

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

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

Thema: Englisch Sekundarstufe I, Ausgabe: 11
Titel: English Is Fun - Games with James (25 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>

Vorüberlegungen

Lernziele:

Die Schüler sollen

- *Spiele aus Großbritannien, Australien und anderen Ländern kennen lernen und Spaß daran haben, sie zu spielen.*
- *Spielanweisungen verstehen und die Spiele danach spielen können.*
- *die Spiele selbstständig auf die eigene Klassensituation (Ort, Zeit, Anzahl der Teilnehmer) anwenden können.*
- *die gegebenen Annotationen und gegebenenfalls das Wörterbuch beim Lesen der Instruktionen und bei der Anwendung der Spiele auf die Klassensituation benutzen können.*
- *sich die sprachlichen Mittel zur Durchführung der Spiele aneignen.*

Anmerkungen zum Thema:

Diese die Serie "**English Is Fun**" vorläufig abschließende Unterrichtseinheit "**Games with James**" ist geeignet für Schüler der **Klassenstufen 5 bis 10**. Sie enthält die **Beschreibung von Spielen** aus verschiedenen Ländern, aus denen die Lehrkraft je nach Jahrgang und Klassensituation auswählen kann. Die Spiele sind in drei Gruppen zusammengestellt (die hier als Schritte bezeichnet werden, obwohl es sich im strengen Sinn nicht darum handelt): Spiele, die draußen gespielt werden, Brettspiele und "verschiedene" Spiele.

Ein schrittweises Abarbeiten der Spiele bietet sich allenfalls insofern an, als dass sie im Wesentlichen **in aufsteigender Schwierigkeit** sortiert und die Annotationen dementsprechend gestaltet sind, was es sinnvoll erscheinen lässt, die Spiele tatsächlich – unter Beachtung ihrer Auswahl für den jeweiligen Schülerjahrgang – nacheinander zu spielen. Wörter, die im ersten Spiel noch semantisiert werden, wiederholen sich in den Worterklärungen der folgenden Spiele in der Regel nicht.

Die im Titel des Unterrichtsbeitrags erwähnte **fiktive Person James Gamesson** führt durch alle Spiele. Er stellt sich den Schülern zu Anfang vor. Er spricht sie direkt an und erzählt ihnen zu jedem Spiel etwas. Diese didaktische Figur wurde eingeführt, um die Schüler von den naturgemäß trockenen Spielbeschreibungen bzw. Spielanleitungen abzulenken, sie affektiv einzubinden, ihnen Spaß am jeweiligen Spiel zu vermitteln und sie zum Lesen der Texte zu ermuntern. James erteilt auch ab und an Aufgaben.

Die Unterrichtseinheit verfolgt zwei **Hauptziele**: die **Lesekompetenz** der Schüler zu fördern und sie in **Handlungskompetenz** umzusetzen sowie das **affektive Ziel**, den Schülern über Spaß am Spiel die Freude am Erlernen der englischen Sprache zu vermitteln.

Die Texte der Spielanleitungen sind ebenfalls im Wesentlichen in aufsteigender Schwierigkeit angeordnet. Sie stammen aus **authentischen Quellen** (originale Spiele, die der Autor aus dem englischsprachigen Ausland mitgebracht hat, und aus dem englischsprachigen Internet). Sie sind in jedem Fall aber adaptiert und auf die Bedürfnisse der Schüler zugeschnitten worden.

Vorbereitung – Benötigte Materialien:

- Kreide zum Malen von Spielanordnungen auf dem Schulhof
- Würfel, Spielfiguren
- Bälle
- ein Fähnchen mit Fahnenstock zum Markieren einer Spielecke

6.9**English Is Fun – Games with James****Vorüberlegungen**

- Mühlebrettspiele oder Kopien von **Material M 7**⁽²⁾
- Kopien des Backgammon-Spiels von **Material M 8**⁽²⁾ sowie eventuell der Spielsteine (**Material M 8**⁽³⁾)
- ein Dartbrett oder Kopien von **Material M 12**⁽²⁾ und Wurf Pfeile
- Springseile
- zweisprachige Wörterbücher (in der 10. Klasse alternativ auch einsprachige)

Literatur, Internetseiten zur Vorbereitung:

<http://www.gameskidsplay.net/index-old.html> (eine Webseite mit vielen ausführlichen oder auch sehr kurzen Beschreibungen von Spielen; häufig umgangssprachlich und mit Fehlern durchsetzt)

<http://www.pagat.com/vying/4ofakind.html> (eine alphabetische Auflistung zahlreicher Kartenspiele aus aller Welt und ihre Beschreibung)

<http://www.tradgames.org.uk> (eine sehr übersichtliche Darstellung britischer Spiele aller Art)

Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:

1. Schritt: Games for the Playground (Materialien M 1 bis M 6)
2. Schritt: Board Games (Materialien M 7 und M 8)
3. Schritt: Various Games (Materialien M 9 bis M 13)

Unterrichtsplanung

1. Schritt: Games for the Playground

In der Klassenstufe 5 oder 6 ist es sinnvoll, wirklich mit dem ersten Spiel von **Material M 1** "An Easy Game to Start With" zu beginnen. Hier lernen die Schüler zuerst James kennen, einen jungen Mann aus Exeter/Großbritannien, der bei Radio Exeter arbeitet und Spiele über alles liebt. Diese und andere Informationen über James erfahren die Schüler aber erst nach und nach beim Lesen der Materialien.

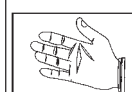
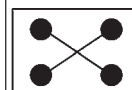
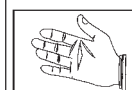
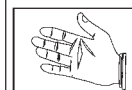
Das erste Spiel "Hopscotch" kennen viele der Schüler vermutlich aus der Grundschule, aber zumindest aus ihrem Freundeskreis. Die Schwierigkeit der Aufgabe ist deshalb nicht das Spielen selbst, sondern das **Lesen und Verstehen der Spielanleitung**. Denn James stellt den jungen Lesern natürlich die englische Variante des **Himmel-und-Hölle-Spiels** vor. Die Schüler sollen – vor oder nach dem Spielen – herausfinden, inwieweit sich diese von der eigenen Spielweise unterscheidet. Falls die Jungen weniger Lust zeigen, sich am Spiel zu beteiligen, erhalten vor allem sie die Aufgabe, die Unterschiede zwischen der deutschen und der englischen Spielweise mündlich zu beschreiben.

Im **Material M 2** wird ein australisches **Fangspiel** vorgestellt. "What's the time, Mr Wolf?" wird so oder ähnlich auch in anderen Ländern gespielt. Auch hier kommt es deshalb vorrangig darauf an, dass die Schüler üben sollen, dem Text selbstständig – möglichst ohne Hilfe der Lehrkraft – zu entnehmen, wie das Spiel funktioniert. Falls ihnen das mithilfe der **Annotations** allein nicht gelingt, können sie das **Wörterbuch** zu Hilfe nehmen. Gespielt werden kann dieses Spiel auch in kleineren Gruppen. Ein "Fänger" hat die Aufgabe, die Schüler auf die oben zitierte Frage nach der Uhrzeit so lange auf sich zu laufen zu lassen (wenn der Fänger zum Beispiel "5 o'clock" antwortet, dann 5 Schritte usw.), bis sie nahe genug sind, dass er oder sie mit dem Ausruf "Dinner time" auf die Schüler zu rennt und sie zu fangen sucht. Wen er abklatscht, der muss der nächste Fänger sein.

Das **Bewegungsspiel** von **Material M 3** ist ebenfalls sehr einfach zu spielen, allerdings ist die verwendete Lexik ein wenig schwieriger. Aus diesem Grund wird der Beschreibung des eigentlichen Spiels in **Material M 3**⁽¹⁾ eine **Wortschatzübung** vorangestellt. In ihr lernen die Schüler spezifisch seemännische Vokabeln kennen: *captain, crew, order, deck, bow (dt. Bug), stern (dt. Heck, Achtern), port (dt. Backbord), starboard (Achtung Aussprache! – dt. Steuerbord), crow's nest (dt. Krähenest, Ausguck)*. Während des Spiels müssen die Schüler auf die Anweisung des Kapitäns hin bestimmte Tätigkeiten ausführen. Da in leistungsstarken Klassen auch einzelne Schüler den *Captain* übernehmen können, die Befehle (*orders*) aber von allen verstanden werden müssen, wird auch eine Liste der etwas schwierigeren Wendungen vorgegeben. Allerdings sind alle Lexeme in den Listen nur auf Englisch vorgegeben und müssen erst in **Gruppenarbeit** übersetzt werden. Dazu benötigen die Schüler englisch-deutsche Wörterbücher.

Im **Material 3**⁽²⁾ wird das Spiel kurz beschrieben. Den Hauptteil (die Befehle) sollten die Schüler besonders aufmerksam lesen, denn sie müssen wissen, was sie zu tun haben, wenn ihr Kapitän einen bestimmten Befehl gibt. Vielleicht sollte die Lehrkraft die Bedeutung der einzelnen Befehle vorher "trocken üben", bevor das eigentliche Spiel beginnt. Das vermeidet Ärger und eventuell Tränen, wenn ein Kind etwas nicht verstanden hat.

Das nächste Spiel ist "A Game Not for Couch Potatoes", wie es in der Überschrift von **Material M 4** heißt, d.h. ebenfalls für draußen gedacht. Es ist ein **Fangspiel**, in dem bei "Rot" stehen geblieben werden muss und bei "Grün" alle Kinder loslaufen. Die eigentliche Spielan-

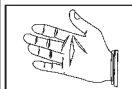


6.9

English Is Fun – Games with James

Unterrichtsplanung

leitung in der grauen Box ist leicht zu lesen. Eine gewisse Schwierigkeit besteht lediglich darin zu verstehen, worin sich das in der Box beschriebene Spiel von der Beschreibung unterscheidet, die James im Begleittext gibt. Die Schüler sollen ihre Sprachkompetenzen dadurch nachweisen, dass sie die Unterschiede formulieren und beide Spielvarianten spielen können.



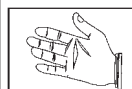
"Five Hundred" von **Material M 5** ist ein **Ball- und Rechenspiel**. Im Spiel geht es darum, während des Ballwerfens eine Zahl zwischen 50 und 500 zu rufen. Wenn ein Kind den Ball fängt, dann merkt es sich diese Zahl. Beim nächsten Fangen des Balls addiert das Kind die neue Zahl zur ersten. Wer zuerst 500 erreicht hat, ist der Gewinner und darf als Nächster den Ball werfen. Es wird an der Lehrkraft liegen, den Schwierigkeitsgrad des Spiels festzulegen, indem vorher ausgemacht wird, ob z.B. nur Zehnerzahlen verwendet werden dürfen.



Die Beschreibung dieses Spiels wird umrahmt von einem fiktiven **Interview**, das James mit Jill führt, einer Schülerin, die mit ihrer Klasse aus den USA zum Schüleraustausch nach Exeter gekommen ist. Jill und ihre Freunde werden am Nachmittag einen Wettkampf mit der Partnerklasse bestreiten. Das Mädchen gebraucht in den wenigen Sätzen des Interviews auffällig oft die Wörter *cute* und *sure*. Die Lehrkraft macht die Schüler darauf aufmerksam, dass dies für manche Amerikaner und besonders für Kinder oder Jugendliche typisch ist, aber nicht von besonders gutem Stil zeugt. Als Ausflug in guten deutschen Stil kann die Lehrkraft ihre Schüler danach fragen, welche "Füllwörter" ihnen möglicherweise in ihrer Muttersprache auffallen, welche Modewörter sie gebrauchen. Vielleicht nennen sie dann als Beispiel das gegenwärtig allzu häufig zu hörende Wörtchen "halt" ("will ich halt mal sagen; er kommt halt zu mir ...").



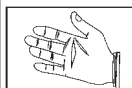
Das letzte *outdoor game* kommt aus Kanada, weshalb es sowohl eine englische Bezeichnung "Capture the Flag" als auch eine französische "Drapeau" hat. Das Ziel dieses Unterrichtsmaterials (**Material M 6**) besteht zum einen wieder in der **Festigung der Lesekompetenz** (der Text ist der schwierigste unter denen der ersten Gruppe), zum anderen in der Übung der Sprachmittlung. Die Schüler sollen den Text im Englischunterricht lesen, verstehen und dann im Sportunterricht erklären und vorspielen können.



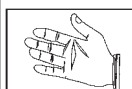
2. Schritt: Board Games



Die **Materialien M 7 und M 8** beschreiben zwei für anglophone Länder typische Brettspiele: "Nine Men's Morris" und "Backgammon". Beide Spiele sind für etwas ältere Schüler geeignet, insbesondere jedoch das Letztere. Die Texte sind anspruchsvoller und werden deshalb von einer größeren Anzahl von **Annotations** begleitet.



"Nine Men's Morris" wird ähnlich unserem **Mühlespiel** gespielt. Den Unterschied zur deutschen Spielweise sollen die Schüler selbst herausfinden. Statt der Kreise oder Punkte, die auf den meisten deutschen Spielbrettern die Schnittpunkte und Ecken der Geraden markieren, sind auf dem britischen Brett, für das hier die Spielanleitung gegeben wird, Vertiefungen (*cups*) angebracht, in die die Spieler ihre Spielkugeln legen. Die Schüler können aber selbstverständlich auch ein deutsches Mühlebrett oder Kopien von **Material M 7₍₂₎** nehmen und statt der Murneln beliebige Spielsteine verwenden.



Wie "Nine Men's Morris" wird auch "Backgammon" von Jung und Alt gespielt. Die Spielanleitung zu Backgammon stellt relativ hohe Anforderungen an die Schüler und kann deshalb in den Klassenstufen 9 und 10 eingesetzt werden. Da dieses Spiel in Deutschland nicht so