsweise das Problem des unbestimmten Artikels *a* oder *an* nicht auftaucht, weil keine Begriffe genommen wurden, die mit einem Vokal anlauten.

18

Finde die Fehler

Spot the difference

(Reilly/Ward 1997: 49)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
6–8	ab 1.	5–10 Minuten	–

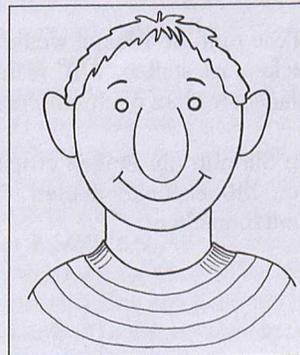
- **Sprachliche Ziele:** Bilder beschreiben, Grammatik: *present continuous*.
- **Aufgabe:** Die Schüler versuchen die Unterschiede auf zwei Bildern zu finden.

Vorbereitung Bereiten Sie Arbeitsblätter vor (vgl. Abb. unten) und kopieren Sie diese für alle Schüler.

Verlauf

1. Malen Sie zwei Bilder an die Tafel. Sie sollten gleich sein, abgesehen von zwei bis drei eindeutigen Unterschieden.
2. Fragen Sie die Schüler, ob sie auf dem zweiten Bild Fehler entdecken können: *Look at these two pictures. Are they the same? Which things are different?* Wenn sie Schwierigkeiten haben, dann helfen Sie ihnen: *In picture A the girl is walking. In picture B she is running. In picture A it is sunny. In picture B it is raining.*
3. Nachdem alle Fehler gefunden worden sind, teilen Sie die Arbeitsblätter aus und lassen Sie die Schüler nach den Fehlern suchen. *Now you spot the differences in the pictures on your worksheets.*
4. Die Schüler können z. B. die Fehler bunt ausmalen. *You can colour the differences.*

Bemerkung Bei jüngeren Schülern müssen die Fehler offensichtlich sein, und es dürfen nicht zu viele sein.



19

Das verschwundene Haustier

The lost pet

(Phillips 1993: 81)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
6–10	ab 1.	20 Minuten	–
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliche Ziele: Sprachliche Strukturen können im Kontext präsentiert werden. Grammatik: Präpositionen; <i>is it ...?</i> ● Aufgabe: Die Lehrerin führt eine Struktur ein, indem sie eine interaktive Geschichte erzählt. In diesem Beispiel handelt es sich um <i>Is it</i> + Präposition. Daher eignet sich die Geschichte besonders für Anfänger. Sie können diese Übung aber für andere Strukturen und andere Stufen adaptieren, z. B. <i>Can you/I can; Would you like... etc.</i> ● Materialien: Ein Stofftier oder eine Handpuppe (vgl. Übung Nr. 122). 			

Vorbereitung Verstecken Sie das Stofftier oder die Puppe im Klassenzimmer.

Verlauf

1. Führen Sie die Situation ein, indem Sie ein Bild von einem leeren Käfig zeigen. Sagen Sie den Schülern, dass sie sich vorstellen sollen, dass die Klasse ein Haustier hat. Sagen Sie ihnen, um was für ein Tier es sich handelt, und lassen Sie die Schüler einen Namen aussuchen *Imagine we've got a pet. It's a ... What name could it have?*
2. Sagen Sie ihnen, dass das Tier entlaufen ist und dass sie es finden müssen – auf Englisch! *Our pet has run away. You've got to find it – in English!*
3. Deuten Sie auf einen Stuhl und fragen Sie die Klasse: *Is it under the chair?* Üben Sie die Frage und antworten Sie dann mit einem Kopfschütteln: *No, it isn't.*
4. Bitten Sie nun die Klasse, weitere Fragen mit anderen Präpositionen und Möbelstücken zu stellen, z. B. *Is it in the cupboard?* Sehen Sie an jedem vorgeschlagenen Platz nach, und machen Sie weiter, bis die Schüler das Tier finden.
5. Stellen Sie nun die Fragen erneut, indem Sie dieses Mal nur auf die verschiedenen Möbelstücke deuten. Ermutigen Sie die Schüler, so viel wie möglich mitzumachen.

2. Kapitel: Sprache aufnehmen und verwenden: Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben

In diesem Kapitel finden sich Übungen zu den vier Fertigkeiten, den beiden mündlichen, nämlich Hörverstehen und Sprechen, und den beiden schriftlichen, Leseverstehen und Schreiben. Man könnte auch zwischen den beiden rezeptiven Fertigkeiten – Hörverstehen und Leseverstehen – und den beiden produktiven Fertigkeiten – Sprechen und Schreiben – differenzieren. Alle vier Fertigkeiten werden in einem auf Kommunikationsfähigkeit zielenden Fremdsprachenunterricht geübt. Im weitgehend mündlichen Grundschul-Englischunterricht spielen natürlich Hörverstehen und Sprechen eine wichtigere Rolle als Lesen und Schreiben. Daher gibt es weitaus mehr Übungen zu den beiden mündlichen Fertigkeiten. Das betrifft nicht nur dieses Kapitel, sondern gilt für das gesamte Übungsangebot.

Übungen, in denen einzelne Fertigkeiten im Mittelpunkt stehen, finden sich daher auch in den übrigen Kapiteln des Buches. Sie lassen sich mit Hilfe des Index leicht finden. In der Regel wird die Lehrerin versuchen, allen Fertigkeiten das in den Lehrplänen oder Richtlinien zugeordnete Gewicht im Unterricht zu verschaffen. Aus Gründen der Abwechslung innerhalb einer Unterrichtsstunde sollten gleichartige Übungen nicht direkt aufeinander folgen.

Natürlich kann und soll man mit Grundschulkindern Fertigkeiten nicht in Isolation üben. In den meisten Fällen umfassen die hier vorgeschlagenen sprachlichen Aktivitäten mehr als eine Fertigkeit. Es handelt sich dabei um ganz natürliche Verknüpfungen: Ich kann nur mit jemandem sprechen, den ich auch verstehe; wenn ich etwas schreibe, muss ich es auch lesen können; eine gehörte Geschichte kann der Auslöser für ein Gespräch oder eine kreative Schreib-Aufgabe sein. Fremdsprachliche Übungen müssen immer so verpackt sein, dass Kinder sie gerne durchführen. Das bedeutet für die unterrichtliche Arbeit, dass man für die Kinder nach interessanten Aktivitäten und Aufgaben sucht und nur die Lehrkraft bei der Vorbereitung die Übungen im Hinblick auf sprachliche Inhalte und den Fertigungsbezug analysiert. Das kindliche Fremdsprachenlernen sollte ganzheitlich sein; nur muss die Unterrichtsplanung sicherstellen, dass nichts vernachlässigt wird.

Im kommunikativen Fremdsprachenunterricht werden zwei Ziele angestrebt: flüssige Sprachverwendung (*fluency*) und korrekte Sprachverwendung (*accuracy*). Flüssigkeit und Korrektheit können sich durchaus auf rezeptive (Hör- und Leseverstehen) und produktive Fertigkeiten (Sprechen und Schreiben) gleichermaßen beziehen. Beide Ziele sind wichtig. Beschränkt man sich nämlich nur auf das Training sprachlicher Korrektheit, so entstehen oftmals Sprechhemmungen durch zu häufiges Korrigieren; die Motivation der Kinder sinkt, weil ihnen das Sprachenlernen viel zu schwierig erscheint und sie kaum Gelegenheit erhalten, neu Gelerntes auch konkret in Situationen anzuwenden

und auszuprobieren. Ein ständiges Starren auf Fehler sowohl auf Lehrer- wie auf Schülerseite verhindert, dass die Kinder Vertrauen in ihre Lern- und Ausdrucksfähigkeit gewinnen.

Eine einseitige Betonung des Ziels der Flüssigkeit kann andererseits dazu führen, dass Fehler in Aussprache, Wortschatz oder Grammatik „versteinern“ und später kaum noch auszumerzen sind. Zählt nur der Gedanke, dass die Äußerungen des Schülers von den anderen verstanden werden müssen, dass also nur die Fehler, die zum Zusammenbruch der Kommunikation führen, verbesserungswürdig sind, dann besteht in unseren Grundschulklassen die Gefahr, dass sehr vieles nicht als Fehler bewusst wird. Da deutsche Grundschüler ja nicht auf das Englische als Verständigungssprache zwischen Sprechern unterschiedlicher Ausgangssprachen angewiesen sind, „verstehen“ sie die Aussagen ihrer Klassenkameraden, auch wenn diese von Germanismen und Transferfehlern durchsetzt sind und von anderen Englischlernenden des gleichen Niveaus aber anderer muttersprachlicher Basis keineswegs verstanden würden. Zudem birgt die ausschließliche Ausrichtung des Unterrichts auf *fluency* auch die Gefahr, dass der in der Sekundarstufe folgende Fremdsprachenunterricht zu massiven Motivationsverlusten führt. In der Sekundarstufe wird erfahrungsgemäß viel mehr Gewicht auf sprachliche Korrektheit gelegt.

Eine Grundschul-Fremdsprachenlehrerin sollte sich bei der Planung der fremdsprachlichen Aktivitäten überlegen, ob eine bestimmte Übung eher dem Ziel der Sprachrichtigkeit oder der Sprachflüssigkeit dient. Daraus ergibt sich dann das Korrekturverhalten: Fehlertoleranz bei allen Übungs- und Anwendungssituationen, in denen es um Flüssigkeit der Sprachverwendung geht (z. B. Spiele, Bastelaufgaben), gezielte Fehlerkorrektur in den Situationen, in denen ganz bestimmte Sprachelemente oder Fertigkeiten eingeübt werden.

Für die Fehlerkorrektur stehen viele Wege zur Verfügung:

- **Korrektives Feedback***: Wenn ein Schüler einen Fehler macht, können Sie in Ihrer Reaktion den falschen Satz richtig zurückspiegeln.
Schüler: *He big.*
Lehrerin: *Yes, he is big.*
- **Hinweis zur Selbstkorrektur**: Sie können den Schüler auf verschiedene Arten darauf aufmerksam machen, dass ihm ein Fehler unterlaufen ist, damit er ihn selbst korrigiert. Ihre hochgezogenen Augenbrauen signalisieren ihm, dass da etwas nicht gestimmt hat. Oder Sie fragen *Really?* und wiederholen, was er gesagt hat. Für bestimmte, häufig auftretende Fehler können Sie mit den Schülern Handzeichen (etwa drei Finger für das „s“ in der 3. Person Singular) oder Lautzeichen (z. B. Fingerschnippen) vereinbaren. Manchmal mag es auch genügen, auf ein Plakat mit dem richtigen Wort oder Satz zu zeigen, das in der Klasse hängt.

- **Korrektur durch Mitschüler:** Wenn die Klassenatmosphäre gut ist, kann man auch die Mitschüler zur Fehlerkorrektur heranziehen. Nur muss darauf geachtet werden, dass sich dadurch keine Rollenverteilung in „Beserwisser“ und „Nichtwisser“ in der Klasse ergibt.

Nicht alle Fehler müssen korrigiert werden, und nicht alle zu korrigierenden Fehler müssen sofort korrigiert werden. Manchmal ist es sinnvoll, sich häufige Schülerfehler einfach zu merken, um zu einem späteren Zeitpunkt diesen Bereich noch einmal intensiv zu üben.

2.1 Hörverstehen

Jeder kommunikative Fremdsprachenunterricht beginnt mit einer Phase des Einhörens. Lernende müssen mit dem Klang der fremden Sprache vertraut werden; sie müssen den „Klangbrei“ in einzelne Wörter und Aussagen zerlegen und dadurch verstehen. Im Grundschul-Englischunterricht setzt das Einhören mit dem ersten englischen Wort ein, das die Lehrerin spricht. Heutzutage sind englische Laute für die meisten Drittklässler vermutlich nichts absolut Neues mehr. Zwar sind viele der englischen Wörter, die in den letzten Jahren in die deutsche Sprache gelangt sind, den Kindern oft gar nicht als englische Wörter bewusst, doch haben die meisten unter ihnen sicher schon Englisch in Fernsehen oder Radio gehört.

In der Einleitung (vgl. oben II. Frühes Fremdsprachenlernen) wurde darauf verwiesen, wie wichtig es ist, Fremdsprachenlernenden, die sich nicht sofort trauen, die fremde Sprache zu verwenden, eine Einhör-Phase (*silent period*) zu gewähren. Im Anfangsunterricht wird die Lehrerin daher auf Lieder und Reime sowie auf solche Aktivitäten und Übungen zurückgreifen, in denen Kinder ihr Sprachverständnis durch Handlungen deutlich machen können. Eine gehörige Portion TPR (*Total Physical Response**) hilft allen schüchternen Kindern, Vertrauen in die eigenen Sprachlernfähigkeiten aufzubauen. TPR wird im Anhang und in Kapitel 3.1 näher erklärt (s. S. 132 f.).

Kinder brauchen Hilfen, um Fremdsprachiges zu verstehen. Im normalen Unterrichtsablauf unterstützen der Kontext und insbesondere das Lehrerverhalten (Mimik, Gestik, Wiederholungen, Tafelskizzen etc.) das Hörverstehen. Machen Sie also den Schülern vor, was Sie mit einer Anweisung, einer Frage meinen. Setzen Sie viel Gestik ein. Je mehr Gelegenheit die Kinder haben, Englisch im Unterricht zu hören, desto reibungsloser verläuft diese erste Phase des Englischunterrichts. Natürlich hilft es den Kindern sehr, sich einzuhören, wenn Sie den Unterricht weitgehend einsprachig gestalten.

Darüber hinaus können Sie durch bestimmte Verfahren Schwierigkeiten beim Hörverstehen abbauen oder vermeiden:

- Erleichtern Sie den Kindern das Hörverstehen, indem Sie eine gezielte Hörerwartung aufbauen. Wer sich darauf einstellen kann, was als Hörtext folgt, versteht mehr. Sagen Sie der Klasse daher, worum es in einem Lied oder einer Geschichte geht, ehe Sie mit der Darbietung beginnen.
- Knüpfen Sie an das sprachliche und sachliche Vorwissen der Kinder an.
- Sprechen Sie klar, deutlich, aber nicht in zu stark verlangsamtem Tempo.
- Bauen Sie häufige Wiederholungen ein. Sprachlern-Anfänger verstehen auch nach mehrmaligem Zuhören immer noch ein bisschen mehr.
- Machen Sie den Kindern klar, dass man nicht jedes Wort verstehen muss, um eine Geschichte oder ein Lied zu begreifen. Ermutigen Sie die Kinder zu intelligentem Raten und stärken Sie das Selbstvertrauen der Schüler.
- Üben Sie sowohl globales als auch detailliertes Hörverstehen. Globales Hörverstehen bedeutet: Die Schüler können Ihnen im Anschluss an eine erzählte Geschichte grob sagen (vielleicht auf Deutsch), worum es in der Geschichte geht. Detailliertes Hörverstehen bezieht sich auf Einzelheiten. Dazu eignen sich Übungen wie Nr. 78 *Spring auf, wenn dein Wort kommt* und Nr. 83 *Richtig oder falsch?*.

Am Anfang gewöhnen sich die Kinder an Ihre Stimme, die Stimme ihrer Englischlehrerin. Schon bald sollten Sie ihnen aber auch andere Sprecher zumuten. Dazu können Sie die diesem Band beigegefügte CD einsetzen, auf der viele der Lieder und Texte enthalten sind. Eine ganz natürliche Hörverstehensübung ist das Zuhören, wenn eine Geschichte erzählt wird. Dazu finden sich viele Anregungen im 4. Kapitel *Geschichten hören und erzählen*.

20

Ein Gitternetz ausfüllen

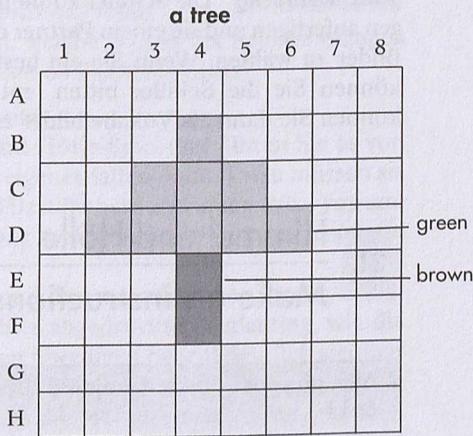
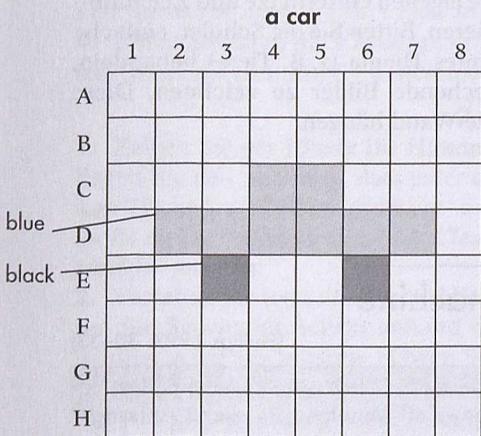
Complete a grid

(Phillips 1993: 26–27)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
6–11	alle	20 Minuten	–
● Sprachliche Ziele:	Die englischen Buchstaben, Zahlen und Farbwörter erkennen; Hörverstehen.		
● Weitere Ziele:	Das Arbeiten mit Gitternetzen üben, räumliches Denken schulen.		
● Aufgabe:	Die Schüler zeichnen ein Bild, indem sie der Lehrerin zuhören und bestimmte Felder im Gitternetz ausmalen.		
● Materialien:	Ein großer Bogen Papier für die Lehrerin, Kopien leerer Gitternetze für die Schüler, Buntstifte und bunte Kreide.		

Vorbereitung

1. Zeichnen Sie ein Gitternetz (s. u.) auf einen großen Bogen Papier, sodass die Schüler es deutlich sehen können.
2. Schreiben Sie die Zahlen und Buchstaben, die Sie üben wollen, an die Außenlinien, Sie können entweder 1-10 und A-J nehmen, oder problematische Zahlen und Buchstaben, wie z. B. 13, 30, 14, 40 oder E, I, C, S.
3. Fertigen Sie dann für jeden Schüler eine Kopie dieses Gitternetzes an.
4. Verwenden Sie Ihr Gitternetz, um ein einfaches farbiges Bild zu zeichnen. Sie können entweder eines der folgenden Beispiele verwenden oder sich eigene Zeichnungen zu beliebigen Themen suchen.



Verlauf

1. Malen Sie ein großes Gitternetz an die Tafel und schreiben Sie die Zahlen und Buchstaben, die Sie üben wollen, an die Außenlinien.
2. Sagen Sie die Zahl und den Buchstaben eines Feldes und bitten Sie einen Schüler an die Tafel, um das Quadrat zu zeigen, das Sie genannt haben. Sagen Sie nun eine Farbe und lassen Sie den Schüler eine bunte Kreide wählen und das Quadrat ausmalen: z. B. A5 red, D2 blue, E3 black etc. Wiederholen Sie diese Demonstration so lange, bis alle Schüler das Konzept des Gitternetzes verstanden und einige an der Tafel ein einfaches Bild gezeichnet haben.
3. Verteilen Sie nun die leeren Gitternetze und bitten Sie die Schüler, die Buchstaben und Zahlen von der Tafel auf ihr Blatt zu übertragen: *Copy the numbers and letters from the blackboard into your grid.* Wenn Sie keinen Kopierer haben, müssen die Schüler ihr eigenes Gitternetz zeichnen oder kariertes Papier verwenden. Wenn alle Schüler ihre Gitternetze beschriftet

haben, verdecken Sie Ihr eigenes Gitternetz, sodass die Schüler bei der folgenden Übung nicht sehen können, welche Felder Sie ausmalen.

4. Nennen Sie nun die Zahlen, Buchstaben und Farben der Quadrate Ihres Bildes und markieren Sie sie auf Ihrem großen Gitternetz. Wahrscheinlich müssen Sie die einzelnen Quadrate mehrfach benennen, sodass die langsameren Schüler mithalten können und alle die Möglichkeit haben, ihre eigenen Zeichnungen zu überprüfen.

5. Fragen Sie nun die Schüler, was auf dem Bild zu sehen ist: *What's in the picture?* Zeigen Sie ihnen dann Ihre eigene Zeichnung, sodass die Schüler sie mit ihren eigenen Bildern vergleichen können.

Anschlussübung Die Schüler können ihre eigenen Gitternetze und Zeichnungen anfertigen und sie einem Partner diktieren. Bitten Sie die Schüler, einfache Bilder zu wählen. Wenn Sie ein bestimmtes Thema (z. B. Tiere) behandeln, können Sie die Schüler bitten, entsprechende Bilder zu zeichnen. Diese können Sie dann als Vokabelbilder an die Wand hängen.

21

Himmel und Hölle

Make an instructions machine

(Phillips 1993: 30–33)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
6–11	2. und 3.	etwa 40 Minuten	siehe Anhang
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliche Ziele: Hörverstehen: Befolgen mündlicher Anweisungen; Grammatik: Adverbien, Fragen; Schreiben. ● Aufgabe: Die Lehrerin zeigt den Schülern, wie sie aus einem quadratischen Stück Papier ein Himmel-und-Hölle-Spiel falten, mit dem sie Anweisungen erteilen und die Zukunft voraussagen können. ● Materialien: Karten mit Aktionsverben und Adverbien, ein Himmel-und-Hölle-Spiel, eine Arbeitsblattkopie für jedes Kind. Quadratisches Papier, Schere, Bunt- oder Filzstifte. 			

Vorbereitung

1. Üben Sie daheim, wie das Himmel-und-Hölle-Spiel gefaltet wird. Falten Sie es dann nochmals, wobei Sie gleichzeitig die folgenden englischen Anweisungen für die Klasse geben:

2. Schreiben Sie folgende Wörter auf kleine Karten:

jump, dance, clap, walk, sing, whistle, quickly, loudly, slowly, quietly.

Verlauf**1. Schritt:**

1. Erklären Sie den Schülern das Spiel. Schreiben Sie die Wörter auf den Kärtchen an die Tafel und erklären Sie diese den Schülern.
2. Legen Sie die Kärtchen auf zwei getrennte Stapel: Verben und Adverbien. Nehmen Sie eine Karte von jedem Stapel, sodass Sie ein Verb und ein Adverb haben. Fordern Sie dann die Schüler auf, die Anweisungen auszuführen, z. B. *whistle loudly, jump quickly*.
3. Bitten Sie dann einen Freiwilligen, eine Karte von jedem Stapel zu nehmen und die Anweisung auszuführen, *ohne* sie vorher laut vorzulesen. *Take a card and mime the action. Don't read the words out loud.*
4. Bitten Sie dann die Klasse, zu erraten, welche Wörter der Schüler gezogen hat. *What do you think – which words are on Bettina's cards?*

2. Schritt:

1. Zeigen Sie der Klasse Ihr Himmel-und-Hölle-Spiel und führen Sie es vor. Sagen Sie den Schülern, dass jeder sein eigenes falten kann. Dazu müssen sie ihre Tische leer räumen und Bunt- oder Filzstifte herausnehmen. *Now you can make an instructions machine. Clear your tables and take out your coloured pencils/ felt tips.*
2. Verteilen Sie jetzt die Arbeitsblätter und das zugeschnittene Papier. Erklären Sie Schritt für Schritt anhand der hier abgedruckten Anleitung, wie die Schüler vorgehen müssen. Führen Sie den jeweiligen Schritt deutlich sichtbar an Ihrem eigenem Modell durch, während Sie den Ablauf erläutern. Gehen Sie erst zum nächsten Schritt über, wenn alle Schüler den vorhergehenden ganz ausgeführt haben! Bei Schritt 3 verwenden Sie die Wörter an der Tafel als Anweisungen, die in die leeren Dreiecke geschrieben werden, z. B. *clap quickly, walk slowly, whistle loudly*.
3. Lassen Sie die Schüler mit ihrem Himmel-und-Hölle-Spiel spielen.

Anschlussübung Bitten Sie die Schüler, sich andere Anweisungen auszudenken. Zeigen Sie ihnen, wie sie korrekte Sätze bilden können, und lassen Sie sie anschließend ein neues Spiel mit diesen Anweisungen anfertigen. *Now find other commands and make a new instructions machine.*

Variation 1 Anstelle von Anweisungen entwerfen Sie Voraussagen, sodass ein Zukunfts-Himmel-und-Hölle-Spiel entsteht, z. B.: *You are going to have a beautiful house.*

You are going to have a big dog.

You are going to have a nice cat.

Variation 2 Erklären Sie den Schülern, wie sie andere einfache Papierfiguren basteln können. Wenn sie z. B. gerade Tiere durchnehmen, können Sie einen Zoo oder die Arche Noah gestalten. Vgl. hierzu auch die Literaturhinweise.

22

Hören und Handeln: *Total-Physical-Response*-ÜbungenListen and do: *TPR** activities

(Phillips 1993: 19–21)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
6–11	2. und 3.	10 Min. oder länger	–
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliche Ziele: Hörverstehen schulen, intuitives Hören fördern; Strukturen und Vokabular einführen. ● Weitere Ziele: Körperliche Koordination, schauspielerische Fähigkeiten. ● Aufgabe: Die Schüler führen die vom Lehrer gegebenen Anweisungen aus. ● Materialien: Gewöhnlich keine, jedoch ist es bei manchen Aktivitäten vorteilhaft, die entsprechenden Gegenstände mitzubringen, um sie den Schülern zu zeigen. 			

Vorbereitung Bereiten Sie eine Liste mit den Anweisungen für die Themen oder sprachlichen Strukturen vor, die Sie gerade behandeln.

Hier einige Beispiele:

1. Anweisungen für den Klassenzimmeralltag:

Open/close the door/window, wipe the blackboard, turn on/off the light, put your hand up, please, give X a pencil, sit on the floor, go to the (window, door ...) etc.

2. Verben und Situationen, die sich mimisch darstellen lassen:

Walk, dance, shout, whistle, kneel, sit, get up, lie down, turn round, clap your hands, shrug your shoulders, blink, touch, put ...
Eat an orange. Watch a horror film etc.

3. Präpositionen:

Put your pencil on the floor. Put your book under your chair etc.

4. Fähigkeiten:

If you can swim, clap once. Everyone who can play the recorder [Blockflöte], stand up.

5. Personenbeschreibungen:

Hold hands with someone who's got blue/brown eyes.
Touch someone who is wearing a red jumper.

6. Vergleiche:

If Y is taller than Z, put up your left hand.
If my chair is bigger than yours, clap twice.

7. Vorlieben und Abneigungen:

If you like bananas, pretend that you're eating one.
If you don't like eggs, make a face.

8. Allgemeinwissen (hier können Sie jedes beliebige Thema, das Sie behandeln, wählen):

If London is the capital of England, put up your hand.

If a spider has eight legs, clap eight times.

Verlauf Beginnen Sie zunächst mit ganz einfachen Anweisungen und steigern Sie dann den Schwierigkeitsgrad. Sie brauchen normalerweise das verwendete Vokabular nicht vorher einzuführen. Demonstrieren Sie lieber die jeweilige Tätigkeit selbst, oder lassen Sie die Schüler erraten, was Sie von ihnen erwarten. Sie können entweder die ganze Klasse bitten, Ihre Anweisungen auszuführen, oder Sie wenden sich an einzelne Schüler.

Variationen Als Alternative können Sie diese Variante des Kinderspiels *Simon Says* verwenden (vgl. Übung Nr. 47).

1. Wenn Sie Ihre Anweisungen mit den Worten *Teacher says ...* beginnen, z. B.: *Teacher says: put your hands on your head*, müssen die Schüler Ihre Anweisung befolgen. Wenn Sie die Worte *Teacher says ...* weglassen, dürfen sich die Schüler nicht bewegen.

2. Schüler, die dennoch reagieren, wenn Sie nicht *Teacher says ...* sagen, haben verloren und müssen Ihnen helfen, den Rest der Klasse während des Spiels zu beobachten. Diejenigen, die am Ende übrig bleiben, haben gewonnen.

23

Platztausch

Change places

(Reilly/Ward 1997: 74)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
6–8	ab 1.	10–15 Minuten	–

- **Sprachliche Ziele:** Variabel, je nachdem, was geübt wird; Hörverstehen.
- **Aufgabe:** Die Schüler wechseln ihre Plätze entsprechend den Anweisungen der Lehrerin (Bewegungsspiel).

Vorbereitung Machen Sie einen Stuhlkreis.

Verlauf

1. Sie sind die Spielleiterin. Stellen Sie sich in die Mitte des Kreises. Die Schüler sitzen auf den Stühlen.

2. Sagen Sie z. B. *Change places if you are wearing green*. Alle Schüler, die grüne Sachen tragen, müssen die Plätze tauschen. Zur gleichen Zeit versuchen Sie selbst einen Platz zu bekommen.

3. Der Schüler, der übrig bleibt, ist nun der Spielleiter und muss den Satz mit einer anderen Farbe sagen, z. B. *Change places if you are wearing blue.*

Bemerkung In diesem Spiel können unterschiedliche Anweisungen gegeben werden, z. B. *Change places if you have got a sister. Change places if you like chocolate. Change places if you can swim. Change places if you have got a pet at home. Change places if you come to school by bus.*

23

Die Lehrerin als Kassettenrekorder

The teacher is a cassette player

(Phillips 1993: 34–35)

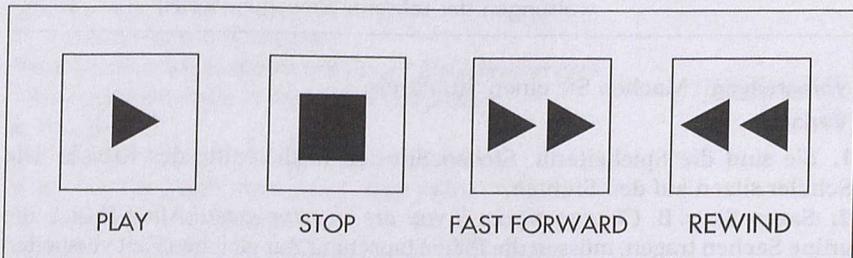
Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8–12	ab 2.	20 Minuten	–

- **Sprachliche Ziele:** Hören und Schreiben.
- **Weiteres Ziel:** Das Verantwortungsbewusstsein der Schüler stärken.
- **Aufgabe:** Bei dieser Übung handelt es sich um ein Diktat der etwas anderen Art: Die Lehrerin gibt vor, ein Kassettenrekorder zu sein, der auf gesprochene Anweisungen reagiert.

Vorbereitung Wählen Sie ein oder zwei sehr kurze Texte, z. B. aus einem Lehrbuch oder einem Buch mit Geschichten (vgl. das Literaturverzeichnis).

Verlauf

1. Fragen Sie die Schüler, welche Tasten man an einem Kassettenrekorder findet: *Which buttons do you find on a cassette player? What happens when you push them?* Schreiben Sie dann die entsprechenden englischen Bezeichnungen folgendermaßen an die Tafel:



2. Sagen Sie den Schülern, dass Sie ihnen ein ungewöhnliches Diktat geben werden. Erklären Sie ihnen, dass Sie ein Kassettenrekorder sind und dass Sie die Kommandos an der Tafel befolgen, wenn die Schüler sie aussprechen. Die Schüler müssen mitschreiben, was der Kassettenrekorder sagt. Der Kassettenrekorder kann nichts tun, wenn er keine englischen Anweisungen erhält: *I'm a tape recorder and I follow all the commands on the blackboard. You've got to write down what I say. I won't do anything, if you don't tell me what to do.* Überprüfen Sie, ob die Schüler die Aufgabe verstanden haben, indem Sie sie fragen: *What do you say to make me start?*
3. Sagen Sie: *Right, we're ready to start!* und warten Sie, bis jemand sagt: *Play!*
4. Beginnen Sie, den Text in normalem Sprechtempo vorzulesen und lesen Sie so lange weiter, bis jemand (gewöhnlich aus Verzweiflung) *Stop!* sagt. Am Anfang wird es wahrscheinlich sehr chaotisch sein. Seien Sie geduldig und widerstehen Sie der Versuchung einzugreifen, langsamer zu sprechen oder gar aufzuhören. Damit diese Übung gelingt, müssen Sie wirklich eine Maschine sein, die nur auf die gesprochenen Anweisungen der Schüler reagiert.
5. Setzen Sie das Diktat bis zum Ende des Textes fort.
6. Wenn das Diktat beendet ist, bitten Sie die Schüler, in Partnerarbeit ihre Diktate zu überprüfen und Fehler zu korrigieren. Gehen Sie dann den gesamten Text mit der Klasse durch.

Anschlussübung Dies ist eine Übung, bei der *Feedback** (s. Glossar auf S. 255) sehr vorteilhaft ist, da es den Schülern die Möglichkeit gibt, sich Gedanken darüber zu machen, was sie getan haben. Fragen Sie sie, ob Ihnen die Übung gefallen hat. Warum? Warum nicht? Wie könnten sie es beim nächsten Mal besser machen? *Did you like this dictation? Why? Why not? How could we do it better next time?* Notieren Sie, was die Schüler sagen, und bringen Sie sie dazu, sich an diese Ideen beim nächsten Mal zu erinnern.

Bemerkungen Dieses Diktat hat den Vorteil, dass die Schüler die Kontrolle übernehmen. Sie können so oft sie wollen „vor- und zurückspulen“. Es ist wichtig, dass Sie daran denken, dass ein Kassettenrekorder keinen eigenen Willen besitzt und keine Geschwindigkeitskontrolle und dass die Geschwindigkeit des Diktats dem normalen Sprechtempo entsprechen sollte.

2.2 Sprechen

Das Sprechen ist neben dem Hörverstehen im mündlichen Grundschul-Englischunterricht die bedeutendste Fertigkeit. Zielvorgabe für den Fremdsprachenunterricht in der Grundschule ist in der Regel, dass die Kinder am Ende der (in den meisten Bundesländern) zweijährigen Unterrichtszeit in der Lage sein sollen, einfache Aussagen in der fremden Sprache zu machen, auf Fragen angemessen zu reagieren und einige alltägliche Situationen in der Fremdsprache zu bewältigen.

Der Grundsatz „Kommunizieren lernt man durch Kommunizieren“ ist bisher nicht widerlegt. Für den Englischunterricht bedeutet dies, dass im Unterricht ausreichend Gelegenheit zur Kommunikation in der Fremdsprache geschaffen werden muss. Kommunizieren heißt, dass die Kinder das sagen dürfen, was sie sagen wollen. Schließlich lernt man ja die Fremdsprache, um sich in ihr frei ausdrücken zu können, so wie die Situation es erfordert. Übungen, in denen vorgegebene Satzmuster lediglich imitiert oder leicht verändert werden, sind bestenfalls vorkommunikativ. Solche Übungen haben zwar auch in einem kommunikativen Unterricht eine gewisse Berechtigung, um Satzmuster geläufig zu machen; sie dürfen aber keinesfalls die einzige Art der Sprechübung darstellen.

Zum Üben des kommunikativen Sprechens werden Sprechsituationen benötigt, in denen die Kinder etwas sagen wollen oder aufgrund der Übungsstruktur etwas sagen müssen. Für die Festlegung dessen, worüber die Kinder sprechen können sollen, bestehen jedoch einander widerstreitende Ansichten. So wird einerseits die Zukunftsorientierung des Fremdsprachenunterrichts betont. Kinder lernen also die Fremdsprache für einen zukünftigen Gebrauch und müssen daher sprachliches Verhalten einüben, das nicht ihrem tatsächlichen altersgemäßen Sprachgebrauch entspricht. Ein gutes Beispiel dafür ist die Begrüßung. Fast alle Unterrichtsmaterialien für Grundschüler enthalten Unterrichtssequenzen, in denen geübt wird, wie man sich vorstellt, andere vorstellt und begrüßt. Kritiker der Zukunftsorientierung haben darauf verwiesen, dass ein solches Begrüßungsritual Kindern völlig fremd ist. Kinder interagieren spontan miteinander ohne Begrüßung, und auch die Namensnennung kann erst im Verlauf des gemeinsamen Spiels erfolgen. Ist es also unkindgemäß und daher falsch, ein Begrüßungsritual im Englischunterricht einzuüben? Diese Frage kann hier nicht endgültig beantwortet werden. Fremdsprachenlehrer sollten aber für die Problematik des altersgemäßen Sprachverhaltens sensibilisiert sein, damit auch im Fremdsprachenunterricht möglichst echt miteinander kommuniziert wird. Dabei ist vielleicht die Überlegung für die Planung von Sprechsituationen hilfreich: Was würden die Kinder zu einer bestimmten Sache oder in einer bestimmten Situation auf Deutsch sagen wollen und können? Ein großer Anteil des Sprechens in der Fremdsprache sollte alters- und kindgemäß sein.

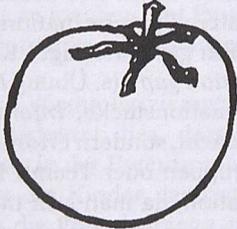
Solche Situationen ergeben sich zum einen ganz natürlich im Anschluss an eine Geschichte oder beim Betrachten eines Bildes. Auch der Unterrichtsalltag liefert Sprechansätze, etwa das Wetter, den Geburtstag eines Kindes in der Klasse, ein örtliches oder schulisches Ereignis. Gewöhnlich reichen solche spontan auftretenden Sprechansätze aber nicht aus, um das Sprechen hinlänglich zu üben. Die Fremdsprachenlehrerin muss daher versuchen, möglichst weitere Sprechsituationen in Übungen zu schaffen.

Ein ganz wichtiges Konstruktionsprinzip für solche Übungen ist ein *information gap** (s. Übung Nr. 28 *Auf dem Bauernhof*). *Information gap* heißt Informationslücke. *Information gap activities* sind nicht für die Einzelarbeit gedacht, sondern erfordern immer die Zusammenarbeit mit anderen in Paaren, Gruppen oder Teams. Dadurch entsteht eine natürliche Kommunikationssituation, da man sich mit den anderen austauschen muss. Denn die Informationen in *information-gap**-Übungen, -Aufgaben oder -Sprachspielen werden nicht gleichmäßig an alle Lernenden oder Teilnehmer verteilt, sondern es erhält jeder nur einen Teil. Für jeden Schüler besteht daher eine Informationslücke, die geschlossen werden muss. Zur Lösung einer Aufgabe sind alle Informationen notwendig, sodass jeder den anderen informieren muss.

Material für *information-gap**-Übungen lässt sich leicht selbst herstellen.

- Suchen oder fertigen Sie ein einfaches Bild (Strichzeichnung) und stellen Sie durch Kopieren und Bearbeiten mit Tipp-Ex und schwarzem Stift zwei Versionen her, die sich in fünf bis acht Einzelheiten unterscheiden. Abhängig vom Alter der Schüler sollten diese Unterschiede offensichtlich oder eher versteckt sein. Natürlich sollten Sie darauf achten, dass die Kinder diese Dinge schon auf Englisch benennen und beschreiben können. Die Schüler arbeiten in Paaren zusammen, einer erhält Version A, der andere Version B des Bildes. Ohne sich ihre Bilder zu zeigen, müssen sie durch Fragen und Beschreibungen die Unterschiede herausfinden und auf ihren Arbeitsblättern markieren.
- Auch eine Problemlösungsaufgabe wie Übung Nr. 39 *Die Wäscheleine* lässt sich als *information-gap**-Übung durchführen. Man verteilt die für die Lösung des Problems nötigen Informationen einfach auf mehrere Arbeitsblätter. Wenn man vier verschiedene Arbeitsblätter entwirft, dann arbeiten die Schüler in Vierergruppen zusammen, in denen jeder ein anderes Arbeitsblatt und damit einen anderen Teil der Information besitzt. Es ist möglich, in einem Gruppenwettbewerb herauszufinden, welche Gruppe das Problem am schnellsten löst.
- Eine *information-gap**-Übung muss nicht kompliziert sein. Im Anfangsunterricht reicht es bereits, wenn Sie ein einfaches Arbeitsblatt entwerfen, das von jedem Kind für sich und für seinen Banknachbarn angekreuzt wird:

Beispiel:

I like	YES ☺	NO ☹	YES ☺	NO ☹	YES ☺	NO ☹
						
you like	YES ☺	NO ☹	YES ☺	NO ☹	YES ☺	NO ☹

Jedes Kind kreuzt nun auf dem Blatt an, was es selbst mag und was es für seinen Partner als richtig vermutet. Wenn beide mit dem Ankreuzen fertig sind, sagt der erste Schüler zum zweiten *I think you like ice-cream*. Die Reaktion des zweiten kann sein *Yes, that's true* oder *No, I don't*. Dann sagt der zweite seine Vermutung zum zweiten Bild *I think you don't like bananas*. Der erste Schüler bestätigt *Yes, that's true* oder widerspricht *I like bananas!*

- Eine weitere recht einfache Methode, eine Informationslücke zu schaffen, um dadurch einen Kommunikationsdruck auszulösen, besteht darin, ein Bild etwa nur der Hälfte der Klasse zu zeigen. Die Kinder, die es gesehen haben, sagen den anderen, was auf dem Bild dargestellt ist. Wenn die Lehrerin vielleicht sogar drei ähnliche Bilder hat, können diejenigen Schüler, die nur die Beschreibung gehört haben, herauskommen und auf das Bild deuten, was ihrer Meinung nach das Beschriebene war.

Neben den *information-gap**-Übungen stehen dem Grundschul-Englischunterricht weitere Übungsmuster zur Verfügung, die zur Förderung der Sprechfertigkeit eingesetzt werden können: Imitation, Kettenübungen, Frage-Antwort-Übungen, Erweiterungsübungen, Sortierübungen, Zuordnungsübungen (vgl. Klippel 1998, 337 ff.). Alle diese Übungsformen kann man mit unterschiedlichem Sprachmaterial füllen. Sie lassen sich zudem in eine Abstufung nach ihrer Schwierigkeit bringen. Am einfachsten ist es sicher, vorgegebene Sprachmuster zu imitieren. Diese Übungen dienen in erster Linie der Ausspra-

cheschulung. Schon etwas schwieriger sind Erweiterungs- und Kettenübungen. In der Regel ist diese Art von Sprechübungen vorkommunikativ, weil man auf die Testfrage, mit der man kommunikativ mögliche Aussagen findet – wer sagt das wann zu wem? – für die Sätze dieser Übungen keine plausible Antwort findet. Dennoch können diese Übungsformen helfen, das Sprechen zu automatisieren und bestimmte Satzmuster geläufiger zu machen. Bei Kettenübungen muss z. B. ein vorgegebener Satz immer mehr erweitert werden:

1. Schüler: *I like chocolate.*

2. Schüler: *I like chocolate and biscuits.*

3. Schüler: *I like chocolate, biscuits, and milk.*

Solche Sprechübungen haben einen gewissen Spielcharakter, weil man sie als Wettbewerb dafür ansehen kann, wer die längste Aufzählung richtig wiederholen kann.

25

Einfache Übungen zur Sprechfertigkeit

Simple speaking activities

(Phillips 1993: 39–40)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	ab 1.	10–20 Minuten	–

A) Finde den Zwilling

- **Sprachliche Ziele:** *Hallo, what's your name? My name is ...*

Vorbereitung Schreiben Sie die Namen berühmter Persönlichkeiten oder Figuren aus TV-Sendungen auf Kärtchen. Jeder Name sollte auf zwei Karten stehen, und jeder Schüler muss eine Karte erhalten.

Verlauf

1. Verteilen Sie die Karten und erklären Sie den Schülern, dass sie die jeweilige Person sind und ihren „Zwilling“ finden müssen: *Imagine you're the person on the card. You've got to find the person who has the same card as you.*
2. Die Schüler stellen einander Fragen, bis sie ihren Partner mit der gleichen Karte gefunden haben: *Ask each other questions until you've found the right person.*

Variationen Geben Sie den Schülern einfache Bilder, die sie einander beschreiben sollen. Sie können den Schülern auch halbierte Bilder geben und sie bitten, die andere Hälfte zu finden. Alternativ können Sie auch einem Schüler ein Bild und einem anderen die dazugehörige Beschreibung geben.

B) Wer ist es?

- **Sprachliche Ziele:** Beschreibungen von Personen und Gegenständen:
He/she/it is ... He/she/it has ..., Farben etc.

Vorbereitung Schneiden Sie Bilder von Personen aus Zeitschriften aus und kleben Sie diese auf Karten.

Verlauf

1. Kleben Sie die Bilder an die Tafel und bitten die Schüler, jeder Person einen Namen zu geben. Lassen Sie nun die Schüler üben, wie man Leute vorstellt und beschreibt: *This is Mrs Brown. She is a teacher. She has black hair.*
2. Partnerarbeit: Ein Schüler beschreibt eine Person. Der andere muss raten, wer diese Person ist.

Variationen Sie können diese Übung auch mit Bildern von Häusern, Räumen, Städten oder Tieren durchführen.

C) Versteckspielen

- **Sprachliche Ziele:** *Is it in ...? Yes, it is./ No, it isn't*; Grammatik: Fragen, Präpositionen

Verlauf

1. Geben Sie jedem Schüler ein identisches Bild eines Zimmers oder einer Landschaft.
2. Partnerarbeit: Jeder Schüler „versteckt“ vier oder fünf Gegenstände in seinem Bild (Spielzeuge, Personen).
3. Die Partner befragen sich gegenseitig, um herauszufinden, wo der andere seine Gegenstände versteckt hat. Der andere darf nicht lügen!

D) Pantomimen erraten

- **Sprachliche Ziele:** Grammatik: *present progressive* und andere Strukturen.

Vorbereitung Zeichnen oder schreiben Sie mehrere Aktivitäten auf Karten, z. B. *eat a banana; swim in the sea; sleep in a tree; sing a song* etc.

Verlauf

1. Verteilen Sie die Karten an einzelne Schüler oder an Zweiergruppen.
2. Lassen Sie den Schülern Zeit, eine pantomimische Darstellung der Handlung zu erarbeiten.
3. Bitten Sie nun die Schüler, ihre Pantomime vor der Klasse vorzuführen, und lassen Sie die anderen Schüler raten, was dargestellt wurde, z. B. *They are swimming in the sea.*

26

Ball weiterreichen

Pass the ball

(Reilly/Ward 1997: 43–44)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	ab 1.	5 Minuten	–
● Sprachliche Ziele:	Produktives Sprechen von z. B. <i>My name is ..., I'm nine ...</i> ; Farben, Tiere etc. Sie können den Schülern auch Anweisungen geben, z. B. <i>Run around the circle. Touch your toes etc.</i>		
● Aufgabe:	Die Schüler geben bei laufender Musik einen Ball (o. Ä.) weiter. Hört die Musik auf, üben sie den Satz bzw. führen die Aufgabe aus.		
● Materialien:	Ein Kassettenrekorder oder CD-Player, lebhafte Musik, ein kleiner Ball.		

Verlauf

1. Die Schüler sitzen im Kreis auf dem Boden. Einer hat den Ball.
2. Machen Sie die Musik an und weisen Sie die Schüler an, den Ball im Uhrzeigersinn weiterzureichen. *Pass the ball.*
3. Stoppen Sie die Musik und rufen Sie *Stop!*
4. Sagen Sie zu dem Schüler mit dem Ball: *My name is Peter* (oder welchen Satz auch immer Sie üben möchten), und machen Sie ihm klar, dass er seinen Namen sagen soll. Wenn er es richtig macht, klatschen Sie Beifall und ermuntern die Schüler, auch zu klatschen.
5. Schalten Sie die Musik wieder an und der Ball wandert weiter.
6. Wenn Sie die Musik das nächste Mal stoppen, ist ein anderer Schüler dran und sagt: *My name is*
7. Lassen Sie das Spiel noch einige Male so weiterlaufen.

Bemerkungen Wenn Sie eine sehr große Klasse haben, werden zwar nur wenige Schüler zum Sprechen kommen, aber alle werden die Sätze mental wiederholen, um auf ein aktives Sprechen vorbereitet zu sein.

Variationen

1. Sie können unterschiedliche Aufgaben in mehreren im Kreis sitzenden Gruppen erledigen lassen, wie z. B. sein Alter, seinen Geburtsmonat, seine Hobbys nennen. *I am 9 years old. My birthday is in July. My hobbies are watching TV and playing with friends.*
2. Legen Sie Bilder von gelernten Wörtern in eine Schachtel oder Tasche. Der Behälter wird weitergegeben und wenn die Musik aufhört, nimmt der betreffende Schüler ein Bild heraus und sagt, was es ist.

27

Ballrollen

Roll the ball

(nach Reilly/Ward 1997: 40–41)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	ab 1.	5 Minuten	–
● Sprachliche Ziele:	Produktives Sprechen; Grammatik: Fragen und Antworten.		
● Aufgabe:	Die Schüler rollen sich gegenseitig den Ball zu. Dabei stellen und beantworten sie Fragen.		
● Materialien:	Ein kleiner Ball.		

Vorbereitung Führen Sie die Fragen und Antworten, die Sie üben wollen, kurz ein.

Verlauf

1. Die Schüler sitzen im Kreis auf dem Boden.
2. Sie rollen einem der Schüler den Ball zu und fragen ihn z. B.: *What's your name?*
3. Sie beantworten die Frage selbst und lassen dann den Schüler antworten.
4. Der Schüler rollt den Ball zum Nächsten.
5. Ermuntern Sie den ballrollenden Schüler, den anderen zu fragen: *What's your name?*
6. Dann wenden Sie sich dem Ballempfänger zu, wiederholen die Frage und ermuntern ihn zu antworten.
7. Das Spiel wird beliebig lange fortgeführt.

Bemerkungen Auf den ersten Blick erscheint die Übung sehr anstrengend, aber sobald die Schüler sie verstanden haben, macht sie viel Spaß. Älteren Schülern macht das Werfen des Balles meist mehr Spaß als das Rollen, doch eignet sich ein zusammengeknottetes Tuch eher für das Zuwerfen als ein Ball.

Variationen

1. „Ballrollen“ eignet sich zum Üben sehr vieler Strukturen. So können neben Fragen und Antworten auch Rede und Gegenrede geübt werden: A: *I like pudding.* B: *I don't. But I like ham.*
2. Wenn die Kinder schon etwas sprachgewandter sind, können Satzketten entstehen, zu denen jedes Kind, das den Ball erhält, einen Satz beiträgt. Beispiel: A: *Elephants are very clever.* B: *Elephants live in Africa.* C: *There are two elephants in our zoo.* D: *I like tigers better.* E: ...

28

Auf dem Bauernhof (*information-gap**-Übung)On the farm – *information gap** activity

(nach Phillips 1993: 40–41)

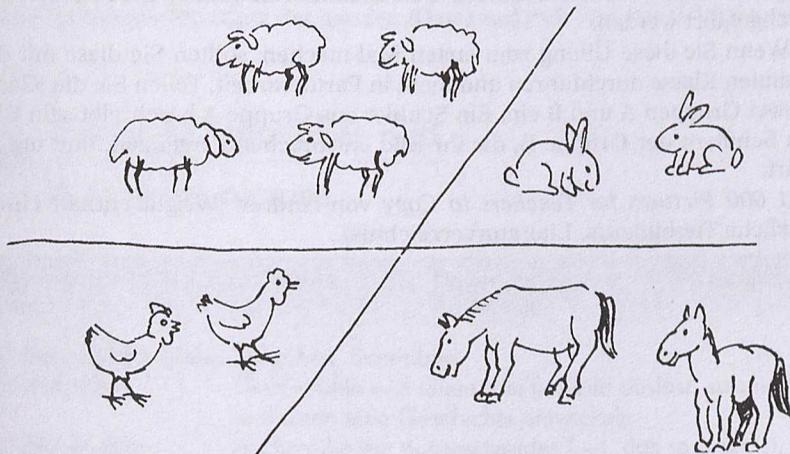
Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
6–11	ab 1.	20–40 Minuten	siehe Anhang

- **Sprachliche Ziele:** *There is, there are; it's (Farbe); it's in ...; Grammatik: Aussagesätze.*
- **Weiteres Ziel:** Die Zusammenarbeit zwischen den Schülern fördern.
- **Aufgabe:** Partnerarbeit*: Jeder Partner hat eine Kopie desselben Bildes, jedoch fehlen auf jedem Bild andere Elemente. Die Schüler beschreiben ihrem Partner ihre Bilder und ergänzen die fehlenden Teile.

Vorbereitung Kopieren Sie entweder die Arbeitsblätter (s. Anhang) oder zeichnen Sie ähnliche Bilder, die Sie dann für Ihre Schüler kopieren. Fertigen Sie ein drittes Arbeitsblatt ohne Tiere an. Sie können auch Bilder aus Zeitschriften o. Ä. verwenden.

Verlauf

1. Zeichnen Sie einige Felder mit Tieren an die Tafel. Hier ein Beispiel:



Fragen Sie nun die Schüler, wie sie das Bild auf Englisch beschreiben könnten, z. B. *There are two horses in the field. One horse is eating.*

2. Erklären Sie den Schülern auf Deutsch, dass sie ein Bild von einem Bauernhof vervollständigen sollen, und zeigen Sie ihnen die Version ohne Tiere. Erklären Sie den Schülern, dass sie in Zweiergruppen zusammenarbeiten sollen, wobei jeder das gleiche Bild bekommt, aber mit jeweils anderen Tieren. Die Schüler sollen abwechselnd ihre Bilder beschreiben und die fehlenden Details ergänzen: *Find a partner. Describe your own picture to your partner. Complete the picture.*

3. Nachdem jeder einen Partner gefunden hat, verteilen Sie die Bilder, wobei jedes Paar jede Version des Bildes einmal erhält. Achten Sie darauf, dass niemand abschaut! Lassen Sie die Schüler dann anfangen: *Don't look at your partner's picture during the exercise!* Sie können den Kindern Hilfestellungen dazu geben, was sie sagen können: *There are two cows in field number 1. In field number 7 there is one horse.*

4. Wenn die Schüler fertig sind, lassen Sie sie das eigene Bild mit dem des Partners vergleichen und überprüfen, ob sie es richtig ergänzt haben: *Compare your picture with your partner's. See if you've completed it correctly.*

Bemerkungen

1. Diesen Übungstyp, bei dem jeder Schüler lediglich einen Teil der Informationen hat und das Gesamtbild nur bekommt, wenn er seine Klassenkameraden befragt, nennt man *information-gap*-Übung. *Information gaps* sind nützlich, da sie einfach vorzubereiten und vielseitig sind. Außerdem zwingen sie die Schüler zu kommunizieren. Diese Übungen können mit Bildern, Diagrammen, Landkarten, Briefen, Personeninformationen, Geschichten etc. durchgeführt werden.

2. Wenn Sie diese Übung zum ersten Mal machen, sollten Sie diese mit der gesamten Klasse durchführen und nicht in Partnerarbeit. Teilen Sie die Klasse in zwei Gruppen A und B ein. Ein Schüler aus Gruppe A beschreibt sein Bild den Schülern der Gruppe B, die ihr Bild entsprechend ergänzen, und umgekehrt.

3. *1 000 Pictures for Teachers to Copy* von Andrew Wright enthält einige nützliche Tierbilder (s. Literaturverzeichnis).

29

Sprechprobe

Auditions

(nach Wright 1997: 23)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	ab 1.	10 Minuten	–

- **Sprachliche Ziele:** Imitatives Sprechen; Variationen in der Intonation.
- **Aufgabe:** Ein vorgegebener Satz wird auf unterschiedliche Art gesprochen.

Vorbereitung Schreiben Sie einen einzelnen Satz an die Tafel, der den Anfang einer Geschichte darstellt (oder darstellen könnte).

Beispiele *You can come with us or you can stay here!*
Where is my teddy bear?
Why are you locking the classroom door?

Verlauf

1. Die Schüler sitzen jeweils zu sechst im Kreis. Abwechselnd lesen sie den Satz an der Tafel. Alle sollten versuchen, ihn auf verschiedene Weisen vorzulesen. Die anderen Schüler müssen vorschlagen, wie sie ihn am besten lesen.
2. Jede Gruppe wählt die „Lesart“ aus, die ihr am besten gefällt. Die so erwählten Schüler lesen den Satz der ganzen Klasse auf ihre bestimmte Weise vor.

30

Ein ganz spezielles Bild

A special picture

(Wright 1997: 110–111)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	ab 2.	30 Minuten	–

- **Sprachliche Ziele:** Sprechen, Schreiben.
- **Aufgabe:** Die Gefühle und Ideen, die ein Bild auslöst, sammeln und dann eine Geschichte entwickeln.
- **Materialien:** Suchen Sie ein ansprechendes Bild, das so groß ist, dass die ganze Klasse es sehen kann. Im Bild sollte die Atmosphäre eines Ortes, von Menschen und eines spannenden Ereignisses spürbar sein.

Verlauf

1. Zeigen Sie zuerst den Schülern das Bild, die dann Wörter und Sätze in die Klasse rufen sollen, die sie mit dem Bild in Verbindung bringen.

Schreiben Sie diese an die Tafel. *What words and phrases come to your mind when you look at the picture? Call them out.*

2. Fragen Sie die Schüler, was sie im Bild sehen, hören, fühlen, riechen und schmecken können. *What can you see, hear, feel, smell, and taste in the picture?*

3. Fragen Sie die Schüler, was die Menschen im Bild (wenn es überhaupt welche gibt) denken, fühlen und sagen. *What are the people in the picture thinking, feeling, and saying?*

4. Fragen Sie die Schüler, wo im Bild sie gern sein würden.

Was tun, denken, fühlen und sagen sie dort? *Where would you like to be in the picture? What are you doing, thinking, feeling, and saying?*

5. Schreiben Sie an die Tafel:

Beginning

Action

End

Entwickeln Sie zusammen mit den Schülern eine dreiteilige Geschichte zu dem Bild.

Anschlussübung

1. In fortgeschritteneren Klassen können Sie unterschiedliche Ausgangssituationen für die Geschichte sammeln und die Schüler dann bitten, ihre eigene Geschichte zu entwickeln und aufzuschreiben.

2. Machen Sie aus den Geschichten mit der Klasse ein Buch, auf dem vorne eine Kopie des Bildes oder das Bild selbst zu sehen ist (vgl. Abschnitt 5.3 *Bücher selber machen*).

31

Wer, wo, was

Who, what, where

(Wright 1997: 108)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8–11	ab 2.	20–30 Minuten	–

- **Sprachliche Ziele:** Produktives Sprechen.
- **Aufgabe:** Eine Geschichte erfinden.
- **Materialien:** Für jeden Schüler ein Gegenstand, das Foto einer Person und das Bild eines Ortes.

Verlauf

1. Geben Sie jedem Schüler: das Foto einer Person, eine Postkarte oder ein Bild eines Ortes und einen Gegenstand (z. B. einen Schlüssel, eine Tasse, eine Münze).
2. Die Schüler ordnen ihre drei Sachen in einer bestimmten Reihenfolge an und erfinden dann eine Geschichte über sie. Sie erzählen ihre Geschichte mehreren anderen Schülern. *Decide which of your objects comes first, which second and which third. Then create a story about them. Tell your story to several other children.*

32

Mini-Drama

Dramatic dialogues

(nach Wright 1997: 20)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8-11	ab 2.	10 Minuten	-
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliche Ziele: Produktives Sprechen und Schreiben. ● Weiteres Ziel: Förderung von Kreativität und Fantasie. ● Aufgabe: Kurze Dialoge zu vorgegebenen Situationen entwickeln und vorspielen. 			

Verlauf

1. Schreiben Sie vier spannende (realistische oder märchenhafte) Situationen an die Tafel, in denen immer zwei Personen vorkommen.

Beispiele

singing a funny song at the school summer party
looking for the place where mother has hidden the chocolate
buying a birthday present for father
walking across the desert
walking through town late at night
sitting and waiting for the bus to come
hiding at the zoo at night.

2. In Partnerarbeit suchen sich die Schüler eine der Situationen aus und überlegen sich und/oder schreiben einen vier- bis sechszeiligen Dialog, der zu der Situation passt. Sie spielen und üben dann ihr Mini-Drama.
3. Alle Zweierteams gehen durch das Klassenzimmer und spielen sich gegenseitig ihre Mini-Dramen vor, wenn sie ein anderes Zweierteam treffen. Das Zweierteam, das gerade zuschaut, muss erraten, welche Situation die anderen vorgespielt haben.

33

Die Acht-Kästchen-Geschichte

Eight-box flowchart

(nach Wright 1997: 42–44)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8–11	ab 2.	30 Minuten	–

- **Sprachliche Ziele:** Produktives Sprechen.
- **Aufgabe:** Gemeinsam eine Geschichte erfinden.

Verlauf

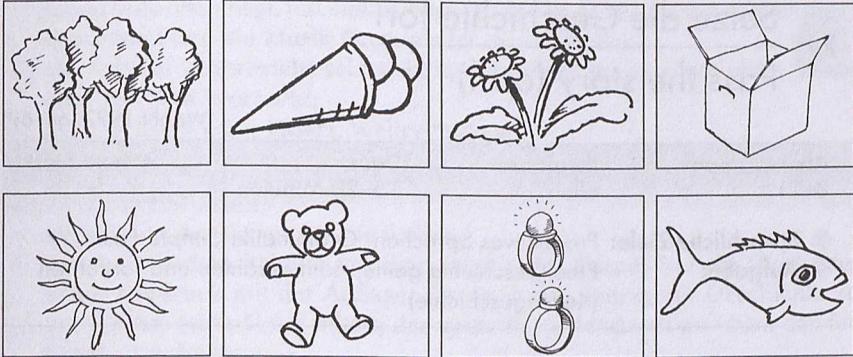
1. Zeichnen Sie acht Rechtecke an die Tafel und lassen Sie zwischen ihnen etwas Platz frei.
2. Bitten Sie acht Freiwillige, zur Tafel zu kommen und je etwas in ein Rechteck zu zeichnen. *I need eight children. Please come to the board and draw something in these boxes. Each of you draws in one box.* Geben Sie nur 30 Sekunden Zeit (um zu zeigen, dass die Zeichnungen nicht perfekt sein müssen). Zu diesem Zeitpunkt müssen die Kinder noch keine Geschichte im Kopf haben.
3. Helfen Sie nun der Klasse, auf Grundlage der acht Bilder eine Geschichte zu erfinden. Falls nötig, können Sie Fragen stellen und an die Tafel schreiben, um die Schüler anzuleiten, wie z. B. *Who is in the story? Where are they? etc.*

Bemerkungen Die Schüler sind ganz frei in ihrer Entscheidung über die Reihenfolge der Fragen und Bilder. Wollen sie mit einer Person anfangen? Wollen sie den Ort der Handlung gleich einführen? Die Antworten darauf hängen zum Teil von den Bildern ab und zum Teil von der Fantasie der Schüler. Wenn sie sich entschieden haben, verbinden Sie die entsprechenden Rechtecke mit Pfeilen. Es reicht völlig, wenn in Anfängerklassen zu jedem Rechteck ein Satz gesagt wird und somit eine Acht-Satz-Geschichte entsteht.

Beispiel Siehe Abbildung auf der gegenüberliegenden Seite.

Variation 1

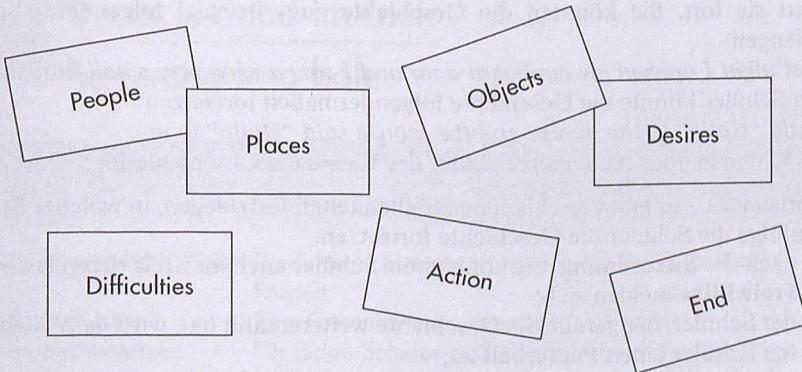
1. Malen Sie acht Rechtecke an die Tafel. Bitten Sie acht Freiwillige, je etwas in ein Rechteck zu zeichnen. Die Bilder brauchen nicht in einem Zusammenhang zu stehen. *I need eight children. Please come to the board and draw something in these boxes. Each of you draws in one box.*
2. In Dreiergruppen erfinden die Schüler eine Geschichte, die einige oder alle Bilder verbindet.
3. Nacheinander geht jede Gruppe zur Tafel und erzählt die Geschichte, während der sie auf die jeweiligen Bilder deutet.
4. Fragen Sie die Maler, an was sie beim Zeichnen dachten (wenn sie überhaupt an was dachten).



Variation 2 Die Schüler zeichnen ihre Bilder auf Papierbögen, die dann an die Tafel gehängt werden. Wenn Sie nach dieser Methode verfahren, geben Sie den Schülern dicke schwarze Filzstifte, damit man ihre Zeichnungen gut sehen kann.

Variation 3

1. Bereiten Sie sieben Umschläge vor, in denen sich Bilder aus Zeitschriften befinden, und beschriften Sie jeden Umschlag:



2. Bitten Sie die Schüler, paarweise oder in Gruppen zu arbeiten, zwei Bilder aus jedem Umschlag (aber nur ein Bild aus dem Umschlag "End") auszusuchen, eine Reihenfolge festzulegen und die Bilder entsprechend vor sich auf den Tisch zu legen.

3. Dann besuchen sich die Gruppen gegenseitig und versuchen zuerst, die Geschichte der anderen Gruppe von der Reihenfolge der Bilder ausgehend zu erraten, und lassen sich dann die Geschichte erzählen.

34

Setze die Geschichte fort

Pass the story (oral)

(Wright 1997: 68–69)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8–11	alle	15–20 Minuten	–
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliche Ziele: Produktives Sprechen; Grammatik: <i>Simple Past</i>. ● Aufgabe: Eine Geschichte gemeinsam erzählen und fortführen (Kettengeschichte). 			

Vorbereitung

1. Für diese Übung ist es wichtig, die Schüler auf das Erzählen einer Geschichte vorzubereiten und sie darauf einzustimmen, damit es nicht entmutigend ist, eine Geschichte auf Englisch erfinden zu müssen.
2. Sie können diese Übung den Schülern sprachlich erleichtern, wenn Sie zuvor wichtige Vokabeln einführen oder wiederholen.

Verlauf

1. Die Lehrerin fängt mit dem ersten Satz einer Geschichte an und ein Schüler führt sie fort. Sie könnten die Geschichte zum Beispiel folgendermaßen anfangen:

Last night I opened my cupboard door and I saw a very, very small mouse.

Ein Schüler könnte die Geschichte folgendermaßen fortsetzen:

I said "Hallo" to the mouse and the mouse said "Hallo" to me.

2. Nacheinander setzen alle Schüler der Klasse die Geschichte fort.

Variationen Es gibt verschiedene Möglichkeiten festzulegen, in welcher Reihenfolge die Schüler die Geschichte fortsetzen:

- nach der **Sitzordnung**; Sie können die Schüler auch im Kreis sitzen lassen;
- **Freiwillige** melden sich;
- der Schüler, der gerade die Geschichte weitererzählt hat, wirft dem nächsten Schüler einen **Papierball** zu;
- gehen Sie nach jedem einzelnen Satz zu einem anderen Schüler; der Sprecher wechselt, wenn jemand (das müssen nicht unbedingt Sie sein) in die Hände **klatscht**;
- geben Sie vor Beginn der Geschichte jedem Schüler eine Karte mit einer **Nummer**; die Schüler fahren mit der Geschichte entsprechend ihrer Nummer fort;
- die Schüler sitzen im Kreis und reichen einen Stapel Bilder herum, während **Musik** spielt. Wenn die Musik plötzlich aufhört, muss der Schüler, der gerade den Bilderstapel in der Hand hält, weitermachen und dabei das Bild,

- das gerade oben liegt, mit einbeziehen. Er steckt das Bild dann wieder unter den Stapel und die Musik fängt wieder an zu spielen;
- ein Schüler **unterbricht** seinen Beitrag bewusst in der Mitte eines Satzes oder mit dem Wort *and*;
 - jeder Schüler kann **Pass!** („Weiter!“) sagen.

Es gibt auch verschiedene Möglichkeiten, den Inhalt dessen, was die Schüler sagen, zu beeinflussen:

- sie können das sagen, was sie wollen;
- geben Sie jedem Schüler vor dem Beginn der Geschichte ein Wort oder einen Ausdruck mit der Auflage, dies in ihrem Beitrag zur Geschichte zu verwenden (eine Gelegenheit, das sprachliche Merkmal zu üben, das Sie gerade durchnehmen);
- geben Sie jedem Schüler ein Bild und bitten Sie sie, dieses mit einzubeziehen, wenn sie die Geschichte weitererzählen;
- verwenden Sie statt der Erzählform die Dialogform;
- jeder Schüler fügt nur jeweils ein Wort hinzu:

*Once a dog came out of his house
He was big but he was not brave*

35

Da ist jemand im Loch

Someone in a hole

(Wright 1997: 33-36)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer (Minuten)	Arbeitsblatt
8-11	ab 2.	30 für Schritte 1-3, 30 für Schritte 4-5	-

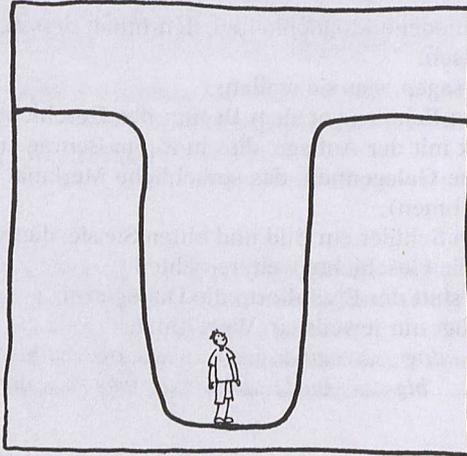
- **Sprachliche Ziele:** Produktives Sprechen und Schreiben; Grammatik: Fragen.
- **Aufgabe:** Eine Geschichte zu einem Bild erfinden.
- **Materialien:** Für jeden Schüler zwei Blätter weißes Papier (ungefähr 30 cm x 40 cm). Dünner Karton für das Buch, das von der Klasse gemacht wird (ungefähr 40 cm x 60 cm ergeben zwei Bücher).

Verlauf

1. Malen Sie folgendes Bild an die Tafel. Malen Sie als erstes das Loch. Fragen Sie die Schüler, was sie malen. Stellen Sie sicher, dass sie das Wort *hole* kennen. Führen Sie auch das Wort *deep* ein. Malen Sie die Person (zu diesem

Zeitpunkt weiß man noch nicht, ob es sich um einen Mann oder eine Frau handelt – lassen Sie die Schüler entscheiden).

Diese Übung hat auch zum Ziel, den Schülern bewusst zu machen, was für eine wichtige Rolle „Wünsche“ und „Schwierigkeiten“ in Geschichten spielen.



2. Stellen Sie Fragen und ermutigen Sie die Schüler, sich weitere Fragen auszudenken:

Is it a man, a woman, a boy, or a girl?

How old is he/she?

What is his/her name? Do we know?

What is he/she doing?

How does he/she feel? Is he/she happy, unhappy, angry, frightened?

Why is he/she in the hole?

Did he/she fall into the hole?

Did somebody put him/her into the hole?

3. In Partnerarbeit schreiben die Schüler die Vorgeschichte auf und dann das Ende der Geschichte – wie die Person wieder herauskam. Jedes Zweierteam darf bis zu drei neue Wörter erfragen. Schreiben Sie alle neuen Wörter (mit ihrer Übersetzung, falls nötig) an die Tafel, damit alle Schüler sie verwenden können.

4. Wenn die Schüler-Entwürfe überarbeitet und von Ihnen durchgesehen wurden, schreibt jeder Schüler die Geschichte ins Reine und fertigt entweder die erste Zeichnung der Person im Loch an, oder die zweite, wie die Person wieder herauskam.

5. Wenden Sie eine der Techniken an, in der Klasse ein Buch zu machen (s. Übung Nr. 125), um ein Buch mit dem Titel *The Hole* herzustellen.

Variation 1

1. Zeichnen Sie ein Gesicht auf ein großes Blatt Papier an der Wand oder an die Tafel. Bitten Sie die Schüler, Ihnen zu sagen, wie Sie das Gesicht zeichnen sollen.
2. Die Schüler sollen für die Figur einen Namen und das Alter erfinden.
3. Sagen Sie jetzt *Want! Want! Want! That is what his mother always said!* Zeichnen Sie drei Sprechblasen um den Kopf der Figur: *wants to do, wants to have, wants to be.*
4. Bitten Sie die Schüler um Vorschläge, was die Figur tun, haben oder sein will. Schreiben Sie die Einfälle in die Sprechblasen.
5. Fragen Sie die Schüler, warum sie all das nicht tun, haben oder sein will. Schreiben Sie die Vorschläge mit roter Farbe auf.



6. Teilen Sie alle Wünsche der Figur unter den Schülern auf, sodass sie jeden Wunsch zu einer Geschichte ausarbeiten können. Sagen Sie ihnen, dass der Wunsch der Figur entweder erfüllt oder nicht erfüllt wird, es aber auf alle Fälle einen Schluss geben muss. Die Geschichte muss auf eine Seite passen, da aus allen Geschichten dann ein Buch gemacht wird. Die Schüler müssen sich auch einen Titel ausdenken.

Variation 2 Anstatt die Schüler um Vorschläge für die Wünsche der Figur und deren Schwierigkeiten zu bitten, geben Sie ihnen eine Liste und bitten sie, je einem „Wunsch“ eine Schwierigkeit zuzuordnen. Natürlich gibt es dabei keine richtige oder falsche Zuordnung.

Wants to do	Wants to be	Wants to have	Difficulty
climb high mountains find his brother sleep	a famous singer funny thin	a fast car a goldfish CD player	no money it's snowing a witch

36

Knifflige Bildergeschichten

Comparing problem picture stories

(Wright 1997: 36–38)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8–11	ab 3.	30–40 Minuten	siehe Anhang

- **Sprachliche Ziele:** Produktives Sprechen und Schreiben; Grammatik: Fragen, *simple past* und *past progressive*.
- **Aufgabe:** Zu Bildern, die eine spannende oder mehrdeutige Situation zeigen, eine Geschichte (Vorgeschichte und Fortsetzung) erfinden. Diese Übung soll den Schülern helfen, ein Bewusstsein für die Spannung von „Wunsch und Schwierigkeit“ in Geschichten zu entwickeln.

Vorbereitung

1. Die Schüler sollten vorher schon die Übung 35 „Da ist jemand im Loch / *Someone in a hole*“ gemacht haben.
2. Kopieren Sie das Set von vier Problembildern. Schneiden Sie die vier separaten Bilder aus. Es müssen so viel Bilder da sein, dass jedes Zweierteam ein Bild bekommt.

Verlauf

1. Erinnern Sie die Schüler an die Geschichte, die sie geschrieben haben mit dem Titel *The Hole*. Richten Sie durch Fragen die Aufmerksamkeit der Schüler auf die Wichtigkeit von Wünschen, Schwierigkeiten und einer dramatischen Spannung in ihren Geschichten und auch darauf, wie die Geschichte ein

Streben darstellt, den Wunsch/die Wünsche zu erfüllen. Zum Beispiel: *What does this person want? Why? What can he/she do?*

2. Teilen Sie die Klasse in Zweiertteams ein. Geben Sie jedem Team ein Problembild. Erinnern Sie sie an die Fragen, die sie sich stellen sollten (vielleicht schreiben Sie sie an die Tafel):

Is it a man, a woman, a boy, or a girl?

How old is he/she?

What is his/her name? Do we know?

How does he/she feel? Happy? Unhappy? Angry? Frightened?

Where is he/she?

What is he/she doing?

Why are they doing that? Why is he/she ...?

3. Die Schüler sollen sich nun ausdenken, was passiert ist und was als Nächstes passieren wird. Sie sollen dabei entscheiden, was die Person oder die Personen wollen und was die Schwierigkeiten dabei sind, wo sie sind und was sie unternehmen, um die Schwierigkeiten zu überwinden. Sie sollen dann ihre Geschichte aufschreiben und ihr Problembild in ein neues Bild umwandeln, das zu ihrer Geschichte passt.

4. Die Schüler suchen ein anderes Zweiertteam mit dem gleichen Bild. Sie tauschen ihre Geschichten aus und hören oder lesen die Geschichte des jeweils anderen Zweiertteams. Wenn die Schüler Fragen haben, sollen sie diese dem Team stellen, das sich die Geschichte ausgedacht hat.

2.3 Lesen

Wenn Kinder im dritten Schuljahr mit dem Englischunterricht beginnen, können sie in der Muttersprache bereits lesen. Für den Fremdspracherwerb ist es wichtig, dass Kinder einen individuellen Zugang zum fremdsprachlichen Lesen finden. Das geschieht beispielsweise durch individuelle „Wörter- und Textbanken“, d. h. Zusammenstellungen von Wörtern oder Texten auf Karteikarten oder Blättern, die den Interessen des einzelnen Kindes entsprechen. Auch in den folgenden Übungen wird der individuell gesteuerte Zugriff auf Texte in den Mittelpunkt gestellt (s. Übung Nr. 37 *Bau dir eine Geschichte*). Dadurch erfahren Kinder fremdsprachliche Texte nicht als etwas Starres, Unveränderbares, das nur aufgenommen werden muss, sondern erleben die kreative Veränderung. Dies geschieht am leichtesten mit erzählenden oder beschreibenden Texten.

Darüber hinaus werden die Schüler auch mit der instruktiven Variante von Texten bekannt gemacht, und zwar mit der Textsorte „Rezept“ (s. Übung Nr. 40 *Milkshakes zubereiten*). In fast allen Übungen dieses Abschnitts kommt es auf das genaue Lesen an (z. B. in Nr. 39 *Die Wäscheleine*), also auf ein Lesen, bei dem jedes Wort, jeder Satz entschlüsselt wird.

Daneben gehört aber auch das überfliegende Lesen (*skimming*) zu den fremdsprachlichen Lesetechniken, die Schüler lernen müssen, wenn auch vielleicht nicht in jedem Fall bereits in der Grundschule. Überfliegendes Lesen sowie auch das suchende Lesen (*scanning**) lässt sich gut an kurzen Geschichten oder Beschreibungen üben. Dazu gibt man den Kindern drei unterschiedliche, kurze Texte zu sehr verschiedenen Themen, die im sprachlichen Schwierigkeitsgrad ruhig etwas höher angesiedelt sein dürfen. Man bittet die Kinder, alle Texte zu überfliegen, und fragt etwa *Which story is about an animal? Which text is about the weather?* Sie können den Schülern zeigen, dass es oft ganz bestimmte Schlüsselwörter sind, die uns andeuten, worum es in einem Text geht. Auch das suchende Lesen lässt sich mit etwas schwierigeren, längeren Texten trainieren, eventuell sogar mit echten englischen Zeitungen. Dann lauten typische Arbeitsaufträge etwa: *Where can you find the weather report? What is the result of the football match between Leeds United and Glasgow Rangers? What is the date of the newspaper?* Dies sind Aufgabenstellungen für einen fortgeschrittenen Grundschul-Fremdsprachenunterricht, die insbesondere die Schüler motivieren, die sich im Unterricht gerne zu Spitzenleistungen herausfordern lassen.

Zu Beginn des Grundschul-Englischunterrichts kommt es zunächst darauf an, dass die Schüler englische Wörter erkennen und immer besser entschlüsseln lernen. Auch wenn der Unterricht weitgehend mündlich abläuft, helfen Wörter-*Flashcards** denjenigen Schülern, die das Schriftbild als Lernhilfe brauchen. Im Klassenzimmer können Sie daher die immer wieder in das Unterrichtsgespräch einbezogenen Gegenstände so lange mit Etiketten versehen, die deren Bezeichnungen tragen (*cupboard, desk, blackboard, door, window* etc.), bis alle Kinder diese Begriffe sicher benutzen. Das Befestigen von Wörter-*Flashcards* an den richtigen Gegenständen im Klassenzimmer kann auch als motivierendes Spiel gespielt werden. *How many words can you stick to the right things in three minutes?* Selbstklebende Etiketten oder Notizzettel lassen sich für viele ähnliche Aktivitäten verwenden.

Schließlich lässt sich auch mit den Wörtern selbst spielen. Zusammen mit den Kindern lassen sich Wortbilder entwerfen, in denen die Wortbedeutung offensichtlich wird (s. Übung Nr. 4 *Wortbilder*).

Beispiele:

tall j^um^p look
 h^oppy fat

37

Bau dir eine Geschichte

Build your story

(Wright 1997: 75–76)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8–11	ab 1.	20–30 Minuten	–
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliche Ziele: Hörverstehen, Leseverstehen, Nacherzählen und Abschreiben. ● Aufgabe: Aus vorgegebenen Sätzen durch Auswählen eine Geschichte schreiben. 			

Vorbereitung Machen Sie von dem Text auf der folgenden Seite vier Fotokopien (für eine große Klasse mehr) oder passen Sie den Text an das sprachliche Niveau der Schüler an.

Verlauf

1. Bringen Sie die Kopien der Texte an den vier Wänden des Klassenzimmers an, so dass die Schüler davorstehen und den Text lesen können.
2. Bitten Sie die Schüler, an die Wand zu gehen und den Text durchzulesen. Achten Sie darauf, dass alle die Wörter verstehen.
3. Die Schüler gehen wieder an ihre Plätze zurück. Sagen Sie ihnen, dass sie die Sätze verwenden werden, um eine Geschichte zu schreiben. Lesen Sie die erste Gruppe von Sätzen vor und bitten Sie die Schüler, genau zuzuhören und sich einen Satz auszusuchen, mit dem sie ihre Geschichte gerne anfangen würden. Fragen Sie ein paar Schüler nach den Sätzen, die sie sich ausgesucht haben. Lassen Sie sie ihre Sätze ein paar Mal wiederholen. Loben Sie sie. Lesen Sie die Sätze noch mal für die Schüler vor, die noch keinen Satz ausgewählt haben.
4. Verfahren Sie ebenso mit den restlichen Gruppen von Sätzen. Lassen Sie die Schüler noch nichts aufschreiben.
5. Wenn Sie alle Gruppen von Sätzen so behandelt und kontrolliert haben, dass die meisten Schüler aus jeder Gruppe einen Satz aussuchen, sagen Sie ihnen, dass sie jetzt zu den Texten an der Wand gehen und die Sätze, die sie ausgewählt haben, abschreiben können. Bestehen Sie jedoch darauf, dass die Schüler die Sätze nicht direkt vom Text an der Wand abschreiben, sondern erst aufschreiben, wenn sie zurück an ihren Plätzen sind. Dadurch merken sie sich die Sätze als ganze Einheit. Wenn nötig, können sie für jeden Satz öfters zum Text gehen.

6. Hier sind ein paar Richtlinien oder Regeln, die Sie den Schülern geben können:

- Sie müssen eine Geschichte zusammenstellen.
- Sie können die Sätze verändern, wenn sie wollen, zum Beispiel aus "he" "she" machen.
- Wenn sie wollen, können sie aus jeder Gruppe mehr als nur einen Satz nehmen.
- Sie können noch zusätzliche Informationen einfügen, wenn sie wollen.

It is a dark night.
It is raining.
It is snowing.
It is sunny.
The wind is blowing, it is raining, and it is dark.

The little boy runs down the street.
The little girl walks through the wood.
The old woman sleeps in front of the fire.
The old man reads his book.
The king cries.
The fisherman dreams.
The parrot flies.

Suddenly he sees a big dog.
Suddenly there is a loud bang!
Suddenly a crocodile comes.
Suddenly a big, black bird flies in front of the moon.

He is frightened.
She is very happy!
He is very surprised.
She says, "Oh, no! Oh, no!"
He says, "You are very nice!"
It says, "I'm hungry".
He says, "What's that?"
She says, "What can I do?"

She says, "Goodbye".
He says, "See you later".
He says, "I'm going home!"
It says, "You are not eating me!"
They smile.
They laugh.
They go home. They play together.

Variation Wenn die Klasse an diese Übungsform gewöhnt sind, können Sie mit den Schülern im Brainstorming-Verfahren eigene Sätze entwickeln. Das würde mehr Spaß machen und den Schülern mehr Gelegenheit zur eigenen Sprachproduktion geben.

38

Wörtertausch

Changing words

(Wright 1997: 54-57)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8-11	ab 2.	20-30 Minuten	-

- **Sprachliche Ziele:** Genaues Lesen; Grammatik: *simple past*.

Vorbereitung

1. Suchen Sie einen Text, in dem einige der Schlüsselwörter durch Wörter ersetzt werden können, die Ihre Schüler schon kennen. Sie können die Wörter unterstreichen, von denen Sie annehmen, dass die Schüler sie austauschen können, ohne den Text dabei grammatikalisch oder syntaktisch zu sehr zu verändern.
2. Kopieren Sie den Text auf eine Folie oder schreiben Sie ihn vor Beginn der Stunde an die Tafel.

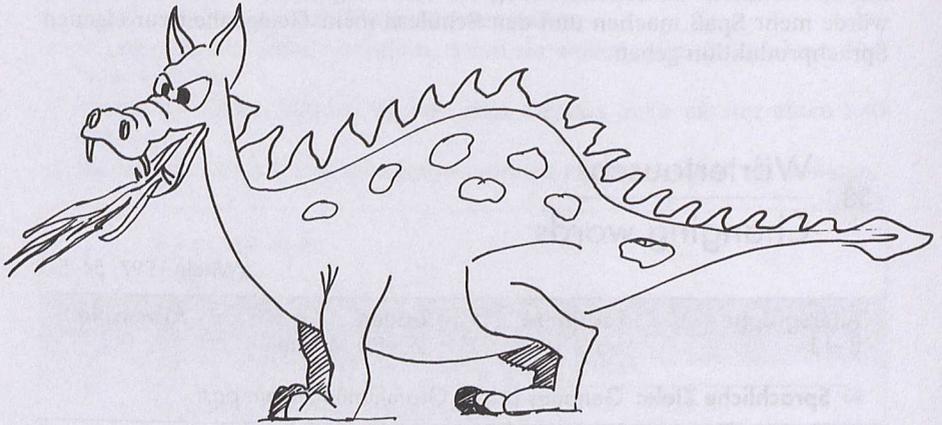
Beispiel

I found a small dragon in the garden. I think it came from the middle of a dark forest. It was wet and green and there were leaves on its back. I gave it many things: grass, leaves, flowers, chocolate, yoghurt, but it didn't eat them. It made a nest by the back door but it wasn't happy and it was silent. I didn't know what to do. I asked my Mum and my Dad but they didn't know what to do. They didn't come to see it! Then I took it back to the edge of the big forest and I said, "Go on! Go home!" And it walked into the forest and disappeared.

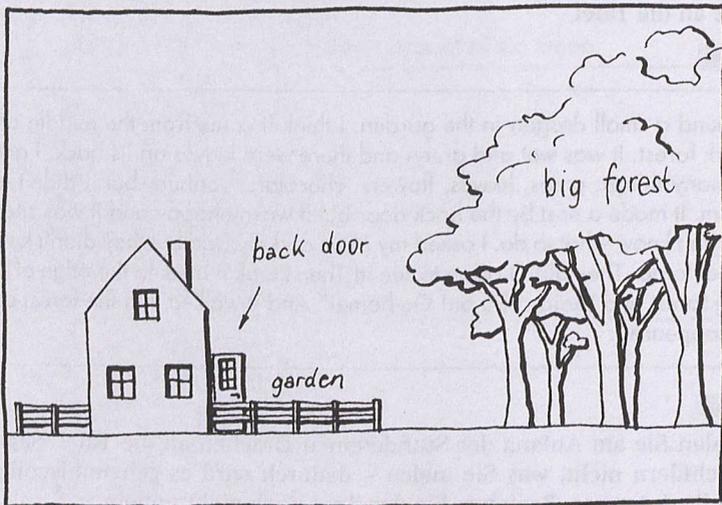
Verlauf

1. Malen Sie am Anfang der Stunde einen Drachen an die Tafel. Sagen Sie den Schülern nicht, was Sie malen – dadurch wird es geheimnisvoller und weckt ihr Interesse. Beziehen Sie den Text noch nicht mit ein.

Hier ist eine Skizze, mit deren Hilfe Sie den Drachen zeichnen können:



2. Bitten Sie die Schüler, sich den Text anzusehen und zu raten, welches Wort das Tier bezeichnen könnte. *Look at the text and guess the word for the animal.* Wenn sie es nicht wissen und nicht erraten können, sagen Sie das Wort *dragon* und bitten Sie einen Schüler, auf das Wort im Text zu deuten.
3. Malen Sie weiter und malen Sie einen Garten, ein Haus, eine Hintertür, einen großen Wald.



4. Stimmen Sie jetzt die Schüler auf das Erzählen der Geschichte ein (vielleicht bitten Sie sie, die Augen zu schließen). *I'm going to tell you the story. You can close your eyes if you want.* Erzählen Sie ihnen die Geschichte langsam und leise. Sie können sich eng an den Text halten.

5. Sagen Sie den Schülern, dass Geschichten „Mütter“ neuer Geschichten sein können. *Stories can be "mothers" to new stories.* Die Schüler sollen Namen von anderen Lebewesen nennen und sich auf eines einigen, das den Drachen ersetzt, so dass nun anstelle des Drachen dem neuen Lebewesen ein Abenteuer widerfahren kann!

6. Gehen Sie nun die Geschichte durch und bitten dabei die Schüler um Vorschläge, wie die Geschichte durch das Austauschen von Wörtern verändert werden kann. *Look at the text again. Change the story by changing words.*

Hier ist ein Beispiel einer neuen Geschichte, in der die eingetauschten Wörter fett gedruckt sind.

I found a **golden bird** in the **cupboard**. I think it came from the **top of a mountain**. It was **small and thin** and there were **curly feathers** on its **neck**. I gave it many things, but it didn't eat them. It **sang in the bathroom** but it wasn't happy and it **cried**. I didn't know what to do. I asked my **big sister** but **she** didn't know what to do. **She** didn't come to see it! Then I took it to the **window** and I said, "Go on! Go home!" And it **flew into the night** and disappeared.

Machen Sie den Schülern den Vorschlag auszuprobieren, ob die ursprüngliche Geschichte noch andere Geschichten hervorbringen kann. Halten Sie das Vorkommen grammatikalischer Veränderungen dadurch gering, dass Sie die Schüler bitten, nur die Wörter auszutauschen, die auch beim ersten Mal ausgetauscht wurden.

39

Die Wäscheleine

The washing line

(Phillips 1993: 55–56)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8–12	ab 2.	20–30 Minuten	siehe Anhang
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliche Ziele: Detail-Leseverstehen; eventuell Sprechen. ● Weiteres Ziel: Die Fähigkeit, logische Schlüsse zu ziehen, wird geschult. ● Aufgabe: Die Schüler sammeln Informationen aus mehreren Sätzen, um herauszufinden, welche Kleidungsstücke wem gehören und wo die betreffenden Personen wohnen (Problemlösungsaufgabe). 			

Vorbereitung

1. Fertigen Sie so viele Kopien des Arbeitsblattes an, dass sich jeweils zwei Schüler eine Kopie teilen können. Sie können das Arbeitsblatt auch auf ein großes Poster kopieren oder an die Tafel schreiben und zeichnen.
2. Bearbeiten Sie die Aufgabe zu Hause selber, so dass Sie sehen, welche logischen Schritte nötig sind, um diese Übung zu lösen und den Schülern helfen zu können.

Verlauf

1. Führen Sie die englischen Wörter für die Kleidungsstücke ein bzw. wiederholen Sie sie.
2. Zeichnen Sie ein Mehrfamilienhaus an die Tafel und überprüfen Sie, ob die Schüler die Namen der Stockwerke kennen: *ground floor*, *first floor* etc. Wenn Sie amerikanisches Englisch sprechen, müssen Sie die Bezeichnungen auf dem Arbeitsblatt eventuell entsprechend ändern.
3. Schreiben Sie die Namen der Personen an die Tafel: *Dawn*, *Peter*, *Bob*, *Jane and Mary*, *Anna*. Sagen Sie den Schülern, dass diese Leute alle in verschiedenen Wohnungen wohnen: *These people all live in different flats*.
4. Erklären Sie nun den Schülern, dass sich alle Hausbewohner eine Wäscheleine im Garten teilen. Eines Tages war es sehr windig und die ganze Wäsche wurde von der Leine geweht und landete auf einem großen Haufen auf dem Boden. *All these people share the washing line in the garden. One day, there was a strong wind and it blew all the washing off the line. Now the washing is in a pile on the ground. And it's all mixed up. You have to sort it out. Everyone had something on the line.* Die Schüler sollen jetzt herausfinden, wem die Kleidungsstücke gehören und in welchem Stockwerk der Besitzer wohnt. Wie? Indem sie Informationen sammeln und scharf nachdenken.

5. Bitten Sie die Schüler, sich einen Partner zu suchen. Verteilen Sie dann die Arbeitsblätter und lassen Sie den Schülern Zeit, die Sätze durchzulesen.

6. Fragen Sie sie dann (wenn möglich auf Englisch), wem das Fußballhemd gehört und wo diese Person wohnt: *Who does the football shirt belong to? Where does that person live?* Bitten Sie diejenigen Schüler, die die Frage richtig beantwortet haben, den anderen zu erklären, wie sie es herausgefunden haben. Wenn nötig, sollte diese Erklärung auf Deutsch erfolgen.

7. Bitten Sie nun die Schüler, die restliche Übung zu machen. Gehen Sie dabei herum und geben Sie notfalls Hinweise, versuchen Sie jedoch, die Schüler dazu zu bringen, sich zuerst gegenseitig zu helfen. Wenn die Schüler die Aufgabe sehr schwierig finden, zeichnen Sie folgende Tabelle an die Tafel:

Name	Floor	Clothes
Dawn		
Peter		
Bob		
Jane		
Mary		
Anna		

8. Wenn alle fertig sind, lassen Sie sie die Schüler ihre Lösungen untereinander vergleichen, bevor Sie sie mit der ganzen Klasse durchgehen.

Variationen Diese Aufgabenform können Sie mit verschiedenen Inhalten füllen:

- Welches Auto/Fahrrad gehört welcher Familie?
- Welcher Picknick- bzw. Einkaufskorb gehört welcher Familie?
- Welches Spielzeug gehört welchem Kind?
- Welches Zeugnis gehört welchem Schüler?
- Welches Haustier gehört welcher Person?

Milchshakes zubereiten

40

Making milk shakes

(Phillips 1993: 60–61)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer (Minuten)	Arbeitsblatt
8–12	2. bis 3.	Teil 1: 30; Teil 2: 45	siehe Anhang
<p>● Sprachliche Ziele: Leseverstehen, Lesetechniken (<i>scanning</i>*) und das Befolgen schriftlicher Anweisungen üben.</p> <p>● Weiteres Ziel: Einfache Kochfertigkeiten.</p> <p>● Aufgabe: Teil 1: Die Schüler lesen einige Einkaufszettel und ordnen sie den entsprechenden Rezepten zu. Teil 2: Sie wählen ein Rezept aus und bereiten es zu.</p> <p>● Materialien: Kopie des Arbeitsblattes, Zutaten nach Rezept, Küchenutensilien, Schürzen sowie Lappen zum Säubern.</p>			

Vorbereitung

1. Bereiten Sie die Rezepte zu Hause selber zu, um den Schülern später helfen zu können.
2. Wenn Sie in der Schule keine Küche haben, bitten Sie die Schüler, die Zutaten und Utensilien mitzubringen.
3. Kopieren Sie die Arbeitsblätter für die Schüler oder kopieren Sie sie auf Folie oder schreiben Sie sie an die Tafel.

Verlauf

1. Schritt

1. Fragen Sie die Schüler, was sie tun müssen, wenn sie etwas kochen wollen: ein Rezept aussuchen, die Zutaten aufschreiben, dann einkaufen gehen: *What do you have to do when you want to cook something? You choose a recipe, then you make a list of the things you need. After that, you go shopping.*
2. Erklären Sie dann den Schülern, dass sie sich fünf Einkaufszettel anschauen und Fragen dazu beantworten sollen: *You're going to look at five shopping lists. Then you'll have to answer some questions.* Verteilen Sie nun die Arbeitsblätter und sagen Sie den Schülern, dass sie zuerst alle Fragen durchlesen und dann die Listen anschauen sollen, um die Fragen zu beantworten: *First, read all the questions carefully, then look at the lists.* Da diese Übung dazu gedacht ist, die Schüler anzuhalten, schnell zu lesen und bestimmte Informationen zu finden (*scanning**), ist es eine gute Idee, ihnen für diesen Arbeitsschritt nur 5 Minuten Zeit zu geben.
3. Bitten Sie die Schüler, ihre Antworten in Partnerarbeit zu überprüfen, bevor Sie sie mit der Klasse besprechen: *Compare your answers with a partner.*

4. Geben Sie den Schülern die drei Rezepte und lassen Sie sie den Einkaufszetteln zuordnen (hierbei bleiben zwei Einkaufszettel übrig). Geben Sie ihnen auch hierfür nur 5 Minuten Zeit: *Compare these five recipes with the shopping lists. Which list belongs to which recipe?*

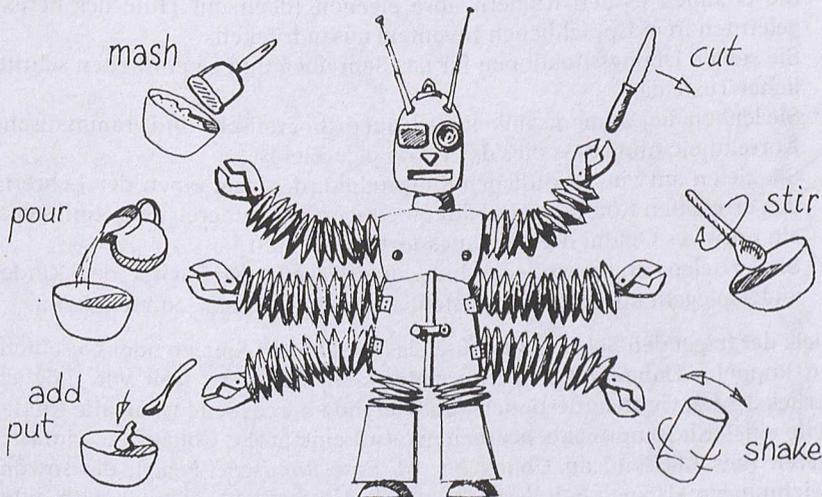
5. Bitten Sie die Schüler wieder, ihre Ergebnisse in Partnerarbeit zu überprüfen, bevor Sie sie mit der ganzen Klasse durchgehen.

2. Schritt

(dieser kann in einer der folgenden Stunden stattfinden)

6. Fragen Sie nun die Schüler, welches Rezept ihnen am besten gefällt, und bitten Sie sie, jemanden anderen zu finden, der genauso denkt. So können Sie Gruppen von Schülern bilden, die das gleiche Gericht zubereiten wollen: *Which recipe do you like best? Find someone else who likes the same recipe as you.*

7. Führen Sie nun das wichtige Vokabular ein oder wiederholen Sie es. Hierfür können Sie einen Küchenroboter an die Tafel zeichnen:



Halten Sie nun jedes Küchengerät hoch und fragen Sie die Schüler nach der englischen Bezeichnung: *What's the English word for this?*

8. Lassen Sie nun die Schüler ihr gewähltes Rezept durchlesen und eine Liste mit den Utensilien und Zutaten machen, die sie dafür brauchen.

9. Bereiten Sie das Klassenzimmer vor und bitten Sie jede Gruppe, sich die Utensilien und Zutaten zu holen, die sie braucht. Anschließend lassen Sie die Schüler das Gericht zubereiten.

Bemerkungen Wenn diese Rezepte für Ihre Klasse nicht geeignet sind, können Sie mit dieser Übung auch andere Gerichte zubereiten, z. B. Fruchtsalate oder dreistöckige Sandwiches.

2.4 Schreiben

Auch wenn das Schreiben nicht zu den Hauptlernzielen des Grundschul-Englischunterrichts gehört, sollen doch einige Übungen vorgestellt werden, die vor allem das kreative Schreiben fördern. Im Fremdsprachenunterricht der Sekundarstufe ist das Schreiben in der Fremdsprache in der Regel mit Grammatikübungen und dem Ziel der sprachlichen Korrektheit verknüpft und daher für viele Schüler negativ besetzt. Schreiben in der Fremdsprache ist jedoch viel mehr als das Produzieren sprachlich korrekter Texte, die nur von der Lehrerin gelesen und korrigiert werden.

Bereits in der Grundschule sollen Kinder erfahren, dass sie auch in der Fremdsprache eigene Ideen ausdrücken können, dass sie sprachlich kreativ sein können, dass ihre Schreibprodukte auch von anderen mit Freude gelesen werden. Diesen Zielen dienen die folgenden Übungen in erster Linie.

- Sie erlauben es den Kindern, ihre eigenen Ideen mit Hilfe des bereits gelernten fremdsprachlichen Inventars auszudrücken.
- Sie stellen Übungssituationen für das Schreiben und Überarbeiten schriftlicher Texte dar.
- Sie lenken die Aufmerksamkeit auch auf orthografische und grammatische Korrektheit, ohne dass dies das vorrangige Ziel ist.
- Sie zielen auf ein schriftliches Endprodukt, das zum einen der Lehrerin den erreichten Könnensstand dokumentiert, zum anderen dem Kind selbst ein positives Gefühl der Leistungsstärke verschafft.
- Sie erzielen Ergebnisse, die Individualität und Kreativität der Kinder widerspiegeln und die man ausstellen, anderen zeigen, sammeln kann.

Viele der folgenden Schreibaktivitäten lassen sich mit Spielen oder Geschichten koppeln. Dabei sollten Schülerinteressen jedoch so weit wie möglich berücksichtigt werden. Besonders motivierend kann es sein, wenn alle Kinder Teile eines Klassenprojekts bearbeiten, etwa eine große Collage zu Fantasietieren (anschließend an Übung Nr. 41 *Eine komische Figur*), die sowohl Zeichnungen als auch Schülertexte enthält. Hierbei ließe sich insofern differenzieren, dass einige Kinder malen, andere schreiben.

41

Eine komische Figur

A funny fellow

(nach Wright 1997: 109–110)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8–12	ab 2.	20 Minuten	–

- **Sprachliche Ziele:** Produktives Sprechen und Schreiben.
- **Aufgabe:** Die Schüler malen ein Fantasie-Bild, versehen es mit Anmerkungen und schreiben darüber eine Geschichte.
- **Materialien:** Ein sehr großes Blatt Papier für die „komische Figur“ der Klasse; kleinere Blätter für jeden Schüler.

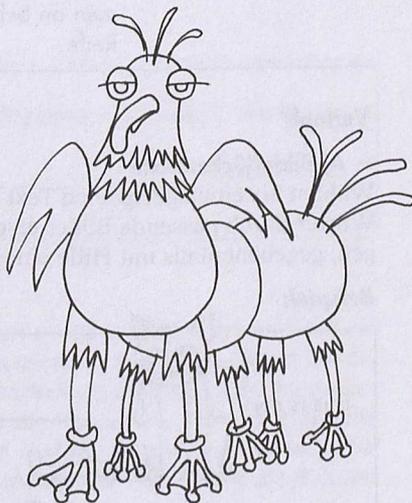
Verlauf

1. Malen Sie ein Fantasie-Bild an die Tafel oder auf das große Blatt Papier.

2. Bitten Sie die Schüler, alles zu sagen, was ihnen dazu einfällt und was sie schon sagen können, zum Beispiel, wo die Figur wann ist, was sie gerade tut, wohin sie geht. *Say whatever you can about the funny fellow, where it is and when it is there, what it is doing, where it is going.* Schreiben Sie die Wörter und Ausdrücke um das Bild.

3. Sagen Sie, *Oh, dear! Oh, dear! What's wrong?* Regen Sie die Schüler an, sich Dinge auszudenken, die dem *funny fellow* zustoßen könnten.

4. Jeder Schüler soll seine eigene „komische Figur“ malen, viele Wörter und Ausdrücke um sie herum schreiben, und dann eine Geschichte über sie erfinden. *Now draw your own funny fellow, write a lot of words and phrases around it and invent a short story about it.*



Anschlussübung Stellen Sie mit der Klasse ein Buch mit den „komischen Figuren“ her (vgl. Übung Nr. 127 *Wie man verrückte Bücher und Geschichten macht*).

Variation Sie können die Schüler bitten, eine Zeichnung mit Anmerkungen zu einem anderen Thema zu erstellen: eine frühe Erinnerung, eine schreckliche Sache, eine eigenartige Maschine, ein geheimnisvolles Paket, ein seltsames Tier.

42

Lückentexte in verschiedenen Variationen

Variations on a gap

(Phillips 1993: 64-65)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8-12	2. und 3.	15-30 Minuten	-

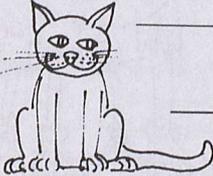
- **Sprachliche Ziele:** Gelenktes Schreiben; Wortschatz: Adjektive, Gegensatzpaare; Grammatik: Wortstellung.
- **Weiteres Ziel:** Anregung der Fantasie.
- **Aufgabe:** Die Schüler bearbeiten kurze englische Lückentexte. Die ersten Variationen eignen sich besonders für jüngere Lerner und Anfänger. Die anderen Aufgaben nehmen an Schwierigkeitsgrad zu und erfordern größere Reife.

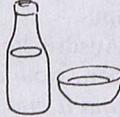
Verlauf

■ A) Bilderlückentexte

Wählen Sie einen geeigneten Text und schreiben Sie ihn neu, indem Sie einige Wörter durch passende Bilder ersetzen: Die Schüler sollen die Wörter eintragen, gegebenenfalls mit Hilfe eines Bilderwörterbuches.

Beispiel:

This is my  _____ . She eats  _____

and drinks  _____ .

■ B) Adjektive einsetzen

Wählen oder schreiben Sie einen beschreibenden Text, der sieben oder acht Adjektive enthält, die leicht durch andere zu ersetzen sind. Die Schüler lesen die Beschreibung und zeichnen sie. Lassen Sie dann die Schüler die Adjektive ändern und ein neues Bild malen.

Beispiel:

In our street there is a funny house. It has three green doors and very small windows. They are round. Its roof is blue. ...

■ C) Gegensatzpaare

Wählen oder schreiben Sie einen Text, der sieben oder acht Wörter enthält, die jeweils Teil eines Gegensatzpaares sind (z. B. *big-small, left-right*). Kopieren Sie dann den Text für die Schüler und bitten Sie sie, die Gegensatzpaare zu vervollständigen: *Complete the pairs of words*.

Beispiel:

An old witch lives in a _____ (*big*) house in a wood. She has a _____ (*short*) nose and _____ (*black*) hair.

■ D) Andere Wörter

Wählen oder schreiben Sie einen Text über eine sehr neutrale Person. Der Text sollte ein beschreibendes und ein Handlungselement enthalten. Bitten Sie die Schüler dann, in Partner- oder in Gruppenarbeit zu dritt den Text zu verändern, wobei sie sich vorstellen sollen, dass die Person ein Tier ist, z. B. eine Maus, ein Löwe oder ein Nilpferd: *Imagine that the person is an animal, for example a mouse, a lion or a hippo. Now change the text*. Wenn die Schüler fertig sind, lassen Sie sie die Texte der anderen lesen.

Beispiel:

Mrs Williams is a teacher. She is tall and thin and has fair hair. Her favourite food is fish and chips.

Mrs Williams is a hippopotamus. she is short and fat and has grey hair. Her favourite food is grass.

■ E) Keine Lücken

Wählen oder schreiben Sie einen sehr einfachen Text ohne Adjektive und Adverbien. Kopieren Sie ihn für die Schüler und bitten Sie sie, Adjektive und Adverbien dort einzufügen, wo sie ihrer Meinung nach hingehören. Sie können die einzusetzenden Wörter wie im folgenden Beispiel vorgeben:

Beispiel:

The Parthenon is a building in Athens. The Greek built it 2,400 years ago. It is on a hill called the Acropolis. The Acropolis was the city of the kings in Athens.

Adjectives: *ancient big first beautiful*

43

Die erste Zeile ist da: Schreib den Absatz

First line and write a paragraph

(Wright 1997: 63–64)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8–11	ab 2.	30–40 Minuten	–

- **Sprachliche Ziele:** Produktives Sprechen und freies Schreiben.
- **Aufgabe:** Zu einem vorgegebenen Anfangssatz den ersten Absatz einer Geschichte erfinden.

Vorbereitung Schreiben Sie die folgenden Sätze groß genug auf Papp- oder Papierstreifen, damit die Klasse sie lesen kann. Wenn Sie finden, dass die Sätze zu schwer sind, können Sie sie vereinfachen, aber die Schüler müssen nicht jedes Wort verstehen.

- *The little cat walks in the wood. "Where am I?" she says.*
- *The giant is hungry and there is no food in the cupboard.*
- *Sheriff Hank Coldfinger is tired but he can't sleep; the town of Tombstone is too quiet.*
- *The little Christmas tree knows it is nearly Christmas.*
- *I was born in a small village near Edinburgh in 1785.*
- *Helen can't run and she can't swim but she can think!*

- *A small green hand opened the door and three eyes on sausages looked into the room.*
- *He lay absolutely still; the police were just outside the door.*
- *“Goal!” the crowd shouted but Alan lay on the mud; he didn’t move.*

Verlauf

1. Hängen Sie die Streifen mit den Sätzen nacheinander an die Tafel. Lesen Sie jeden Satz laut vor und bitten Sie die Schüler zu sagen, welche Art von Geschichte wohl darauf folgen wird. Sie können ihnen mündlich verschiedene Vorschläge machen oder diese an die Tafel schreiben. (In diesem Fall handelt es sich um: *animal story, fairy story, cowboy story, Christmas story, historical story, adventure, science fiction, crime* und *sport*.)
2. Sagen Sie den Schülern, dass sie den ersten Absatz einer Geschichte schreiben werden, die mit einem der Sätze beginnt. Lassen Sie die Klasse einen Satz auswählen und probieren Sie, ob die ganze Klasse gemeinsam einen Absatz mündlich erfinden kann.
3. Jeder Schüler sucht sich einen der restlichen Sätze heraus und schreibt davon ausgehend einen ersten Absatz. Sie sollen den ersten Satz auf das obere Ende eines Blattes schreiben und dann nach hinten falten. Darunter müssen sie noch Platz lassen. Sie dürfen ihren Nachbarn nicht verraten, welchen Satz sie gewählt haben.

Sheriff Hank Coldfinger is tired but he can't sleep;
the town of Tombstone is too quiet!

Coldfinger walks quietly in the street. It is dark. There is
no moon. He looks through the windows of the houses.
He listens. Nothing!

4. Geben Sie den Schülern zehn Minuten Zeit, um einen Absatz mit 20 oder 30 Wörtern zu schreiben. Alle müssen gleichzeitig aufhören und ihren Absatz mit dem ihres jeweiligen Nachbarn austauschen.
5. Die Schüler lesen den Absatz ihres Nachbarn und schreiben den ersten Satz auf, den ihr Nachbar ihrer Meinung nach gewählt hatte.
6. Jetzt falten sie den ersten Satz wieder nach vorne.

Variation

1. Die Schüler arbeiten zu fünft oder zu sechst zusammen. Geben Sie jeder Gruppe den gleichen ersten Satz einer Geschichte.
2. Die Gruppen haben genau fünfzehn Minuten Zeit, um eine auf diesen vorgegebenen Satz basierende Geschichte zu erfinden. Jede Geschichte muss aus genau so vielen Teilen oder Sätzen bestehen, wie Schüler in der Arbeitsgruppe sind.
3. Jeder Schüler muss einen Teil der Geschichte auswendig lernen. Die Gruppe achtet darauf, dass sich jeder Schüler seinen Teil der Geschichte merken kann.
4. Jede Gruppe „führt“ ihre Geschichte für den Rest der Klasse „auf“. Die Schüler, die gerade nicht sprechen, können einen griechischen Chor darstellen, der das Geschehen stimmlich untermalt und kommentiert.

44

Verrückter Anfang und verrückter Schluss

Crazy start and crazy finish

(Wright 1997: 65)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8–11	ab 2.	20–30 Minuten	–

- **Sprachliche Ziele:** Produktives Sprechen und Schreiben.
- **Weiteres Ziel:** Diese Übung soll die Fantasie der Schüler anregen.
- **Aufgabe:** Zu vorgegebenen verrückten Anfangs- und Schluss-Sätzen von Geschichten den Mittelteil erfinden.

Verlauf

1. Schreiben Sie diesen Absatz an die Tafel:
It was a cold winter's night. The parrot was eating newspapers and the huge turtles were asleep. Suddenly Hubert heard a noise. What was it? Was it a dog? Was it a car?
2. Bitten Sie die Schüler, den Absatz zu lesen, und achten Sie darauf, dass sie alles verstehen. Geben Sie zu, dass der Absatz verrückt ist.
3. Fordern Sie die Schüler jetzt auf, einen zweiten Absatz zu erfinden, der die Geschichte irgendwie zu einem Ende bringt und ihr gleichzeitig beinahe einen Sinn gibt!

Beispiel:

Hubert opened the door. He looked into the forest and saw a car. A dog got out of the car and ran into the house. The dog was very angry – the parrot was eating his newspaper!

4. Teilen Sie die Klasse in Zweiertteams auf, die einen verrückten ersten Absatz schreiben müssen. Geben Sie ihnen für diese Aufgabe genau fünf Minuten Zeit dafür.
5. Die Teams tauschen dann ihren ersten Absatz mit einem anderen Team aus und schreiben zu deren erstem Absatz einen zweiten Absatz, der den ersten Absatz fast sinnvoll erscheinen lässt.
6. Die verrückten Geschichten werden ausgetauscht und von den anderen Schülern gelesen.

Anschlussübung Wenn die Übung erfolgreich verlaufen ist, lassen Sie zu den Geschichten Poster und Bücher herstellen. Die Geschichten bieten reichlich Möglichkeit für Illustrationen!

45

Namensgedichte

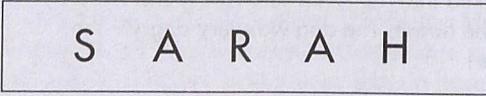
Name poems

(Phillips 1993: 70–71)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8–12	2. und 3.	30 Minuten	–
● Sprachliche Ziele:	Kreativer Umgang mit Sprache, Erweiterung des Wortschatzes.		
● Weitere Ziele:	Den Schülern das Gefühl geben, dass sie mit der Fremdsprache schon etwas gestalten und ausdrücken können.		
● Aufgabe:	Die Schüler schreiben ein einfaches Gedicht, das auf den Buchstaben eines Wortes, z. B. ihres Namens basiert.		

Verlauf

1. Schreiben Sie die Buchstaben Ihres Namens wie folgt an die Tafel:



Bitte Sie die Schüler, englische Wörter zu suchen, die mit diesen Buchstaben beginnen: *Find words starting with ...* Es ist wichtig, dass Sie verschiedene Wortarten bekommen, also Verben, Nomina und Adjektive. Fügen Sie dann in einem Kreis „kleine Wörter“ wie *a, the, and, with, or, on, in, at* etc. hinzu.

S	A	R	A	H						
she	and	red		heavy						
sit	are	read		high						
swim	animal	rose		help						
silly	ant			hot						
<table style="margin: auto; border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px;"> <tr> <td style="padding: 5px;">a</td> <td style="padding: 5px;">the</td> <td style="padding: 5px;">is</td> <td style="padding: 5px;">but</td> <td style="padding: 5px;">has</td> <td style="padding: 5px;">got</td> </tr> </table>					a	the	is	but	has	got
a	the	is	but	has	got					

2. Lassen Sie nun die Schüler Wörter auswählen, mit denen Sie ein kurzes Gedicht schreiben können, bei dem jeder Buchstabe Ihres Namens den Anfangsbuchstaben einer Zeile bildet: *Choose words to write a poem. Each line has to start with the right letter in my name.* Sie können entweder nur ein Wort pro Zeile haben oder längere Zeilen:

She likes plants Animals Red Roses And High places	or	Sitting And Reading Are her Hobbies
--	----	---

3. Bitte Sie nun die Schüler, Gedichte aus ihren eigenen Namen zu machen. Diese Gedichte können Sie dann aufhängen.

46

Einfache Gedichte

Simple poems

(Phillips 1993: 69–70)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8–12	2. und 3.	30 Minuten	–
● Sprachliche Ziele:	Kreativer Umgang mit Sprache, Verwendung von Adjektiven, Erweiterung des Wortschatzes.		
● Weitere Ziele:	Den Schülern das Gefühl geben, dass sie mit der Fremdsprache schon etwas gestalten und ausdrücken können.		
● Aufgabe:	Die Schüler schreiben einfache Gedichte über vorgegebene Themen, wobei jede Zeile aus einem Nomen und einem Adjektiv besteht.		

Vorbereitung Schreiben Sie ein kurzes Adjektiv-Nomen-Gedicht oder verwenden Sie das folgende Beispiel:

Summer*Hot days**Cold ice-cream**Yellow sand**Blue water**Big waves**Small fish***Verlauf**

- Schreiben Sie Ihr Gedicht an die Tafel und lesen Sie es dann laut vor. Fragen Sie die Schüler, ob sie ein Muster in den Zeilen erkennen und ob sie weitere Zeilen hinzufügen können: *What is similar about the lines of this poem? Can you make a new line?*
- Sagen Sie den Schülern, dass Sie ein ähnliches Gedicht schreiben sollen, und geben Sie ihnen entweder das Thema vor oder lassen Sie die Klasse eines wählen. Wenn Sie die Übung zum ersten Mal machen, sollten Sie bekannte Themen verwenden, z. B. *birthdays*, oder etwas Konkretes, z. B. *outside the window*. Später können Sie abstrakte Themen wie *hope* oder *what makes me happy* vorgeben, oder visuelle Stimuli wie Bilder oder Gegenstände verwenden.
- Bitten Sie nun die Schüler, Wörter zum gewählten Thema zu nennen. Schreiben Sie sie an die Tafel und teilen Sie sie in Nomen und Adjektive.

Schreiben Sie andere Wortarten, wie z. B. Verben, getrennt auf. Zeigen Sie den Schülern, wie man Nomen und Adjektive verbindet, z. B. *Hot days, blue water*.

4. Lassen Sie nun die Schüler ihre eigenen Gedichte mit den Wörtern an der Tafel schreiben. Sie können dabei ruhige Musik auflegen, um eine ruhige, nachdenkliche Atmosphäre zu schaffen.

5. Gehen Sie durch die Klasse, während die Schüler arbeiten, und ermuntern Sie sie. Wenn die Schüler mit ihren Ergebnissen zufrieden sind, lassen Sie sie die Gedichte ins Reine schreiben. Sie können die Gedichte entweder an den Wänden aufhängen oder ein Buch daraus machen (vgl. dazu Abschnitt 5.3).

Variation 1 Wenn diese Übung zu schwierig ist, können Sie Ihren Schülern ein Gedicht geben und sie einige Wörter darin ändern lassen (vgl. hierzu Übung Nr. 42 Lückentexte in verschiedenen Variationen oder Übung Nr. 3 *Gedichte, Reime und Sprechchöre*).

Variation 2 Anstelle von Adjektiv-Nomen-Kombinationen können Sie auch Verb-Adverb Kombinationen verwenden.

Variation 3 Die Schüler können ein Zählgedicht von 1 bis 10 schreiben. Die Zeilen können Nomen-Adjektiv-Kombinationen oder ganze Sätze sein:

In the garden

One dog sleeping in the sun

Two cats washing their ears

Three children playing in the grass

Four mothers drinking tea

Five trees with green leaves

Six butterflies flying in the sky

Seven clothes on the line

Eight birds in a tree

Nine clouds full of rain

Ten flowers with yellow heads.

Dieser Text ist auf der CD Track 26.

3. Kapitel: Mit Sprache spielen

Spielerisches Lernen ist eine den Kindern im Grundschulalter gemäße Form des Wissenserwerbs und der Könnensentwicklung. Kinder lernen sehr viel im Spiel, quasi nebenbei. Denn im Spiel ist die Aufmerksamkeit der Teilnehmer auf die Spielaufgabe, das Spielziel konzentriert. Es ist daher gar nicht langweilig für die Kinder, beispielsweise in einem Ratespiel ganz viele Fragen zu formulieren, um die Lösung zu finden. In einer nicht-spielerischen Sprachübung würde die Aufgabe, sich zwanzig Entscheidungsfragen auszudenken, von vielen Schülern nur mit Unwillen erledigt werden. Im Ratespiel jedoch ist die Perspektive verschoben; das Ausdenken von Fragen ist ja nur Mittel zum Zweck, nicht Selbstzweck.

Bei den meisten Sprachlernspielen sind Spielziel und Lernziel nicht identisch. Ist das Spielziel für die Teilnehmer motivierend, so werden sie versuchen, es zu erreichen. Gleichzeitig verwenden sie dabei die fremde Sprache und üben sie dadurch, ohne dass sie sich dessen immer genau bewusst sind. In einem Spiel wie *Bingo* (Nr. 55) liegt das Spielziel darin, möglichst als erster *Bingo!* rufen zu können, also eine ganze Reihe aus der Bingo-Karte ausgekreuzt zu haben. Das Lernziel des Bingo-Spiels ist das genaue Hinhören und Verstehen der zu übenden Sprachelemente; in dem hier beschriebenen Bingo-Spiel sind dies die englischen Zahlwörter.

Durch die Trennung von Spielziel und Lernziel ist es auch möglich, eine Spielform für verschiedene Lernziele abzuwandeln. Bei *Schritt für Schritt* (Nr. 49) können die Satzmuster, die der Spielleiter verwendet, den gerade behandelten Stoff spiegeln: *Did you go to the playground yesterday? If you did, step forward.* Oder: *Everyone who likes milk step forward.* Nicht alle Spiele können beliebig variiert werden, doch sind gerade Spiele wie Bingo oder Brettspiele (s. Nr. 65) besonders gut dazu geeignet, für eine ganze Anzahl unterschiedlicher Lernziele adaptiert zu werden.

Spiele besitzen eine Reihe von Merkmalen, die dazu führen, dass sie von den Teilnehmern als Spiele empfunden werden. Doch gibt es große individuelle Unterschiede dabei, wie sich Menschen auf das Spielen einlassen. Im Grundschulalter sind Kinder noch spielfreudig. Erst mit der Pubertät setzt eine gewisse Abwendung vom Spielen ein. Freilich mag es auch schon in der Grundschule Spiele geben, die von einigen Kindern begeistert gespielt, von anderen jedoch als langweilig eingeschätzt werden. Hier muss die Lehrerin Fingerspitzengefühl beweisen und solche Spiele rechtzeitig zu Ende bringen.

Von den fünf Spielmerkmalen ist es insbesondere der so genannte Aktivierungszirkel, der die individuelle Spielspannung bestimmt. Sind Spielhandlung und Spielziel für den jeweiligen Spieler nicht attraktiv genug, baut sich keine Spannung auf. Das kann auch der Fall sein, wenn der Spielausgang schnell entschieden ist. Dann macht das Weiterspielen längst nicht so viel Spaß, als

wenn bis kurz vor Schluss noch für jeden oder jede Mannschaft die Chance besteht zu gewinnen. Ein Spiel zu gewinnen ist für alle Spieler wichtig. Damit diese Chance auch tatsächlich für alle besteht, müssen Sprach(lern)spiele eine möglichst ausgewogene Verteilung der Elemente Wettbewerb und Kooperation sowie der Elemente Können und Zufall enthalten. Ungünstig sind solche Spiele, in denen der Zufall keine Rolle spielt und deren Ausgang nur vom Können der Spieler abhängt. Ist diese Merkmalskonstellation kombiniert mit einem Wettbewerb, dann haben nur die guten Schüler und Schülerinnen eine Chance. Allen anderen wird das Spiel bald keinen Spaß mehr machen. Es ist also wichtig, dass der Spielausgang auch dem Glück zugeschrieben werden kann. Nur dann kann jeder Verlierer sich damit trösten, eben Pech gehabt zu haben. Reine Glücksspiele, in denen nur der Würfel oder das Los über das Vorrücken entscheidet, sind ebensowenig geeignet. Auch bei solchen Spielen werden einige Kinder wesentlich weniger motiviert. Auf die gute Mischung kommt es also an.

Gutes Spielen ist freudiges Spielen. Wenn die Spielfreude steigt, entsteht jene innere angeregte und gleichzeitig entspannte Haltung, die dem Lernen äußerst förderlich ist. Das Spiel konzentriert einerseits die Aufmerksamkeit der Spieler, die sich ganz auf die Gegenwart, eben das Spielen einstellen (das Merkmal der Gegenwärtigkeit); andererseits befreit die Spielsituation von vielen Zwängen der Realität. Im Spiel herrscht eine Quasi-Realität, das heißt, einige Regeln der normalen Rollenverteilung zwischen Lehrerin und Schülern sind aufgehoben. Die Lehrerin muss eine Spielsituation daher auch als anders akzeptieren und spieladäquat reagieren, damit die Spiel-Realität nicht gestört wird.

In der Grundschule wird die Lehrerin in der Regel die Rolle der Spielleitung übernehmen. Sie bereitet die Spielmaterialien vor, führt das Spiel ein und überwacht den Ablauf, das Einhalten der Spielregeln. Im vierten Schuljahr kann dann durchaus auch einmal eine Schülerin oder ein Schüler die Spielleitung bei einem vertrauten Spiel übernehmen, etwa bei *Simon sagt* (Nr. 47) oder bei *Bingo* (Nr. 55). Für die Lehrerin sind Spiele hervorragend dazu geeignet, das Sprachkönnen ihrer Schüler in einer kommunikativen Situation zu beobachten. Natürlich darf bei kleinen Fehlern nicht sofort eingegriffen werden. Das würde die Spiel-Realität zerstören. Die Lehrerin wird sich vielmehr notieren oder merken, an welchen Sprachzielen noch zu arbeiten ist: Kennen alle Kinder die Bezeichnungen der Farben? Können alle ein Wort wie *window* richtig aussprechen?

Da das Spielen eine so wichtige Lernform für Kinder darstellt, tauchen Spiele nicht nur in diesem Kapitel, sondern noch an vielen anderen Stellen dieses Übungsbuches auf. Manchmal ist die Grenze zwischen spielerischem und nicht-spielerischem Lernen nicht klar zu markieren. Solange die Grundschulkinder mit Freude bei der Sache sind, ist eine solche Unterscheidung auch

gar nicht wichtig. Fremdsprachenlernen in der Grundschule muss freudig geschehen, wenn eine günstige Motivationsbasis für den weiteren Fremdsprachenunterricht gelegt werden soll. Lehrkräfte sollten daher alle Gelegenheiten ergreifen, Spiele aus anderen Bereichen, etwa dem Fernsehen (vgl. *Montagsmaler*, Nr. 51) oder dem muttersprachlichen Unterricht, für den Englischunterricht zu übernehmen und zu adaptieren. Wie die folgenden Spielvorschläge zeigen, lässt sich zu allen Zielen des Grundschul-Englischunterrichts spielerisches Lernen verwirklichen. Weitere Anregungen finden Sie in den im Literaturverzeichnis aufgeführten Spielesammlungen (s. S. 267 f.).

Praktische Regeln für das Spielen im Englischunterricht:

- Wählen Sie Spiele aus, die dem fremdsprachlichen Können der Schüler angemessen sind.
- Bereiten Sie alle Materialien in ausreichender Menge vor.
- Erklären Sie die Spielaufgabe und die Spielregeln klar und deutlich, eventuell auch auf Deutsch. Bei komplexen Spielen ist ein Probedurchgang angebracht. Sie können auch die Punktwertung (bei einem Wettbewerbspiel) für einige Durchgänge aussetzen, bis wirklich alle Kinder das Spiel verstanden haben.
- Spielregeln sind keine Dogmen. Wenn nötig, ändern Sie Spielregeln für die Bedürfnisse und Gegebenheiten in Ihrer Klasse ab. Eine Notiz im Buch erinnert Sie das nächste Mal an die Änderung.
- Überlegen Sie sich abwechslungsreiche Verfahren für Gruppeneinteilung und Punktwertung. Diese können zusätzliche Spielfreude schaffen und eventuell sogar gleichzeitig englische Wörter umwälzen.

Beispiele für Gruppeneinteilung: *children with pets and without; children whose birthday date has the number 1, 2, 3, 4 etc. in it; children who like (TV shows, pop stars, food etc.); children with a first name of only three to four letters, five letters, six letters* (es hängt davon ab, wie viele Gruppen benötigt werden, wie sehr man dies ausdifferenziert). Gut eignen sich auch unterschiedliche *Flashcards**, die in so viele Teile zerschnitten werden, wie Mitglieder in einer Gruppe sein sollen. Jedes Kind erhält einen Teil eines Bildes und muss die übrigen Kinder finden, die Teile desselben Bildes besitzen. Dasselbe lässt sich auch mit Wörter-Flashcards machen, wenn es um die Zusammenstellung von Spielpaaren geht. Für die Gruppenbildung teilt man verschiedene Wörter (z. B. Tiernamen, Farben, Gegenstände des Klassenzimmers etc.) aus, die zu Sets gehören. Jedes Kind findet das zu seinem Wort passende Set und damit seine Mitspieler.

Beispiele für Punktwertung: An der Tafel oder auf dem Overheadprojektor lassen sich anstelle der üblichen Strichlisten z. B. folgende Zählweisen zeichnen: eine Treppe, die zu einer Krone führt – für jeden Punkt, den eine Gruppe erhält, wird eine weitere Stufe eingezeichnet; Trittsteine, die über

einen gefährlichen Fluss führen; eine Leiter, die das Gruppensymbol erklimmen muss; eine Sonne, die mehr und mehr Strahlen erhält; ein Tausendfüßler, der mehr und mehr Beine bekommt. Bei Punktverlusten können außer dem üblichen Galgenmännchen (s. Spiel *Hangman* Nr. 60 A) auch andere gefährliche Situationen gezeichnet werden: ein tiefer Brunnen, in dessen Schacht man tiefer fällt; ein offenes Haifischmaul, auf das man stückweise zutreibt; ein Bonbonvorrat, der nach und nach weggewischt wird, etc.

Sicher werden Sie noch viele andere Möglichkeiten finden. Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

- Beenden Sie das Spiel, wenn es am schönsten ist. Das erhält die Spielfreude für das nächste Mal.

3.1 Mündliche Spiele

Mündliche Spiele sind im Englischunterricht der Grundschule die wichtigsten, da in ihnen die Kernziele des Grundschul-Englischunterrichts, nämlich Sprechfertigkeit und Hörverstehen, geübt werden. Gerade zu Beginn des Englischunterrichts, wenn sich schüchterne Kinder eventuell noch gar nicht trauen, selbst etwas in englischer Sprache zu sagen, sind alle jene Spiele, in denen es auf Hörverstehen ankommt, besonders wertvoll. Denn in diesen Spielen können die Kinder beweisen, dass sie Wörter und Sätze verstehen. Ihr Verstehen drücken sie oft in Handlungen aus – so bei *Simon sagt* (Nr. 47) oder *Dinge finden* (Nr. 57) – und prägen sich dadurch Klang und Bedeutung der englischsprachigen Wörter und Ausdrücke gut ein.

In den Sechzigerjahren des 20. Jahrhunderts hat James Asher um diese Idee des nonverbalen Reagierens auf fremdsprachliche Befehle herum eine komplette Methode für die Sprachvermittlung konstruiert, den *Total Physical Response**, kurz TPR (Asher 1977). In dieser Methode wird der gesamte Sprachunterricht in Befehle gekleidet, die der Lehrer erteilt und die von den Lernenden ausgeführt werden. Die Lernenden bleiben über einen längeren Zeitraum hinweg stumm und beginnen sich erst dann in der Fremdsprache zu äußern, wenn sie innerlich dazu bereit sind. Für alle diejenigen Menschen, die eine längere Zeit zum Einhören in die fremde Sprache brauchen, ist dies eine gute Methode, da der Sprechdruck und damit auch die lähmende Sprechhemmung entfällt. Asher sah seine Methode für den Fremdsprachenunterricht in allen Sprachen und mit jeder Altersgruppe vor. Martina Mattes hat in einem Unterrichtsexperiment TPR im Grundschul-Englischunterricht erprobt und sehr gute Erfahrungen damit gemacht (vgl. Mattes 1996). Allerdings hat Mattes den etwas monotonen Ansatz Ashers sehr geschickt dadurch aufgelockert,

dass sie TPR in Spiele und Lieder integrierte und dadurch mehr Abwechslung in den Unterrichtsablauf brachte.

Die Spielidee, mit Hilfe von Befehlen Sprachverstehen zu üben, ist schon mehr als 200 Jahre alt. Die Pädagogen der Aufklärung, die Philanthropen, spielten mit ihren Zöglingen – so nannte man Schüler damals – das Kommandierspiel (vgl. Klippel 1980 a, 74 f.). Aber auch andere Spielideen haben schon eine lange Geschichte. Bei den meisten Spielen lässt sich nicht mehr eindeutig feststellen, wer sie erfunden hat. Kinder haben schon immer gespielt, und Grundmuster kindlichen Spielens werden auch für Lernspiele nutzbar gemacht. Auch einige der Bewegungsspiele in diesem Kapitel (Nr. 49 und Nr. 50) sind Kinderspielen nachempfunden.

In der Grundschule müssen Bewegungsspiele breiteren Raum einnehmen als in der Sekundarstufe. Grundschüler haben noch einen starken Bewegungsdrang; sie können nur schwer lange stillsitzen. Bewegungsspiele erfüllen hier einen doppelten Zweck: Sie haben Ventilfunktion für den Bewegungsdrang der Kinder und üben gleichzeitig das Verstehen der fremden Sprache. Die hier enthaltenen Spielvorschläge sind nur ein kleiner Ausschnitt aus dem fremdsprachlichen Lernspiel-Repertoire. Weitere Ideen für Bewegungsspiele im Grundschul-Englischunterricht finden sich u. a. bei Mattes (1998) und Froese (1998). Wenn die Kinder mit den Spielen vertraut sind und sich ihr produktives Sprachkönnen stabilisiert hat, kann die Spielleiterrolle beispielsweise bei *Simon sagt* (Nr. 47) oder *Schritt für Schritt* (Nr. 49) auch von einer Schülerin oder einem Schüler übernommen werden. Die auf das Training produktiven Sprechens abzielenden Spiele dieses Kapitels verlangen von den Kindern keine langen Äußerungen: *Montagsmaler* (Nr. 51) erfordert nur Einzelwörter, *Wiederhol's, wenn's stimmt* (Nr. 52) verlangt sogar nur das Wiederholen von Aussagen.

Spiele sollen Spaß machen. Daher ist es gut, ein Spiel zu beenden, wenn alle noch mit Interesse dabei sind. Für Spielen gilt dasselbe wie für das Üben: häufiges, verteiltes Spielen oder Üben ist wesentlich lerneffektiver als seltenes, aber dann gehäuft praktiziertes Spielen oder Üben.

47

Simon sagt

Simon says

(Reilly/Ward 1997: 44–45)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	ab 1.	5 Minuten	–
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliche Ziele: Hörverstehen: Anweisungen ausführen, Wortschatz: Körperteile. ● Aufgabe: Die Schüler hören zu und führen die Anweisungen nur aus, wenn Simon es ihnen aufträgt. 			

Verlauf

1. Sagen Sie den Schülern, dass Sie ihnen Anweisungen geben werden, aber diese nur befolgt werden dürfen, wenn Sie mit *Simon says* beginnen. Natürlich können Sie anstelle von Simon jeden populären Namen verwenden.
2. Geben Sie die Anweisung und führen Sie diese selbst aus: *Simon says touch your nose. Simon says touch the floor.* Dann sagen Sie nur *Touch your nose* aber führen den Befehl nicht aus. Normalerweise scheidet jeder, der einen Fehler macht, aus, aber bei sehr jungen Schülern ist es besser, diese Regel zu vernachlässigen. Am besten sehen Sie ihn nur an, schütteln mit dem Kopf und sagen *I didn't say Simon says.*
3. Wenn Sie Schüler haben, die in der Fremdsprache besonders sicher sind, lassen Sie sie abwechselnd die Anweisungen geben.

Variation

1. Sie können die Regel auch so abändern, dass die Befehle nur dann ausgeführt werden, wenn sie mit *Simon says* eingeleitet und mit *please* abgeschlossen werden.
2. Man kann durch Abändern der Befehle mit *Simon says* auch anderen Wortschatz, z. B. das Sachfeld Klassenzimmer, wiederholen.

48

Roboterspiel

Robot Game

(Reilly/Ward 1997: 74–75)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	ab 1.	10 Minuten	–
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliche Ziele: Hörverstehen und produktives Sprechen: Anweisungen geben und befolgen, <i>Total Physical Response*</i>. ● Weitere Ziele: Freundliche Umgangsformen fördern. ● Aufgabe: Die Schüler hören sich Anweisungen an und reagieren nur, wenn der Sprecher <i>please</i> sagt. 			

Verlauf

1. Rufen Sie einen Schüler nach vorne und erklären Sie ihm, dass er ein Roboter ist und Ihre Anweisungen genau ausführen muss.
2. Sagen Sie z. B. *Sit down, please. Stand up, please. Walk to the door, please.* Der Schüler muss alles ausführen.
3. Suchen Sie nun zwei Schüler aus, die das Spiel zusammen vormachen. Einer ist der Roboter, und der andere muss die Anweisungen geben. Achten Sie darauf, dass der Anweiser immer *please* sagt. *Smile, please. Stand up, please. Walk to the window, please. Jump up and down, please.*
4. Lassen Sie die Schüler Paare bilden und die Aufgabe üben.
5. Beenden Sie das Üben und erklären Sie den Schülern, dass sie nun ein Spiel machen. Sie geben die Anweisungen, aber die Schüler dürfen sie nur befolgen, wenn Sie *please* gesagt haben.

Bemerkungen Normalerweise scheidet jeder, der einen Fehler macht, aus. Mit jüngeren Schülern muss man damit großzügiger sein, z. B. können sie zwei „Leben“ haben.

Variation Wenn die Schüler noch keine Anweisungen in der Fremdsprache geben können, lassen Sie die Schritte 3 und 4 aus.

49

Schritt für Schritt

Step forward

(Reilly/Ward 1997: 73–74)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
6–10	ab 1.	5–10 Minuten	–
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliche Ziele: Hörverstehen; Sprechen; Grammatik; Wortschatz (abhängig von der Aufgabe). ● Materialien: Kreide oder ein Seil. ● Aufgabe: Bewegungsspiel: Die Schüler hören sich Anweisungen an, um zu entscheiden, welche für sie relevant sind. Dann dürfen sie einen Schritt gehen. 			

Vorbereitung

1. Bereiten Sie Anweisungen vor, die ihrem Stundenthema und dem Sprachkönnen der Schüler entsprechen.
2. Malen Sie eine Linie auf den Boden des Klassenzimmers, die es in zwei Hälften teilt. Als Alternative können Sie auch ein Seil verwenden, das Sie auf den Boden legen.

Verlauf

1. Die Schüler stellen sich mit dem Rücken zur Wand in einer Reihe auf. Demonstrieren Sie es ihnen zuerst.
2. Sagen Sie z. B. *Step forward if you have got a Maria in your family.*
3. Jeder Schüler, der eine Familienangehörige mit diesem Namen hat, darf einen Schritt vortreten und z. B. sagen: *My mother's name is Maria.*
4. Das Spiel wird mit der Nennung verschiedener Namen fortgesetzt.
5. Der erste Schüler, der die Linie übertritt, ist der Sieger und kann für die nächste Runde Spielleiter sein.

Variationen

1. Mit schüchternen oder jüngeren Schülern können Sie den dritten Schritt auslassen. Dann ist es ein reines Hörverstehensspiel.
2. Sie können auch andere Aufgaben und Satzmuster üben, z. B., *Step forward if your birthday is in May. Step forward if you come to school by bus.*

50

Please, Mr Crocodile

Please, Mr Crocodile

(Reilly/Ward 1997: 99)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	alle	5–10 Minuten	–
● Sprachliche Ziele:	Hörverstehen; Wortschatz: Farben; Grammatik: um Erlaubnis fragen.		
● Aufgabe:	Bewegungsspiel: Die Schüler fragen das Krokodil um Erlaubnis, den Fluss überqueren zu dürfen. Das Krokodil gibt nur denen die Erlaubnis, deren Kleidung eine bestimmte Farbe hat. Die Schüler, welche die gewünschte Farbe nicht haben, überqueren den Fluss trotzdem, und das Krokodil versucht sie zu fangen.		
● Materialien:	Eine große blaue Fläche (z. B. ein blaues Bettlaken oder blaues Papier), die das Wasser darstellt, oder zwei lange Seile, welche die beiden Ufer darstellen. Auf dem Schulhof kann man durch Kreidestriche ein Feld festlegen.		

Vorbereitung Schaffen Sie im Klassenzimmer eine große freie Fläche und platzieren Sie in der Mitte den Fluss oder die beiden Ufer. Sie können das Spiel auch gut auf dem Schulhof spielen.

Verlauf

1. Bringen Sie den Schülern die Frage bei: *Please, Mr Crocodile, can we cross the river?* Erklären Sie ihnen, dass das Krokodil nur bestimmte Farben mag und dass es sie nur rüberlässt, wenn sie diese Farbe tragen. *The crocodile likes only certain colours. You can only cross if you wear something in the colour it likes.*
2. Zuerst sind Sie das Krokodil. Stellen Sie sich in die Mitte des Flusses und sagen Sie: *I'm a crocodile and like to eat children.* Machen Sie Schnappgeräusche und schauen Sie gefährlich. Animieren Sie die Schüler, die Frage zu stellen: *Please, Mr Crocodile, can we cross the river?*
3. Suchen Sie eine Farbe aus, die nur ein Schüler trägt, und sagen Sie z. B.: *Only if you're wearing (red).* Daraufhin dürfen alle versuchen, das sichere Ufer zu erreichen. Die gefangenen Schüler werden zu weiteren Krokodilen.
4. Wenn die Schüler sicher genug sind, dann überlassen Sie ihnen die Aufgabe, die Anweisungen zu geben. Das Spiel geht so lange weiter, bis nur noch ein Schüler übrig ist. Dieser ist das erste Krokodil des neuen Spiels.

51

Montagsmaler

Drawing

(Wright 1995: 32)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	ab 1.	10 Minuten	–

- **Sprachliche Ziele:** Sprechen; Wortschatz.

Vorbereitung Gruppeneinteilung; Karten mit Wörtern, die gezeichnet werden sollen.

Verlauf

1. Teilen Sie die Klasse in Gruppen von ungefähr acht bis zehn Schülern auf.
2. Schüler jeder Gruppe kommen abwechselnd an die Tafel. Dort bekommen sie von Ihnen ein Wort. Dieses müssen sie an die Tafel malen, so dass ihr Team es erkennt. *We'll start with the first team. The first child from this team comes to the board. There I'll give him or her a word that the others won't see. The child has to draw a picture of the word so that the other children of the team can guess what it is. If the team finds the word within one minute, they get a point and the second child comes to the board.*
3. Wenn das Team das Wort innerhalb einer Minute errät, bekommt es einen Punkt.

Bemerkung Wenn das Zeitlimit von einer Minute für jüngere Schüler zu knapp ist, verlängern sie es.

52

Was ist in der Kiste?

What's in the box?

(Wright 1997: 19)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	alle	10 Minuten	–

- **Sprachliche Ziele:** Sprechen; Grammatik: Fragen formulieren.

Vorbereitung Die Schüler sitzen im Stuhlkreis.

Verlauf

1. Alle Schüler sitzen im Kreis um Sie herum. Sie selbst stellen Folgendes pantomimisch dar:

Eine Kiste aufheben	<i>big/small, heavy/light, confident/nervous</i>
sie öffnen	<i>lock/string, difficult/easy, excited/happy/frightened</i>
etwas darin finden	<i>beautiful/revolting/frightening/amazing</i>
darauf reagieren	<i>taking it out, cuddling it, stroking it/poking it with a finger, smiling/screaming</i>
die Kiste schließen	<i>regretfully/sadly/frightened/slowly/suddenly/quickly</i>
sie zurückstellen	<i>regretfully/sadly/frightened/slowly/suddenly/quickly</i>

2. Wenn Sie fertig sind, müssen die Schüler raten, was Sie in der Kiste gefunden haben.

3. Die Schüler stellen abwechselnd pantomimisch dar, eine andere Kiste aufzuheben und etwas anderes darin zu finden.

53

Wiederhol's, wenn's stimmt**Repeat it if it is true**

(Wright 1995: 32)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	alle	5 Minuten	–

- **Sprachliche Ziele:** Hörverstehen, imitatives Sprechen, Aussprache.
- **Materialien:** Bilder von Gegenständen oder Szenen, zu denen Sie etwas sagen können.

Verlauf

1. Zeigen Sie einen Gegenstand oder ein Bild. Machen Sie eine Aussage zu dem Gegenstand oder Bild. Beispiel: Sie zeigen ein Bild von roten Äpfeln und sagen *Apples are green*.

2. Wenn die Aussage stimmt, sollen die Schüler sie wiederholen. Stimmt sie nicht, sollen sie nichts sagen.

Variation Sobald sich die Schüler sprachlich sicher fühlen, können auch Schüler abwechselnd die Rolle des Vorsprechers übernehmen.

54

Der Nachbar sagt's

The neighbor says it

(nach Klippel 1980: 145)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8-11	ab 1.	5-10 Minuten	-
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliche Ziele: Produktives Sprechen, Hörverstehen; Grammatik: Fragen und Antworten. ● Weitere Ziele: Reaktionsfähigkeit und Aufmerksamkeit. 			

Vorbereitung Die Kinder sitzen im Kreis.

Verlauf Die Lehrerin (später kann diese Rolle auch von einem Schüler übernommen werden) stellt den Spielern der Gruppe Fragen (z. B. nach Hobbys, nach dem Wetter, nach Vorlieben), die jedoch nicht von dem Angesprochenen selbst, sondern immer von dem linken Nachbarn beantwortet werden müssen.

55

Bingo

Bingo

(nach Klippel 1980: 146)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8-11	ab 1.	5-10 Minuten	-
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliche Ziele: Hörverstehen; Wortschatz: Zahlen. ● Weiteres Ziel: Reaktionsschnelligkeit. ● Material: Jeder Spieler braucht eine quadratische, in neun gleich große Felder unterteilte Karte. 			

Vorbereitung Die Lehrerin überlegt, welchen Zahlenraum sie im Spiel umwälzen möchte, und erstellt dazu eine Liste aller Zahlen, z. B. 1 bis 20.

Verlauf

1. Jeder Spieler hat vor sich eine leere Bingokarte liegen, in die er aus einem festgelegten Zahlenbereich, z. B. 1-20, neun beliebige Zahlen in die Felder einträgt, d. h., in jedes Feld wird eine Zahl geschrieben.

2. Wenn alle Spieler ihre Karten ausgefüllt haben, beginnt die Lehrerin Zahlen von ihrer Liste (die denselben Zahlenbereich umfasst) zu nennen. Hat ein Spieler die genannte Zahl auf seiner Karte, so kreuzt er sie aus.

3. Wer zuerst drei Zahlen einer Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) ausgekreuzt hat, ruft BINGO! und hat gewonnen.

Variationen Dieses Spiel kann mit vielen verschiedenen sprachlichen Inhalten gefüllt werden: Wort- oder Sachfeldern, Uhrzeiten, Monatsnamen etc.

Bemerkung Damit die Lehrerin nicht den Überblick darüber verliert, welche Zahlen (Begriffe, Uhrzeiten etc.) sie schon genannt hat, kreuzt sie alle aufgerufenen Begriffe auf ihrer Liste ab.

56

Gegenstände erraten

Guess the objects

(nach Wright 1995: 35)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	ab 1.	10 Minuten	-
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliche Ziele: Produktives Sprechen; Grammatik: Fragen stellen; Wortschatz: Gegenstände. ● Materialien: In Stoff oder Papier eingewickelte Gegenstände, deren Benennungen die Schüler bereits kennen. 			

Verlauf

1. Zeigen Sie den Schülern einen eingewickelten Gegenstand: *What's this? What do you think?*
2. Die Schüler raten und stellen Fragen: *Is it heavy? Is it green?*

Bemerkung Wenn Sie Gegenstände wählen, die anschließend in einer Geschichte vorkommen, die Sie erzählen, können Sie Spannung aufbauen.

57

Dinge finden

Finding things

(nach Klippel 1980: 148)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8-11	ab 1.	10 Minuten	-

- **Sprachliche Ziele:** Hörverstehen; Wortschatz: Bezeichnungen von Gegenständen.
- **Materialien:** Ein großer Karton, der mit Gegenständen gefüllt ist, deren Benennung den Kindern bekannt ist (Beispiel: *book, pencil, (toy) car, teddy bear, shoe, T-shirt, ball, flower, cup, photo etc.*).

Vorbereitung Die Klasse wird in zwei Teams eingeteilt.

Verlauf Die Lehrerin nennt einen Gegenstand. Der Spieler des ersten Teams kommt nach vorne und sucht den Gegenstand aus dem Karton heraus. Er zeigt ihn den anderen. Dann ist der erste Spieler des anderen Teams an der Reihe. Für jeden richtigen Gegenstand gibt es einen Punkt. Macht ein Spieler einen Fehler, hat das andere Team Gelegenheit, den richtigen Gegenstand zu finden und einen zusätzlichen Punkt zu gewinnen.

Variationen

1. Man kann die Spielaufgabe schwieriger gestalten, wenn man eine Anzahl gleicher Gegenstände (also z. B. drei Spielzeugautos), die jedoch unterschiedliche Eigenschaften besitzen (andere Farbe, Größe, Gewicht etc.) in den Karton tut.
2. Mit dem Spiel kann auch neues Vokabular eingeführt werden. Dazu beschreibt die Lehrerin den zu suchenden Gegenstand, seine Beschaffenheit und seine Verwendungsmöglichkeiten, bis ein Spieler meint, er könne das Gesuchte aus dem Karton herausfinden. Ist es der richtige Gegenstand, wird die englische Bezeichnung eingeführt.

58

What is it? – Ratespiel

What is it? – Guessing game

(nach Klippel 1980: 160)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8–11	ab 2.	10 Minuten	–

- **Sprachliche Ziele:** Produktives Sprechen; Grammatik: Fragen und Aussagen.

Verlauf

1. Zwei Kinder werden vor die Tür geschickt. Während sie draußen warten, einigt sich die Klasse auf einen zu erratenden Gegenstand.
2. Dann werden die beiden wieder hereingeholt. Die Schüler nennen den beiden nun einige Eigenschaften des zu erratenden Gegenstandes. Die beiden Rater dürfen auch Fragen stellen: *Is it hot? Can I see it? Is it in this room?*

3.2 Schreibspiele

Die schriftliche Kompetenz in der englischen Sprache gehört nicht zu den heute in der Grundschule vorrangig angestrebten Lernzielen. Der Fremdsprachenunterricht ist vielmehr auf mündliche Kompetenz (Sprechen) und auf das Verstehen, insbesondere das Hörverstehen, ausgerichtet. Über dieser allgemeinen Zielorientierung darf jedoch nicht vergessen werden, dass das Schriftbild für viele Schüler den Charakter einer Lernhilfe besitzt. Meist reimen sich solche Schüler die englische Schreibweise auf Grund lautlicher Ähnlichkeiten mit dem Deutschen allein zusammen und gelangen damit bei vielen Wörtern auf eine völlig falsche Fährte. Man hilft diesen Schülern sehr, wenn man im Unterricht die schriftliche Dimension nicht völlig ausblendet. Solange das Schriftliche auch weiterhin eine untergeordnete Rolle im Fremdsprachenunterricht spielt, werden auch diejenigen Schüler nicht benachteiligt, die stärker über das Ohr lernen und durch das Schriftbild anfangs nur verwirrt werden.

Wenn also im Grundschul-Englischunterricht geschrieben wird, dann sollen die Schüler damit eher angenehme Tätigkeiten verbinden. Langwieriges Abschreiben wirkt dann, wenn es nicht durch eine konkrete Aufgabenstellung (z. B. ein Buch machen, s. Unterkapitel 5.3) motiviert ist, für Grundschul Kinder eher frustrierend. Die folgenden Schreibspiele verlangen meist nur das Schreiben einzelner Wörter.

Viele der Schreibspiele sind als Wettspiele organisiert. Zwar besagt die gegenwärtig herrschende Meinung, dass Wettbewerb in der Schule schlecht und Kooperation gut sei, doch berichten Praktiker übereinstimmend, dass viele Spiele, selbst die, die nur ein geringes Wettbewerbselement enthalten, wesentlich lieber von den Kindern gespielt werden als rein kooperative Spiele. Man braucht es mit dem Wettstreit ja nicht zu übertreiben und kann durch die Zusammenarbeit in Paaren, Gruppen oder Teams gleichzeitig auch die Kooperationsfähigkeit fördern.

In Anbetracht der geringen Rolle, die die Orthografie im Grundschul-Englischunterricht spielt, kann jede Lehrkraft überlegen, inwieweit Schreibfehler bei einzelnen Spielen stark, wenig oder gar nicht zu Buche schlagen sollten. Man könnte jeder Gruppe eine Anzahl von Bonuspunkten geben, von denen Schreibfehler abgezogen werden. Wenn man diese Punktzahl hoch ansetzt – etwa 20 Punkte pro Team/Gruppe –, dann wäre es sinnvoll, derjenigen Gruppe, die am Ende noch die meisten Bonuspunkte besitzt, einen Extra-Punkt zuzusprechen. Gute Rechtschreibung würde damit belohnt und schlechte nicht direkt bestraft.

Schreibspiele üben nicht nur die Schreibung englischer Wörter, ihre Hauptfunktion liegt in der Umwälzung des bekannten Wortschatzes. Je öfter ein Wort in den unterschiedlichen Zusammenhängen (in einer Geschichte, in einem Lied, im Spiel) auftaucht, desto stärker wird es in den Köpfen der Kinder verankert.

59

Mit dem Körper buchstabieren

Body writing

(Phillips 1993: 97–98)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	1. und 2.	20 Minuten	–
● Sprachliche Ziele:	Die graphische Form von Buchstaben, Zahlen oder Wörtern mit der gesprochenen Form in Verbindung bringen.		
● Weitere Ziele:	Die Kooperation zwischen den Teammitgliedern fördern.		
● Aufgabe:	Die Schüler bilden in Gruppen oder alleine Figuren, Buchstaben, Zahlen oder Wörter mit ihrem Körper.		

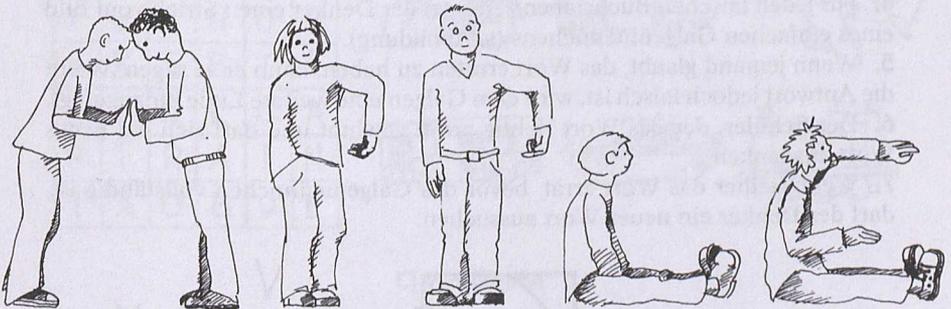
Verlauf

1. Bilden Sie Gruppen von 5 bis 6 Schülern.
2. Erklären Sie den Schülern, dass sie Buchstaben mit ihrem Körper darstellen sollen. Sie können dazu stehen oder sich hinlegen.
3. Beginnen Sie diese Übung mit einfachen Buchstaben oder Formen, die jeder Schüler auch alleine bilden kann, wie beispielsweise I oder T. Gehen Sie dann zu Buchstaben wie A oder M über, für die die Schüler zusammenarbeiten müssen.
4. Sagen Sie den Buchstaben und geben Sie den Gruppen 2 bis 3 Minuten Zeit, um sich zu organisieren. Wenn Sie fertig sind, gehen Sie herum und sehen Sie sich die Ergebnisse an. Sagen Sie, welche Buchstaben Ihnen besonders gut gefallen. Bitten Sie auch die anderen Schüler hinzusehen und erklären Sie, warum.

Wenn Sie die Übung zum ersten Mal machen, brauchen die Schüler wahrscheinlich etwas Hilfe.

5. Wiederholen Sie diese Übung mit anderen Buchstaben und Zahlen und bitten Sie am Schluss jede Gruppe, einen Buchstaben oder eine Zahl zu bilden. Lassen Sie dann die anderen raten, was es ist.

Variation Wenn die Schüler sich an diese Übung gewöhnt haben, lassen Sie sie ganze Wörter bilden (s. Abbildung).



60

Wortspiele

Wordgames

(nach Phillips 1993: 89–91)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	ab 2.	10–20 Minuten	–

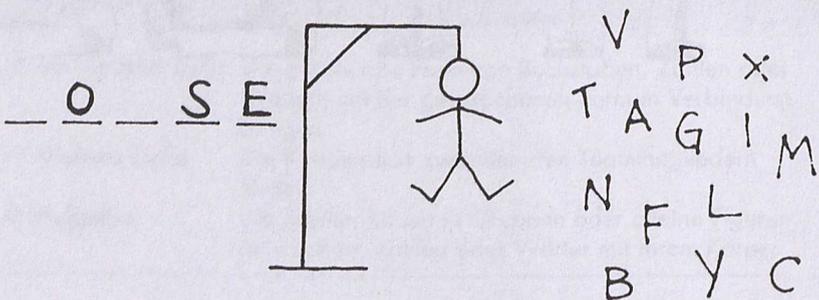
- **Sprachliche Ziele:** Wortschatz und Rechtschreibung; Alphabet.

A) Hangman

- **Aufgabe:** Ein Wort Buchstabe um Buchstabe erraten.

Verlauf

1. Ein Schüler (der Denker) denkt sich ein Wort aus und malt waagerechte Striche an die Tafel, die jeweils einen Buchstaben des Wortes repräsentieren.
2. Der Rest der Klasse versucht, das Wort zu erraten, indem sie nach einzelnen Buchstaben fragen: *Is there a "p" in the word?*
3. Wenn die Klasse einen Buchstaben richtig errät, schreibt ihn der Denker auf den entsprechenden Strich oder die entsprechenden Striche, wenn der Buchstabe öfter vorkommt.
4. Für jeden falschen Buchstaben zeichnet der Denker einen Strich vom Bild eines einfachen Galgenmännchens (s. Abbildung).
5. Wenn jemand glaubt, das Wort erraten zu haben, kann er es sagen. Wenn die Antwort jedoch falsch ist, wird dem Galgen eine weitere Linie hinzugefügt.
6. Der Schüler, der das Wort richtig errät, gewinnt und darf sich ein neues Wort ausdenken.
7. Wenn keiner das Wort errät, bevor das Galgenmännchen vollständig ist, darf der Denker ein neues Wort aussuchen.



B) Vokabelquadrate

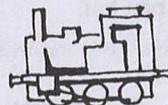
- **Aufgabe:** Die Schüler müssen Wörter finden, die in einem Buchstabensalat versteckt sind.

Vorbereitung Fertigen Sie ein Gitternetz an und tragen Sie die Wörter ein. Die Wörter können Sie horizontal, vertikal, diagonal und bei älteren Schülern auch von unten nach oben oder von rechts nach links schreiben. Die Wörter sollten alle zu demselben Themengebiet gehören. Sie sollten zuerst die Wörter in das leere Gitternetz eintragen und dieses dann kopieren, bevor Sie die anderen Buchstaben eintragen, so wissen Sie sicher, wo die Lösungswörter stehen.

Verlauf Die Schüler versuchen allein oder in Partnerarbeit die versteckten Begriffe zu finden.

Variationen Sie können den Schwierigkeitsgrad dieses Spiels verändern, indem Sie den Schülern mehr oder weniger deutliche Hilfestellung geben. Bei jüngeren Schülern sollten Sie die Wörter vorgeben. Bei älteren Schülern können Sie entweder das Thema nennen, Bilder der gesuchten Wörter zeigen oder Definitionen der Begriffe nennen.

B	M	C	A	R	Z
I	U	V	H	O	P
K	X	S	E	T	L
E	L	N	K	C	A
H	T	R	A	I	N
T	A	O	B	U	E



C) Wortketten

- **Aufgabe:** Eine möglichst lange Wortkette aufschreiben, bei der die End- und Anfangsbuchstaben der jeweils aufeinanderfolgenden Wörter gleich sind.

Verlauf Schreiben Sie ein Anfangswort an die Tafel. Die Schüler sollen nun in Teams jeweils ein Wort anfügen, und zwar entweder an den Anfang oder das Ende Ihres Wortes (siehe Bild nächste Seite).

Variation In höheren Klassen können Sie ein Sachfeld oder eine Wortart für die Wortkette festlegen.

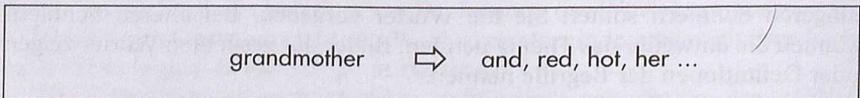


D) Wörter aus Wörtern

- **Aufgabe:** Aus den Buchstaben eines langen Wortes möglichst viele neue Wörter bilden.

Verlauf

1. Schreiben Sie ein langes Wort oder einen kurzen Satz an die Tafel.
2. Lassen Sie die Schüler so viele Wörter wie möglich nur mit den vorgegebenen Buchstaben bilden. Setzen Sie ein Zeitlimit fest, z. B. 5 Minuten.



Variation In höheren Klassen, wenn die Schüler über einen größeren Wortschatz im Englischen verfügen, können Sie eine Punktwertung einführen und dieses Spiel als Wettbewerb spielen. Jedes Wort erhält so viele Punkte, wie es Buchstaben hat, allerdings nur dann, wenn kein anderer das Wort aufgeschrieben hat.

E) Wort-Tennis

- **Aufgabe:** Dieses Spiel funktioniert wie Tennis und hat auch dieselbe Punktezahl, aber als „Ball“ verwendet man Wörter. Es kann mündlich und schriftlich gespielt werden.

Verlauf

1. Schüler A „schlägt“ mit einem Wort für Schüler B auf, der mit einem Wort aus derselben Wortfamilie „retourniert“.
2. Schüler A „retourniert“ dann ebenfalls wieder mit einem anderen Wort und das Spiel geht so lange weiter, bis ein Schüler „daneben schlägt“, also kein Wort weiß, z. B.

3.3 Spiele für Fortgeschrittene

Die in diesem Abschnitt zusammengestellten Spiele werden vielleicht nicht in allen Grundschulklassen durchzuführen sein. Sicherlich sind sie auch für den Unterricht am Beginn der Sekundarstufe geeignet. Jede Lehrkraft muss daher selbst abschätzen, ob die Spiele in der hier beschriebenen Form in ihrer Klasse möglich sind. Allerdings lassen sich viele der Ideen auch so abwandeln, dass sie für jüngere Kinder geeignet sind.

61

Rate-Pantomime

Mime and guess

(Wright 1995: 60)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8-11	ab 2.	15 Minuten	-

- **Sprachliche Ziele:** Produktives Sprechen; Leseverstehen.

Vorbereitung Schreiben Sie zehn Sätze einer der Klasse bekannten Geschichte heraus, die pantomimisch dargestellt werden können.

Verlauf

1. In Gruppen suchen sich die Schüler einen Satz aus; jede Gruppe stellt ihren Satz pantomimisch dar.
2. Die anderen versuchen zu erraten, welchen Satz die jeweiligen Gruppen pantomimisch darstellen.

Variation Für das 1. Lernjahr: Geben Sie jeder Gruppe ihren Satz, ohne dass die anderen Gruppen ihn hören.

Bemerkung Entweder stellt jeder Schüler einer Gruppe die gleiche Figur dar und alle stellen gleichzeitig das gleiche Geschehen pantomimisch dar, oder jeder Schüler stellt in einer Szene eine andere Figur dar. Manche Schüler können auch die Rollen unbelebter Objekte, wie beispielsweise Bäume, Türen, usw., übernehmen.

62

Flüstergeschichte

Whispering story

(Wright 1995: 55)

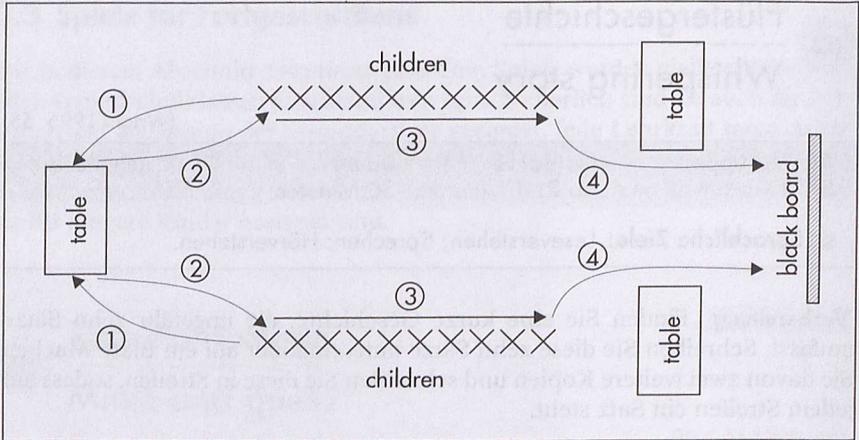
Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8–11	ab 2.	30 Minuten	–

- **Sprachliche Ziele:** Leseverstehen; Sprechen; Hörverstehen.

Vorbereitung Finden Sie eine kurze Geschichte, die ungefähr zehn Sätze umfasst. Schreiben Sie diese zehn Sätze untereinander auf ein Blatt. Machen Sie davon zwei weitere Kopien und schneiden Sie diese in Streifen, sodass auf jedem Streifen ein Satz steht.

Verlauf

1. Legen Sie das Blatt mit allen Sätzen in der richtigen Reihenfolge auf einen Tisch an einem Ende des Klassenzimmers.
2. Legen Sie je eine Kopie der Sätze auf einzelnen Streifen, die durcheinander gemischt sind, auf zwei Tische am anderen Ende des Klassenzimmers. Zwischen den Tischen sollte ungefähr zwei Meter Platz bleiben.
3. Teilen Sie die Klasse in zwei Teams auf. Je ein Team bildet eine Reihe hinter einem der beiden Tische.
4. Der erste Schüler von jedem Team geht zum Tisch mit der richtig geordneten Geschichte an dem einen Ende des Klassenzimmers, liest den ersten Satz, läuft dann zum zweiten Schüler seines Teams und flüstert ihm den Satz ins Ohr, dieser flüstert den Satz dem dritten Schüler zu und so weiter bis zum letzten Schüler der Reihe. Erklären Sie das Vorgehen Ihrer Klasse so: *The first child from each team goes to the table with the story text and reads the first sentence. Then he or she runs to the first child in his or her team and whispers the sentence to him or her, who must whisper it to the third child and so on down the line.*
5. Der letzte Schüler in der Reihe geht zum Tisch am anderen Ende des Klassenzimmers, sucht den entsprechenden Satz heraus und hängt ihn an die Tafel. *The last pupil in each team goes to the table with the sentence strips and picks out the correct one. He puts it up on the board.*
6. Dieser Schüler läuft jetzt zurück zum Tisch mit der richtig geordneten Geschichte an dem einen Ende des Klassenzimmers und flüstert seinem Team den nächsten Satz ins Ohr. *This pupil may read the next sentence and he whispers it to his team.*
7. Das Team, das die Geschichte am schnellsten richtig rekonstruiert hat, hat gewonnen.



63

Gefühle Emotions

(Wright 1997: 18)

Altersgruppe
8-11

Lernjahre
ab 2.

Dauer
10 Minuten

Arbeitsblatt
-

- **Sprachliche Ziele:** Wortschatz: Adjektive; Sprechen.

Verlauf

1. Schreiben Sie alle Wörter, die die Schüler für Emotionen und Gefühle schon kennen, an die Tafel.

Beispiele für Wörter: *happy, sad, angry, surprised, interested, worried.*

2. Die Schüler stellen abwechselnd die verschiedenen Gefühle pantomimisch dar, die die anderen dann erraten müssen, erst in Partnerarbeit, dann in Gruppen. *Mime one of the words for emotions and feelings. The others have to guess the word. Work first in pairs and then in groups.*

Variation Wenn Sie den Schülern die pantomimische Darstellung erleichtern wollen, bereiten Sie Zettel mit einfachen Tätigkeiten vor, z. B.: *opening the door, eating an apple, reading the paper, cleaning one's teeth, watching TV* etc. Der Schüler, der an der Reihe ist, zieht eine Tätigkeit und führt diese dann so aus, wie es das von ihm gewählte Adjektiv verlangt.

64

Superhirn Mastermind

(nach Wright 1995: 34)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
10-12	ab 2.	5-10 Minuten	-

● **Sprachliche Ziele:** Rechtschreibung; Wortschatz.

Verlauf

1. Zeichnen Sie für jeden Buchstaben des Wortes, das Sie ausgewählt haben, eine kurze Linie an die Tafel, also zum Beispiel vier kurze Linien für das Wort *mice*.

2. Fordern Sie die Schüler auf, englische Wörter mit vier Buchstaben zu finden. *Think of English words with four letters*. Ein Schüler kommt zur Tafel und schreibt ein Wort mit vier Buchstaben unter die vier Linien. *I need one child. Please come to the board and write a word with four letters under the four lines*.

3. Wenn keiner der Buchstaben im Wort des Schülers in Ihrem Wort vorkommt, schreiben sie „x“ daneben. Wenn einzelne Buchstaben auch im Zielwort vorkommen, aber an einer anderen Stelle, schreiben Sie „○“ für jeden korrekten Buchstaben neben das Wort.

Wenn einzelne Buchstaben auch im Zielwort vorkommen und an der richtigen Stelle stehen, schreiben sie ein ausgefülltes „●“ für jeden richtigen Buchstaben. Verschiedene Schüler versuchen, das Wort zu erraten, und schreiben ihre Vorschläge an die Tafel. Der Schüler, der auf das richtige Wort kommt, bekommt einen Punkt und wählt das nächste Wort aus.

—	—	—	—	
s	o	n	g	x
j	u	l	y	x
l	e	a	f	○
r	i	c	e	● ● ●

Variation Mit jüngeren Schülern lässt sich „Superhirn“ in vereinfachter Form spielen, indem nur die mittleren Buchstaben eines Wortes durch Striche ersetzt werden. Anfangs- und Endbuchstabe werden angegeben.

65

Ein Brettspiel

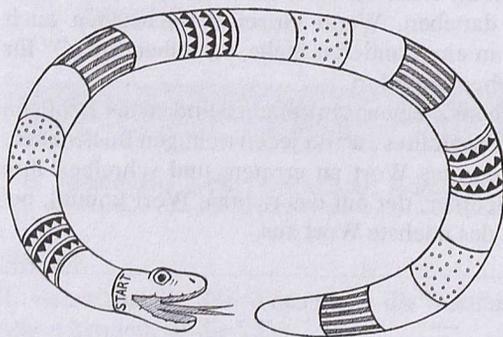
A board game

(nach Phillips 1993: 93–94)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
alle	alle	20 Minuten	–
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliches Ziel: Grammatik wiederholen (Sie können die Strukturen durch die Wahl der Fragen vorgeben). ● Weitere Ziele: Allgemeinwissen, fair spielen und verlieren können. ● Materialien: Fester Karton für das Spielbrett, Kärtchen aus dünner Pappe für die Fragen, Würfel, Spielfiguren. 			

Vorbereitung

1. Fertigen Sie je ein 30 x 30 cm großes Spielbrett mit 64 Feldern für jede Schülergruppe an. Das Spielbrett kann einfach aus 8 x 8 Feldern bestehen. Sie können es aber auch als Spirale, als Pfad zu einem Schloss, als Rennstrecke o. Ä. gestalten. Das Spielbrett sollte einige Sonderfelder haben, die es den



Spielern entweder gestatten, weiter vorzurücken, ohne zu würfeln, oder die sie zurückschicken. Das Spielbrett könnte z. B. wie links aussehen. Die einfachste Art, die Spielbretter anzufertigen, ist es, eine Vorlage zu zeichnen, zu kopieren und sie auf Karton zu kleben. Sie können sie auch anmalen oder das von Ihren Schülern

erledigen lassen. Das Spielbrett wird wesentlich länger halten, wenn Sie es laminieren.

2. Schneiden Sie jetzt kleine Kärtchen aus, die ungefähr dieselbe Größe wie die Spielfelder haben. Auf diese Kärtchen schreiben Sie die sprachlichen Fragen und Antworten. So können Sie verschiedene Fragen mit demselben Spielbrett verwenden.

3. Schreiben Sie nun eine Frage auf jedes Kärtchen und die zugehörige Antwort auf die andere Seite. Die Fragen können sich entweder auf Grammatik, Wortschatz oder Allgemeinwissen beziehen. Sie müssen genug Fragekärtchen anfertigen, sodass sie mindestens die Hälfte der Felder bedecken.

Verlauf Und so wird gespielt:

1. Die Spieler verteilen die Fragekärtchen auf den Feldern mit der Frageseite nach oben. Die Sonderfelder bleiben dabei frei.
2. Jeder Schüler hat eine Figur und jede Gruppe einen Würfel.
3. Der erste Spieler würfelt und zieht. Wenn er auf eine Fragekarte kommt, versucht er, sie zu beantworten, und überprüft dann die Lösung. Wenn die Antwort richtig ist, bleibt der Spieler auf diesem Feld stehen. Wenn die Antwort falsch ist, geht er auf sein Ausgangsfeld zurück. Dann ist der nächste Spieler am Zug.
4. Der Spieler gewinnt, der zuerst das Ziel erreicht.

66

Carolyns Grammatikspiel

Carolyn's grammar game

(Phillips 1993: 94–95)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8–12	2. und 3.	mind. 20 Minuten	siehe Anhang
<p>● Sprachliche Ziele: Grammatik wiederholen (Sie können die Strukturen durch die Wahl der Fragen vorgeben).</p> <p>● Aufgabe: Die Schüler bilden Teams. Jedes Team wählt eine Frage aus einer Kategorie und versucht, sie zu beantworten. Das Team mit den meisten richtigen Antworten gewinnt.</p> <p>● Materialien: Fragekärtchen für jede Kategorie (Vorschläge siehe unter „Bemerkungen“ und im Anhang, S. 278), Tesafilm.</p>			

Vorbereitung

1. Wählen Sie Kategorien für die Fragen. Diese Kategorien können sich auf Themen aus Ihrem Unterricht beziehen, z. B.
 - Strukturen (Verneinung, Fragen stellen etc.)
 - Funktionen (Einladungen, Entschuldigungen)
 - Rechtschreibung
 - Wortschatz
 - Aussprache
 - Allgemeinwissen
2. Schreiben Sie drei bis vier Fragen pro Kategorie auf Karten von 10 x 15 cm. Die Anzahl der Fragen hängt von der Anzahl der Gruppen ab, die mitspielen. Am besten ist es, wenn Sie pro Kategorie immer eine zusätzliche Frage haben.

	mixed-up sentence	structure	spelling	vocabulary	
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	} cards
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Verlauf

1. Zeichnen Sie die Tabelle auf der folgenden Seite an die Tafel. Verwenden Sie dabei Ihre eigenen Kategorien. Kleben Sie die Karten mit dem Gesicht nach unten an die Tafel.
2. Teilen Sie die Klasse in Teams ein und entscheiden Sie, wer anfängt.
3. Das erste Team wählt eine Kategorie und eine Zahl.
4. Die Lehrerin liest die Frage vor oder zeigt sie der Klasse. Das Team versucht dann, die Frage zu beantworten. Wenn die Schüler die Frage richtig beantworten, bekommen sie einen Punkt. Wenn nicht, geht die Frage an das nächste Team.
5. Das Spiel geht weiter, bis Sie jedem Team eine Frage pro Kategorie gestellt haben. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Bemerkungen

1. Ältere Schüler können die Fragen selbst verfassen. Das ist eine gute Gelegenheit für sie, den Stoff zu wiederholen. Da sie u.U. ihre eigenen Fragen beantworten müssen, werden die Schüler die Fragen mit besonderem Bedacht wählen.
2. Auf den ersten Blick scheint dieses Spiel sehr einfach und nicht sehr inspirierend zu sein. Das Zufallsmoment gefällt den Schülern jedoch sehr und sie lieben das Spiel. Versuchen Sie es!
3. Beispiel für Fragekärtchen-Beschriftung:
 - *mixed-up sentence*: TODAY WARM IS IT; DOG I HAVE A ...
 - *structure*: OUR TEACHER _____ CATS.
 - *spelling* (Wörter mit vertauschten Buchstaben): dirb, yonp ...
 - *vocabulary*: Einige visuelle Stimuli finden Sie auf der Kopiervorlage im Anhang (S. 278)

67

Eine Schatzsuche

A treasure hunt

(Phillips 1993: 96-97)

Altersgruppe	Lernjahre	Dauer	Arbeitsblatt
8-12	2. und 3.	45-60 Minuten	-
<ul style="list-style-type: none"> ● Sprachliche Ziele: Hör- oder Leseverstehen; Grammatik: Anweisungen, Präpositionen, <i>wh</i>-Fragen. ● Weitere Ziele: Logisches Denken fördern, Teamgeist entwickeln. ● Aufgabe: Die Schüler folgen einer Reihe von schriftlichen oder auf Kassette aufgezeichneten Hinweisen, die sie zu einem verborgenen Schatz führen. ● Materialien: Karten oder Blätter für die Hinweise, kleine Belohnungen als Schatz. Kassettenrekorder und Kassetten, wenn Sie die Hinweise aufzeichnen. 			

Vorbereitung

1. Planen Sie die Route der Schatzsuche. Sie brauchen 10 bis 12 Zwischenstationen für die Hinweise und ein Versteck für den Schatz.

2. Schreiben Sie die Hinweise auf. Diese sollten die Schüler zum nächsten Hinweis bringen, aber nicht auf zu offensichtliche Art und Weise. Sie können die Hinweise verwenden, um eine bestimmte Struktur hervorzuheben, z. B. die *wh*-Fragen, Präpositionen oder Anweisungen, z. B.

Where do we put our bikes?

Look under the piano.

3. Entwickeln Sie Fragen, um zu verhindern, dass die Schüler Abkürzungen nehmen, anstatt von Hinweis zu Hinweis zu gehen. Sie können z. B. eine Frage für jede Station stellen: *Is there a pink bike? How many pictures are there on the wall?*

Oder Sie können die Hinweise auf Kärtchen unterschiedlicher Farbe schreiben und die Schüler müssen Ihnen sagen, welche Frage welche Farbe hatte. Die verschiedenen Teams können die Hinweise auch in unterschiedlicher Reihenfolge bekommen, so dass nicht eine Gruppe einfach einer anderen nachläuft.

4. Schreiben Sie nun die Hinweise auf Kärtchen oder nehmen Sie sie auf Band auf.

5. Verstecken Sie den Schatz. Der Schatz sollte klein sein, z. B. Süßigkeiten oder Stifte o. Ä. Sie brauchen genug Schätze, sodass **jeder** Schüler einen erhält!

6. Bereiten Sie einige zusätzliche Hinweise zu Demonstrationszwecken vor.