

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht

Thema: Englisch Sekundarstufe I, Ausgabe: 3
Titel: Having a Party and Other Games (18 S.)

Produktinweis zur »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe«

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus der »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrene Pädagoginnen und Pädagogen kreative Ideen und Konzepte inkl. sofort einsetzbarer Unterrichtsverläufe und Materialien für verschiedene Reihen der Ideenbörse.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2015 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.eDidact.de/sekundarstufe.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien in Klassensatzstärke zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@eDidact.de

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

<http://www.eDidact.de> | <https://www.bildung.mgo-fachverlage.de>

Having a Party and Other Games

6.2

Vorüberlegungen

Lernziele:

Die Schüler sollen

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

Anmerkungen zum Thema:

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

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

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

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

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

6.2**Having a Party and Other Games****Vorüberlegungen**

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

Vorbereitung – Benötigte Materialien:

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

Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:

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

Having a Party and Other Games

6.2

Unterrichtsplanung

1. Schritt: Guess who – Guess what**Spiel 1: Guess who it is**

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

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

Spiel 2: Guess what it is

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

Beispiel:

Pupil 1: Is it green?

Teacher: Yes, it is.

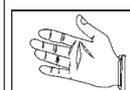
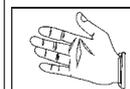
Pupil 1: Is it a part of a plant?

Teacher: Yes, it is.

Pupil 1: Is it a branch?

Teacher: No, it isn't.

Pupil 2: ...

**2. Schritt: Memory**

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

