

Erläuterungen



In English, please!

Die Sammlung „In English, please!“ ist für den Fremdsprachunterricht ab Klasse 3 geeignet. Durch eine ausgewogene Mischung von Übungen für Anfänger und Fortgeschrittene kann das Material bis zum Ende der Grundschulzeit sinnvoll eingesetzt werden.

Jedes Material dieser Reihe hält 16 neue Wörter bereit, die den Wortschatz Ihrer Schüler bereichern und erweitern. Unsere Flashcards, die im Anhang in Bild- und Wortform für Sie bereitstehen, unterstützen die Einführung und die Anwendung dieser neuen Lernwörter.

Unsere Übungen halten Aufgaben für den mündlichen und schriftlichen Sprachgebrauch bereit. Durch die englischen Anweisungen auf unseren Arbeitsblättern unterstützen wir Ihre Bemühungen, den Unterricht möglichst durchgängig in der Fremdsprache abzuhalten. Da die Arbeitsanweisungen klar und kurz gehalten sind, erfassen die Schüler schnell, was von ihnen gefordert wird und können rasch selbstständig arbeiten. Die Erfahrung zeigt, dass es sinnvoll ist, die Schüler diese Anweisungen ins Deutsche übersetzen zu lassen, um sich zu vergewissern, dass die Aufgabe von allen Schülern richtig verstanden wurde.

Zu einigen eher komplexen Übungen stellen wir Lösungen für Sie bereit, auf die Sie in der Hektik des Schulalltags zurückgreifen können.

In English, please! Animals

„Animals“, also „Tiere“, sind ein beliebtes Thema bei Kindern. Tiere wecken schnell ihr Interesse, da von ihnen eine große Faszination ausgeht. Daher bietet es sich auch an, den Sprachgebrauch spielerisch anhand dieses Themas zu praktizieren.

Die Flashcards, die die Basis des Materials bilden, enthalten Tiere rund um den Bauernhof. Bei den leichten Übungen lernen die Kinder, den neuen Begriffen das jeweilige deutsche Pendant zuzuordnen bzw. die Begriffe anzuwenden: Bekannte Übungen wie z. B. ein Domino, ein Memory, ein Puzzle, ein Quiz, ein Kreuzworträtsel oder ein Zeichnungsspiel dienen hier als Türöffner und erleichtern den Kindern den Zugang zu den englischen Tierbegriffen. Weiterhin wird trainiert, einfache Aussagen zu verstehen, kurze Sätze zu erlesen und Sätze in der Fremdsprache zu vervollständigen. Die im Material befindlichen Spiele halten kleine Übersetzungs-, Mal- oder Schreibaufträge für die Kinder bereit. Anspruchsvolle Übungen wie ein englisches Logical oder eine Partnerarbeit, bei der gemeinsam fehlende Informationen erarbeitet werden müssen, fordern die sprachliche Gewandtheit und Kreativität der Kinder heraus. Das Material enthält auch zwei Gruppenspiele, welche hohe Anforderungen an die Sozial- und Fachkompetenz der Kinder richtet.

Im gemeinsamen Tun und Spielen übt sich der mündliche Sprachgebrauch besonders gut. Das Spiel rückt in den Vordergrund und trägt durch seinen handlungsorientierten Charakter zum freudigen Lernen bei.



Einsatz des Materials

Das Material ist schnell einsatzbereit, da die Vorbereitungsarbeit für Sie als Lehrperson gering ist. Sie müssen nur die für die Kinder benötigten Vorlagen kopieren.

Bei einzelnen Materialien macht es Sinn, diese zwecks besserer Haltbarkeit zu laminieren:

- ✓ Domino
- ✓ Animal Twin Cards
- ✓ Animal Squares
- ✓ Memorize Board Animals
- ✓ Clothes Peg Cards (Achtung: rechte Spalte vor dem Laminieren nach hinten umknicken)
- ✓ Farm Game

Nach einer kurzen Erklärungs- und Einführungsphase durch Sie als Lehrperson können die Kinder mit den Materialien in ihrem eigenen Tempo arbeiten. Das bietet den Vorteil, dass besonders gut differenziert werden kann, denn nicht jedes Angebot muss von jedem Kind zwingend bearbeitet werden.

Ihnen als Lehrperson bleibt offen, wie geführt Sie Ihren Unterricht gestalten möchten.

Die Angebote lassen sich individuell und Ihrem Stil angepasst einsetzen.

Ergänzende Hinweise zum Material

Zur Verwendung der Flashcards haben wir unterschiedliche Vorschläge für Sie notiert. Auch ergänzende Hinweise und Erklärungen zu einigen Materialien finden Sie hier.

Flashcards

Die Flashcards lassen sich in verschiedenen Übungsvarianten benutzen. Hier einige Ideen für Basisübungen:

- ✓ Flashcards einander zuordnen (Wortkarten zu Bildkarten legen)
- ✓ Kimspiel mit den Bildkarten
- ✓ die Bildkarten zeigen und die Kinder sprechen die Begriffe laut mit
- ✓ Partnerarbeit: Ein Kind schließt die Augen. Das andere sieht auf eine Bildkarte, die die Lehrperson hochhält. Das Kind „schreibt“ seinem Partner den Begriff, den die Lehrperson gezeigt hat, auf den Rücken. Kann das Bild benannt werden?
- ✓ Zuordnen der Flashcards (passende Wortkarte zur Bildkarte) auf Tempo
- ✓ Wandtafel-Fußball in zwei Gruppen: Die Lehrperson zeigt eine Bildkarte. Welche Gruppe weiß das englische Wort zuerst?

Animal Twin Cards

Die Karten werden verdeckt ausgelegt. Immer drei oder vier Kinder spielen gegeneinander. Ein Kind zieht zwei Karten. Entsprechen Wort und Bild einander, dürfen sie behalten werden, wenn nicht, werden sie zurückgelegt. Wer hat am Schluss die meisten Paare?



Memorize Board Animals

Für das „Memorize Board“ müssen zuerst die Abdeckplättchen und das Spielbrett laminiert werden. Zudem soll der Farbwürfel den Kindern bereits zusammengesetzt zur Verfügung gestellt werden. Das Spiel wird in Kleingruppen gespielt. Zuerst werden die 6 Abdeckplättchen auf das Spielfeld gelegt und zwar so, dass jedes der Plättchen ein Tier verbirgt.

Nun würfelt das erste Kind. Alle Kinder der Gruppe versuchen, sich so schnell wie möglich daran zu erinnern, welches Tier unter der gewürfelten Farbe verborgen ist. Wer es weiß, darf das Plättchen auf ein anderes Feld verschieben und sich einen Punkt gutschreiben. Der Satz, der dabei gesprochen werden soll, lautet: „Under the yellow (black, red, ...) card is a pig (a horse, a cow, ...)“. Das Spiel sollte zeitlich auf ca. 10 Minuten beschränkt werden.

Farm Game

Für das „Farm Game“ müssen die Spielkarten zuerst laminiert und dann ausgeschnitten werden. Zudem macht es Sinn, das Spielbrett ebenfalls zu laminieren.

Das Spiel wird in Kleingruppen gespielt. Es wird reihum gewürfelt und jedes Kind darf um die gewürfelte Augenzahl auf den Tatzen vorrücken. Kommt ein Spieler auf einer Tatze mit einem Frage- bzw. einem Ausrufezeichen zum Stehen, muss dort ein Zwischenhalt eingelegt werden, denn dem Spieler wird eine Frage bzw. eine Aufgabe gestellt. Wird die Aufgabe richtig gelöst, darf der Spieler auf seinem Feld (Tatze) bleiben. Wird die Aufgabe falsch gelöst, muss der Spieler ein Feld (Tatze) zurückgehen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Kommt der Spieler aber auf eine Tatze, bei der eine Leiter hochgeklettert oder eine Rutsche heruntergerutscht werden muss, so hat er diese Aufgabe zu erledigen und anschließend kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Der erste Spieler, der im Ziel ankommt, hat gewonnen.

Clothes Peg Cards

Wie Klammerkarten verwendet werden, wissen Sie bestimmt: Die Lösung (die rechte Spalte) wird hinten umgeknickt und ganz zum Schluss als Kontrolle verwendet. Die Kinder lesen die Aussagen, prüfen diese auf ihren Wahrheitsgehalt und stecken jeweils eine Wäscheklammer bei „yes“ oder „no“ an. Sind alle möglichen Lösungen mit Klammern versehen, wird die Karte zur Kontrolle dann umgedreht.

Tic-Tac-Animal

Für das Spiel „Tic-Tac-Animals“, das in Partnerarbeit gespielt wird, brauchen die Kinder die Spielbrett-Vorlage (auf der Seite befinden sich bereits zwei Vorlagen). Jedes Kind malt drei Tiere auf drei Feldern des eigenen Spielfelds auf. Dies sollte verdeckt geschehen, so dass der Spielgegner dies nicht sieht. Das Spiel wird nach den bekannten Regeln des Spiels „Schiffe versenken“ gespielt. Ziel ist es, alle drei Tiere des Partners zuerst zu finden.