



DOWNLOAD

Manfred Bojes

Lernspiele zur englischen Grammatik

Grundwissen englische Grammatik
7./8. Klasse

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:



Vorwort

Das vorliegende Buch hat sich vor allem zum Ziel gesetzt, **Lehrkräfte** im Sekundarbereich I – vornehmlich der Jahrgänge 7 und 8 – in zweierlei Hinsicht **zu entlasten**:

1. Bei der Vermittlung grammatischer Inhalte

Immer wieder stehen Lehrerinnen und Lehrer vor der schwierigen Aufgabe, die Regel- und Ausnahmefälle neuer Strukturen in stark heterogen zusammengesetzten Lerngruppen vermitteln zu müssen. Hier können die Grammatikanhänge der Lehrwerke trotz aller Fortschritte leider nur eine recht eingeschränkte Hilfestellung bieten.

Das liegt zum einem in dem Zwang für die Verlage, den Genehmigungsbehörden und dem kritischen Blick der Mitbewerber linguistisch unangreifbare Korrektheit anzubieten. Zum anderen soll den Richtlinien/Curricula/Lehrplänen möglichst vieler oder gar aller Bundesländer entsprochen werden, was zu einem Streben nach möglichst umfassender Darstellung jedes grammatischen Pensums im Grammatikanhang führt.

Beides hat zur Folge, dass die Erklärungen im **Grammatikanhang der Lehrbücher oft nicht zu den individuellen Erfordernissen der einzelnen Lerngruppen passen.**

An dieser Stelle setzt das vorliegende Konzept an. Die grammatischen **Regeln sind so formuliert, dass sie als „Gebrauchsanweisungen“** von möglichst allen Schülern **verstanden werden.** Dadurch muss die Lehrkraft keine wertvolle Vorbereitungs- und Unterrichtszeit darauf verwenden, die „Erklärung zu erklären“, d.h. grammatische Termini zu erläutern, gestelzte Formulierungen zu vereinfachen oder Schachtelsätze für die Lernenden zu „übersetzen“.

Der Verfasser hat die Auswahl der grammatischen Inhalte nach einer Synopse der Richtlinien aller Bundesländer getroffen, um eine möglichst hohe Kongruenz für alle „Anwender“ in Deutschland zu erzielen.

2. Bei der Erstellung und dem methodisch angemessenen Einsatz von Übungen und spielerischen Aktivitäten

Im Sekundarbereich I müssen Lehrkräfte **ab dem 7. Schuljahrgang** häufig erfahren, dass es im Unterschied zum Anfangsunterricht der Klassen 5 und 6 **zu wenig Übungsmaterial** für grammatische Themen gibt. Das Reservoir des Übungsapparates im Zusammenhang mit dem Lehrbuch ist bald erschöpft. Die Lerngruppe wirkt jedoch noch erkennbar unsicher im Anwenden des neuen Sprachmaterials, so dass Lehrerinnen und Lehrer sich – meistens unter Zeitdruck – regelmäßig der Mühe unterziehen, **selbstständig Übungen zu entwickeln**, die in Umfang und Leistungsanforderung der einzelnen Klasse entsprechen. Aufgrund der Zeitnot bleibt kaum die Möglichkeit, solche Übungen auch noch situativ einzubetten.

Hier setzt das Konzept der vorliegenden Übungen an:

1. Es gibt **zwei Schwierigkeitsstufen.** Die Aufgaben mit höherem Schwierigkeitsgrad sind mit * gekennzeichnet. Sie sollten nur in Lerngruppen mit gutem Realschulniveau und besser oder zur inneren Differenzierung eingesetzt werden. Die anderen Aufgaben sind zum „Einschleifen“ der Strukturen für fast alle Lerngruppen verwendbar. Sie können daher auch sehr gut im Förder- und privaten Einzelunterricht und als Hausaufgabe eingesetzt werden, weil sie

- a) **selbsterklärend** sind und
- b) den Schülerinnen und Schülern durch den Einsatz **geläufiger Übungstypen** keine weiteren gedanklichen Operationen zur Lösung der Aufgaben abverlangen. Diese würden sich bei der Konzentration auf das Sprachmaterial störend auswirken.
2. Die Übungen spielen in **situativen Zusammenhängen**. Dieses Merkmal vermittelt den Schülerinnen und Schülern das Gefühl, dass Grammatik kein Selbstzweck ist, sondern eine kommunikative Funktion erfüllt. Darüber hinaus stellt diese Konzeption der Aufgaben erneut sicher, dass der Lerner sich nicht gedanklich bei jedem weiteren Satz innerhalb der Übung auf eine neue Situation einstellen muss. So entfällt wieder eine der gedanklichen Operationen, die nichts mit der eigentlich im Mittelpunkt stehenden sprachlichen Leistung zu tun haben.
3. Innerhalb eines grammatischen Pensums zieht sich ein **situativer roter Faden durch alle Aufgaben**, sodass sie auch als Einheit eingesetzt werden können. Jede Übung bleibt selbstverständlich trotzdem als solche einzeln verständlich und einsetzbar.
4. Bei der Auswahl des verwendeten Wortschatzes wurde nach einem Parallelvergleich stark verbreiteter Lehrwerke darauf geachtet, dass sich Nachfragen nach **unbekannten Wörtern auf ein Minimum** beschränken.
5. Die im dritten Teil beschriebenen **Lernspiele** und spielerischen Aktivitäten wurden nach zwei Schwerpunktkriterien ausgewählt:

- Sie verfolgen jeweils klar **definierte Lernziele** im strukturellen Bereich.
- Sie sind allein mit den in jedem Klassenraum vorhandenen Mitteln zu realisieren, eine **Vorbereitung** etwa durch Anfertigung von Spielmaterial **entfällt**.

Nähere Erläuterungen zu den Spielen finden Sie auf S. 90.

Das Buch gliedert sich in **drei Teile**:

Im ersten Teil werden grammatische **Themen aus dem 6. Schuljahrgang** bearbeitet, die entweder grundlegende Bedeutung für spätere Pensen der Jahrgänge 7 und 8 haben, und aus diesem Grunde hier wiederholt werden, oder in einigen Bundesländern erst in der Klasse 7 eingeführt werden.

Der zweite Teil vermittelt die **Hauptpensen der Jahrgänge 7 und 8**, wobei die letzten 3–4 Themen von einigen Lehrbüchern und/oder Lehrplänen einzelner Bundesländer teilweise auch in die Klasse 9 verlegt werden.

Um grammatische Inhalte spielerisch und gleichzeitig lernzielorientiert umzuwälzen, werden im dritten Teil schließlich **acht Lernspiele und activities** mit Spielcharakter vorgestellt.

Guten Erfolg bei der Umsetzung in die Unterrichtspraxis wünscht Ihnen und Ihren Kolleginnen und Kollegen

Manfred Bojes

Teil III Teachers' Play Station

Lernspiele und spielerische *activities* ohne Hilfsmittel zu einzelnen grammatischen Themen

Lernspiele und spielerische *activities* im Fremdsprachenunterricht sollten keinen Selbstzweck erfüllen, sondern so konzipiert sein, dass sie auf das **Erreichen von Lernzielen** ausgerichtet sind. Darüber hinaus können sie weitere Funktionen übernehmen:

- Für Schülerinnen und Schüler dominiert der Spiel-, nicht der Lerncharakter der Spiele. Das **baut Sprechhemmungen ab** und erhöht die Bereitschaft, sich in der Fremdsprache zu äußern.
- Der Unterricht wird **abwechslungsreicher**. So wird Motivation erhalten und aufgebaut.
- Lernspiele und *activities* verknüpfen oft Sprechen und Handeln. Das **kommt dem Bewegungsdrang** der Schülerinnen und Schüler **entgegen**.
- Die Schülerinnen und Schüler erhalten hier die Chance, in unseren überwiegend rational ausgerichteten Spracherwerbsprozessen **Einfallsreichtum** auszuspähen und **Gefühle** auszudrücken.

Die folgenden Lernspiele/*activities* tragen diesen Funktionen Rechnung. Sie wurden nach vier weiteren Kriterien ausgewählt:

- Sie vermitteln genau **definierte grammatische** Inhalte im Sekundarbereich I.
- Sie sind **ohne Hilfsmittel** einsetzbar und können allein mit den im Klassenraum vorhandenen „Bordmitteln“ realisiert werden.
- Sie erfordern daher auch **keine oder nur geringfügige Vorbereitung**.
- Sie wurden ohne Ausnahme intensiv in der Unterrichtspraxis **erprobt**.

Anmerkung: Im Folgenden werden die Abkürzung S und L für Schülerinnen und Schüler und Lehrerinnen und Lehrer verwendet.

Silent questions

Das Spiel dient je nach Formulierung der Spielanleitung zum **Üben von Fragestellungen**

- a) ohne die Verwendung von *do* im *simple present* oder *simple past*
- b) mit der Verwendung von *do/did* im *simple present* oder *simple past*.

L oder ein als Spielleiter eingesetzter leistungsstärkerer S flüstert einem S eine Frage ins Ohr, die dieser laut beantwortet. Die Mitschüler versuchen nun, herauszufinden, wie die Frage lautete.



© tbel – Fotolia.com

Beispiele zu a):

How many sisters or brothers have you got? Are you 10?
Where were you yesterday evening? Who was on the TV news this week?

Beispiele zu b):

Do you like oranges? When does your friend have breakfast?
Did you listen to music yesterday afternoon?
What did your mother do last weekend?

Werden S als Spielleiter eingesetzt, sollten sie nach etwa drei gestellten Fragen ausgewechselt werden, um entstehenden Pausen bei der Suche nach passenden Fragen entgegenzuwirken.

Diese *activity* eignet sich für die **Klassenstufen 5–9**.

Guess my name

Dieses Spiel dient ebenfalls zur **Übung der Fragestellung** mit oder ohne *do/did*; dabei kann je nach Klassenstufe und Leistungsstand *simple present* oder *simple past* verwendet werden.

Ein S schlüpft nach Absprache mit L in die Rolle eines anderen S, einer Person in der Schule, die allen S bekannt ist, oder einer Berühmtheit (Sportler oder Popstar).

Die Mitschüler versuchen, die Person durch gezielte Fragen zu erraten. Es darf nur zweimal direkt nach dem Namen gefragt werden. Wer ihn herausfindet, übernimmt als nächster die Rolle des zu Erratenden.



© contrastwerkstatt –
Fotolia.com

Soll v. a. die Fragebildung mit *do* oder *did* gefestigt werden, kann als Spielregel festgelegt werden, dass jede Frage ein *do/did* enthalten soll.

Für den Einsatz in der 5. Klassenstufe eignen sich Fragen wie:

Are you 10? Are you from ...? Have you got a sister or a brother?
What is her/his name (What are their names?) Is ... your friend?
Have you got a brown bag?

Das Spiel kann **bis zur Klassenstufe 9** eingesetzt werden. Die Bereitschaft zur Rollenübernahme nimmt ab Klasse 8 allerdings stark ab.

Odd – man – out

Dieses Spiel, das in der Regel als Wortschatzübung dient, kann auch für grammatische Themen verwendet werden. Hier bietet es sich an, um

- Wortarten** voneinander zu unterscheiden oder
- um die Formen der *irregular verbs* zu üben.

Die S nennen jeweils das Wort, das nicht in eine Reihe passt.

Beispiele zu a):

Nouns: shop – shout – shed – shelf

Verbs: bring – do – drop – drought

Prepositions: on – under – below – undercover

Adjectives: sharp – large – nice – sharply

Beispiele zu b):

Erster Typ: die falsche Möglichkeit existiert als Wort.

begin – began – begin – begun

hold – held – held – hold

lead – lead – led – led

Zweiter Typ: die falsche Möglichkeit existiert nicht als Wort.

keep – ~~keepen~~ – kept – kept

drive – drove – driven – droven

know – knew – ~~knewn~~ – known

Dieser Typ birgt allerdings die Gefahr, dass sich im Übungsprozess das Problem der Ähnlichkeitshemmung entwickelt. Er sollte daher nur eingesetzt werden, wenn L zu der Einschätzung kommt, dass diese Gefahr in der Lerngruppe zu vernachlässigen ist.

Das falsche Wort weist nach Möglichkeit eine lautliche oder andere Verwandtschaft mit den richtigen Lösungen auf, um das Spiel nicht zu leicht zu gestalten.

Odd – man – out empfiehlt sich besonders für die **Jahrgänge 5–7**.

„Dalli Dalli“

In Anlehnung an die Spielregeln der populären TV-Show der 70er- und 80er-Jahre müssen hier ebenfalls, innerhalb einer festgelegten Zeit, möglichst viele richtige Begriffe genannt werden. Im Grammatikbereich eignet sich das Spiel zum **Einschleifen der *irregular verbs***.

Zunächst verlassen zwei (evtl. auch drei) Zweier-Teams den Klassenraum. Anschließend verständigt sich die Lerngruppe auf:

einen Spielleiter, einen Zeitnehmer, einen „Punktenotar“ (evtl. L), die Zeitspanne für einen Durchgang (sinnvoll sind zwei Minuten) und die abzufragenden unregelmäßigen Verben. Die Grundformen der Verben werden entweder auf der Tafelrückseite oder auf einem Zettel notiert.

Das erste Team wird hereingerufen. Der Spielleiter nennt die Grundform des ersten Verbs und der erste Spieler die beiden anderen Formen. Der zweite Spieler darf ihn korrigieren. Sind beide Lösungen richtig, notiert der Punktenotar zwei Punkte; ist nur eine Form richtig, erhält das Team einen Punkt. Sind beide falsch, wird kein Punkt vergeben. Jetzt nennt der Spielleiter dem zweiten Mitspieler die nächste Grundform usw. Nach Ablauf der vorher festgelegten Zeit ruft der Zeitnehmer „Stopp!“ und die erreichten Punkte werden zusammengezählt. Nun wird das nächste Team hereingebeten.

Das Duo mit den meisten Punkten gewinnt.

Nennt ein Team alle Lösungen vor Ablauf der Zeit, wird die Zeit für den Fall notiert, dass eine weitere Zweiermannschaft die Aufgaben ebenfalls vor dem Stopp-Ruf löst.

Es wird empfohlen, „Dalli Dalli“ nie länger als 2–3 Minuten und mit maximal drei Teams zu spielen, um die Aufmerksamkeit der Lerngruppe nicht zu sehr zu beanspruchen.

Das Spiel eignet sich in dieser Form für die **Klassenstufen 6–8**.

Scrambled verb forms

Auch mit diesem kleinen Wettbewerb können die **Formen der *irregular verbs*** trainiert werden.

L bereitet hierzu wahlweise eine OHP-Folie oder einen Tafelanschrieb vor. Die Klasse wird in mehrere möglichst gleich leistungsstarke Gruppen mit je ca. vier S aufgeteilt. Jede Gruppe sitzt für sich an einem Tisch. Am OHP oder an der Tafel wird eine Liste von *scrambled words* aufgedeckt, bei denen es sich entweder um eine Form eines unregelmäßigen Verbs handelt.

Jedes Team versucht, die aufgedeckten Wörter richtig zu entschlüsseln, um sie anschließend mit den beiden noch fehlenden Verbformen so aufzuschreiben, dass sie in der Reihenfolge 1., 2., 3. Form stehen.

Als Zusatz könnte noch die deutsche Entsprechung abgefragt werden.

Das Team, das zuerst alle korrekten Lösungen vorweisen kann, gewinnt. Man kann stattdessen auch ein Zeitlimit vereinbaren und nach dessen Ablauf die Anzahl der richtigen Lösungen zählen. Bei dieser Variante entgeht man dem Problem, wie man Gruppen bewertet, die zwar schnell zu Ergebnissen kommen, denen aber Fehler unterlaufen.

Beispiele:

nebe	been
mocebe	become
bange	began
hugobt	bought
teena	eaten
gottnerof	forgotten

Der Wettbewerb eignet sich für die **Jahrgänge 6–8** sowie für leistungsschwächere Lerngruppen der **Klassenstufe 9**.

Guess what I did

Mit diesem Pantomimenspiel kann man den Gebrauch **des *simple past* und des *going-to-future*** festigen.

L (oder auch eine Gruppe von S) hat als Vorbereitung auf einem Zettel oder auf der Tafelrückseite eine Liste von Verben notiert, die sich pantomimisch darstellen lassen.

Die Spielanweisung für das *simple past* lautet: "Which of you can show us what he/she did last week?"

© Blanca – Fotolia.com

Ein S kommt nach vorn und wählt aus der Liste eine Tätigkeit, die er pantomimisch darstellt.

Beispiel: "watch a football match"

Der S, der als erster den Satz "You watched a football match!" äußert, darf die nächste Pantomime vorführen.

Die Spielanweisung für das *going-to-future* lautet: "Which of you can show us what he/she is going to do next weekend?"

Diese *activity* ist insbesondere für die **Jahrgängen 6 und 7** geeignet.



What have you just done?

Es lassen sich auch Tätigkeiten pantomimisch darstellen, die im *present perfect* oder *present perfect progressive* zu formulieren sind.

L stellt ca. 5–8 S eine vorbereitete Liste mit Verben zur Verfügung und gibt ihnen die Gelegenheit, sich 4–5 Minuten außerhalb des Klassenraumes auf die pantomimische Darstellung einer der aufgelisteten Tätigkeiten vorzubereiten. Die S müssen sich untereinander einigen, wer welche Tätigkeit vorführen wird.

Nach Ablauf der Vorbereitungszeit wird der erste Pantomime hereingerufen und L fragt:

“What have you just done?”

oder:

“What have you been doing?”

Während die Tätigkeit nun ohne Worte dargestellt wird, versucht die Lerngruppe, sie zu erraten und im *present perfect (progressive)* zu formulieren.

Beispiele:

She has just eaten an apple. He has just drunk a glass/cup of milk.

She has been eating an apple. He has been drinking a glass of milk.

Verben, die sich gut darstellen lassen:

to clean – to draw – to eat – to repair – to ride a bike – to drive a car
to cook – to read – to listen – to shout – to find – to learn – to drop
to play handball/football/volleyball/basketball/ice hockey/tennis/golf
to sleep – to awake – to write – to leave – to cut – to ride a horse
to sing – to swim – to think

Einsatzmöglichkeiten für die *activity* gibt es in den **Klassenstufen 6 und 7** sowie in **Klassenstufe 9**, wenn das *present perfect progressive* eingeführt worden ist.

Get my idea

Zum Schluss ein Spiel, das von den Teilnehmern einerseits die **komplexe Anwendung gelernten Strukturmaterials mit möglichst hoher Sprechgeschwindigkeit** fordert und andererseits ihre **Rezeptionsfähigkeit** schult.

Zunächst werden zwei oder drei Teams mit je zwei Mitgliedern gebildet. Sie verlassen den Raum. Unter Mithilfe oder Steuerung durch L suchen die verbliebenen S der Lerngruppe zehn Begriffe, die auf der Rückseite der Tafel festgehalten werden. Ein S wird zum Spielleiter ernannt. Er achtet auf die Einhaltung der Spielregeln. Ein weiterer S wird als Zeitnehmer eingesetzt. Team 1 betritt den Raum. Einer der beiden Teamspieler geht hinter die Tafel, liest den ersten Begriff (leise) und versucht, ihn so zu beschreiben, dass sein Partner ihn möglichst rasch errät. Anschließend umschreibt sein Partner das nächste Wort.



© contrastwerkstatt – Fotolia.com

Erscheint ihm ein Wort zu schwer, kann er es auslassen. Ebenso kann er seine Erklärungen abbrechen, wenn sie ohne Erfolg bleiben. Er wendet sich dann dem nächsten Begriff zu.

Wichtig:

Der Begriff selbst darf natürlich nicht genannt werden. Es wird ausschließlich Englisch gesprochen. Arme und Hände sind auf dem Rücken verschränkt. Letztere Spielregel kann in den Jahrgängen 5 und 6 auch ein wenig gelockert werden.

Nach zwei Minuten bricht der Zeitnehmer den Durchgang ab und der Spielleiter notiert die Anzahl der gefundenen Begriffe. Nun wird Team 2 hereingebeten und versucht sich an denselben Wörtern.

Es gewinnt das Team, das in zwei Minuten die meisten Begriffe auf seinem „Konto“ hat.

Sollte das erste Team alle zehn Begriffe bereits vor Ablauf der zwei Minuten erraten haben, muss die Zeit für den Fall notiert werden, dass dies dem Team 2 ebenfalls gelingt.

Tipp für die Zusammensetzung der Teams:

Ein Erfolg lässt sich bei den ersten Durchgängen schneller erzielen, wenn man zunächst einen leistungsstarken S, der die Begriffe erklärt, mit einem weniger starken S kombiniert, der sie erraten muss.

Durch die Verwendung von einfachen, sehr konkreten, bis hin zu komplexen und abstrakten Lösungsbegriffen kann dieses Spiel **in allen Klassenstufen von 5–10 eingesetzt werden**.

Download
zur Ansicht

© 2011 Persen Verlag, Buxtehude
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Grafik: Bert Breitenbach

Fotos: Jugendliche: © tbel – Fotolia.com, Mädchen mit Fragezeichen: © contrastwerkstatt – Fotolia.com, Masken: © Blanca – Fotolia.com, Mädchen mit „Glühbirne“: © contrastwerkstatt – Fotolia.com

Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

Bestellnr.: 3032DA18

www.persen.de