

**Schriftliche Hausarbeit zur Zweiten Staatsprüfung
für das Lehramt an Grund, Haupt- und Realschulen**

**Lernspiele als eine Methode
ganzheitlichen Lernens im frühen
Fremdsprachenunterricht -
eingesetzt im Rahmen der U-Einheit
"animals"**

Jens Müller

Lehreranwärter am Studienseminar Hannover II

1. Dezember 2004

1. Gutachterin: Frau Kampe

2. Gutachterin: Frau Kühdorf

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	2
2. Die Bedeutung des ganzheitlichen Lernens im frühen Fremdsprachenunterricht	
2.1 Ganzheitliches Lernen - Ein kurzer Umriss	4
2.2 Didaktische Prinzipien ganzheitlichen Lernens	5
3. Die Funktion von Lernspielen im frühen Fremdsprachenunterricht	
3.1 Die Verbindung von Spielen und Lernen	7
3.2 Die Verknüpfung von Lernspielen mit den Zielen des FFU	10
3.3 Leitlinien für das Spielen im FFU	12
4. Spielformen für den frühen Fremdsprachenunterricht	
4.1 Einstiegsspiele	16
4.2 Bewegungsspiele	17
4.3 Mündliche Spiele	18
4.4 Materialspiele	19
4.5 Wettspiele	20
5. Darstellung der U-Einheit "animals"	
5.1 Aufbau der Unterrichtseinheit	21
5.2 Intentionen der Unterrichtseinheit	21
5.3 Darstellungen und Reflexionen der einzelnen Stunden der U-Einheit "animals"	23
6. Gesamtreflexion	47
7. Ausblick	49
8. Literaturliste	50
9. Erklärung	51

1. Einleitung

In vielen didaktischen Handreichungen für die verschiedenen Lehrwerke des frühen Fremdsprachenunterrichts (im weiteren Verlauf dieser Arbeit abgekürzt durch FFU), werden immer wieder spielerische Lern- und Übungsformen angeboten, die zum handelnden Umgang mit der Fremdsprache und der Erweiterung des fremdsprachlichen Wortschatzes beitragen sollen.

Dabei stellt sich nun die Frage, ob der Einsatz von Spielen - selbst wenn sie das Prädikat "Lernspiele" tragen - überhaupt dazu beitragen kann, die beabsichtigten Ziele des FFU zu erreichen. Weiterhin ist dann zu betrachten, inwieweit Lernspiele in den FFU integriert werden können, um eine hohe Effektivität des Unterrichts zu gewährleisten.

Insofern muss kritisch hinterfragt werden, ob Spiele wirklich mehr sind als "Lückenfüller", sprich Mittel zur Auflockerung von Schülern¹ und Unterricht, die zur Abwechslung, Belohnung oder auch als Motivationshilfe eingesetzt werden, ohne einen wirklichen Bezug zum Unterricht zu haben und deren Effektivität zudem mit zunehmender Häufigkeit ihres Einsatzes abnimmt.

In der hier vorliegenden Arbeit möchte ich dieser Frage nachgehen und versuchen, eine möglichst fundierte Antwort darauf zu geben. Von Seiten des Unterrichtenden bedarf es vor dem Einsatz von Lernspielen in jedem Fall einiger wichtiger Überlegungen, wie sich Lernspiele am besten in eine Unterrichtseinheit integrieren lassen, welche Voraussetzungen im Hinblick auf Spielregeln und Lerngruppe zu beachten sind und welche Zielsetzungen sich mit welchen Lernspielen am effektivsten verfolgen lassen. Mit Hilfe meiner nun folgenden Überlegungen werde ich versuchen, zu jedem dieser Bereiche einige Vor- und Ratschläge sowie Planungshilfen zu geben und mögliche Kritikpunkte genauer zu beleuchten.

Das alles muss zudem unter dem Aspekt des ganzheitlichen Lernens betrachtet werden, der im FFU von eminent wichtiger Bedeutung ist. Erst durch die bewusste Integration von Spielen in den ganzheitlichen Lern- und Erfahrungsprozess der Schüler wird der Einsatz von Lernspielen im FFU sinnvoll und somit didaktisch und methodisch wertvoll.

¹ Der Einfachheit halber verwende ich im Folgenden nur die Form „Schüler“, wobei jeweils die weiblichen Schülerinnen mit eingeschlossen sind.

Daher möchte ich zu Beginn meiner Arbeit kurz die Bedeutung des ganzheitlichen Lernens im FFU herausstellen und einige wichtige didaktische Prinzipien ansprechen, die dabei zu beachten sind.

In Kapitel drei folgt dann die Betrachtung von Lernspielen im Hinblick auf ihren Einsatz im Unterricht und in Hinsicht auf die Verknüpfung mit den Zielen des FFU. Dabei wird auch kurz auf die allgemein existierende Verbindung von Spielen und Lernen eingegangen und es werden Leitlinien für das Spielen im FFU angeführt.

Anschließend werde ich verschiedene Spielformen für den FFU vorstellen und einige ausgewählte Lernspiele zum Thema "animals" näher erläutern, die ich in der im Anschluss dargestellten Unterrichtseinheit zu einem großen Teil auch praktisch angewendet habe.

Diese komplette U-Einheit "animals", die ich an der GS Albert-Schweitzer in Lehrte mit den Schülern einer dritten Klasse durchgeführt habe, lässt sich inklusive Reflexionen und zwei ausführlich dargestellten Unterrichtsstunden im fünften Kapitel nachlesen.

In den beiden darauf folgenden Kapiteln dieser schriftlichen Hausarbeit ziehe ich schließlich ein Gesamtfazit meiner Beschäftigung mit dem Thema der Lernspiele im FFU, versuche eine grundlegende Antwort auf die gestellte Eingangsfrage zu formulieren und gebe einen Ausblick darauf, inwiefern meine weitere Arbeit im Englischunterricht der Grundschule nun durch die neu gewonnenen Erkenntnisse beeinflusst wird.

2. Die Bedeutung ganzheitlichen Lernens im frühen

Fremdsprachenunterricht

2.1 Ganzheitliches Lernen - Ein kurzer Umriss

Renate Löffler² versteht unter Ganzheitlichkeit eine dringliche Zielvorstellung, die faszinierende Bilder und stimulierende Vorstellungen in den Köpfen der Personen auslöst, die etwas ganzheitlich wahrnehmen. Diese Bilder und Vorstellungen sind subjektiv und individuell unterschiedlich.

Ganzheitliches Lernen im FFU ist demnach nicht so sehr auf das zu lernende Objekt, also die Zielsprache gerichtet, sondern möchte vielmehr eine umfassende Beteiligung der Lernenden erreichen. Die Schüler sollen mit allen Fähigkeiten, Fertigkeiten und Sinnen am Erwerb neuer Erfahrungen in der Fremdsprache beteiligt sein.

Ein ganzheitlicher Lernprozess ist daher mehr als nur die Optimierung der Effektivität vereinzelt ablaufender Lernprozesse, er ist weiterhin die Chance zu einer erweiterten Wahrnehmungs- und Erfahrungsmöglichkeit für die Kinder.

Ganzheitliches Lernen ist also durchaus im Sinne einer Technik als Verbesserung des Lernens zu verstehen, reicht aber zudem weit über die Effektivitätssteigerung hinaus und umfasst die Intensivierung, Entfaltung und Weiterentwicklung der eigenen Möglichkeiten aller Schüler.

Die schulische Tradition sowie viele unserer immer noch vorherrschenden Erziehungsideale weisen einen hohen Grad an Einseitigkeit auf: Intelligenz, Verstand, Gebrauch der Sprache oder logisches Denken werden gefördert und honoriert, doch Fähigkeiten, die uns Einsichten in unsere Gefühls- und Innenwelt vermitteln, wie Intuition, gefühlsmäßiges Erfassen oder kreatives Verhalten werden weit weniger beachtet. Daher wäre es sinnvoll und angebracht, die kognitiv-rationalen mit den emotional-kreativen Fähigkeiten zu verbinden und die affektive Beziehungsebene bewusst in den Lernprozess mit einzubauen, d.h. also die Gefühle und die Fantasie der Kinder ebenfalls häufiger anzusprechen.

Denn erst dadurch wird die Lernfähigkeit der Schüler optimiert und die ganzheitliche Entwicklung der Schüler gefördert, aus der dann situationsangemessenes sprachliches Handeln resultiert.

2.2 Didaktische Prinzipien ganzheitlichen Lernens

² vgl.: Löffler, R.: Ganzheitliches Lernen: Grundlagen und Arbeitsformen. In: Bach, G./ Timm, J.-P.: Englischunterricht: Grundlagen und Methoden einer handlungsorientierten Unterrichtspraxis. Francke-Verlag, 1989, S. 42

Im nun folgenden Abschnitt möchte ich einige didaktische Prinzipien vorstellen, die für das ganzheitliche Lernen im FFU von wesentlicher Bedeutung sind.

Um die Schüler ganzheitlich anzusprechen ist es wichtig, die simultane Wahrnehmung, das assoziative Denken, das bildhafte Gedächtnis sowie die Gefühle und Intuitionen der Schüler in den Lernprozess zu integrieren.

Der sensomotorische Bereich spielt eine wesentliche Rolle, die Körper- und Sinneswahrnehmung der Schüler muss aktiviert und gefördert werden. Dazu tragen vor allem auch Spiele zur Motorik bei oder auch Spiele, bei denen Mimik, Gestik und Bewegungen eingesetzt werden müssen.

Günter Gerngross und Herbert Puchta³ sprechen davon, dass ein ganzheitlicher FFU auf den bereits vorhandenen Grundlagen der Schüler aufbauen muss. Dazu gehört für die beiden Autoren:

- Die Fähigkeit der Schüler, Bedeutung mit Hilfe von Intonation, Mimik oder Gestik zu erfassen oder aus dargestellten Zusammenhängen zu erschließen. Daraus ergibt sich als wichtigste Grundlage des FFU das Ziel der Entwicklung des Hörverstehens, d.h. die Schüler stellen Vermutungen über das Gesagte an, aus denen durch oftmalige Wiederholung schließlich Sicherheit wird.
- Die Fähigkeit, auch mit sprachlich begrenzten Mitteln bereits kreativ handeln zu können (z. B. durch die Übertragung von Gelerntem auf andere Kontexte oder das englische Aussprechen deutscher Wörter)
- Die Fähigkeit, indirekt zu lernen (z. B. über Songs, Rhymes, Chants oder auch Spiele). Diesen Aspekt halte ich gerade im Hinblick auf das Thema dieser Arbeit für äußerst wichtig, da es sich beim Einsatz von Lernspielen in erster Linie um ein unbewusstes Lernen der Schüler handelt, bei dem Sprache nicht als Selbstzweck dient, sondern vielmehr als natürliches Mittel zum Erreichen kommunikativer Ziele eingesetzt wird. Auf diesen Punkt werde ich im nächsten Kapitel noch einmal ausführlicher eingehen.
- Die Fähigkeit, mit Fantasie zu lernen und durch spielerischen Umgang etwaige Hemmungen vor der neuen und fremden Sprache abzubauen.
- Schließlich noch die Fähigkeit zur Interaktion selbst, welche die Schüler bereits beim Erwerb der Muttersprache angewendet haben und auf die nun

³ vgl.: Gerngross, G./ Puchta, H.: Playway 3 Rainbow Edition. Teacher's Book, Klett-Verlag, 2001, S. 22

auch im Bereich der Fremdsprache zurückgegriffen werden soll.

Kinder lernen, was sie sehen, hören und tun. Genau diesen Aspekt müssen wir uns durch das ganzheitliche Lernen zunutze machen. Denn durch Lernspiele, Songs, Rhymes, Nachahmung, Bewegung und vor allem Handlungsorientierung lässt sich ein spielerischer Umgang mit der neuen Sprache erreichen, in dessen Verlauf sich wichtige Wörter und Redemittel eingepägt, Erfahrungen mit Sprache gesammelt und Hemmungen abgebaut werden.

Zudem sind Kinder oft perfekte Imitatoren. Darum ist es wichtig, ihnen möglichst viele Sinneserfahrungen verfügbar zu machen. Je mehr dieser Erfahrungen Schüler machen können, desto besser nehmen sie Informationen auf. Es ist lernpsychologisch bewiesen, dass das langfristige Behalten durch die multisensorische Aufnahme von Informationen begünstigt wird.

Die Schüler sind in ihrer ganzen Unterschiedlichkeit häufig auch verschiedene Lernertypen, die durchaus differente Sinneskanäle bevorzugen. Daher ist es von entscheidender Bedeutung, im FFU für eine ausgewogene Balance zwischen visueller, auditiver und kinästhetischer Darbietung sprachlicher Informationen und deren Anwendung zu sorgen, um allen Schülern möglichst in gleichem Maße gerecht zu werden.

Ich stimme daher Renate Löffler⁴ zu, die mit Ganzheitlichkeit auch die Integration der Aktivitäten beider Gehirnhälften im Prozess des Spracherwerbs beschreibt. Lernspiele aktivieren die rechte Hemisphäre und bewirken eine Verbindung der beiden Gehirnhälften der Schüler vor allem dann, je stärker bildhaftes Denken, assoziative Verknüpfungen und nonverbaler Ausdruck eingesetzt werden. Das kann durch Humor und Witz in kleinen Spielszenen oder durch die Einbeziehung von Mimik und Gestik geschehen. Spiele sprechen die Schüler demnach mit allen Sinnen an und sind daher als eine Form des ganzheitlichen Lernens im FFU bestens geeignet.

Worin die wesentlichen Merkmale von Lernspielen bestehen und wie man sie möglichst effektiv in den FFU integriert, darum soll es im nun folgenden Kapitel gehen.

3. Die Funktion von Lernspielen im frühen Fremdsprachenunterricht

⁴ vgl.: Bloom, J./ Blauch, E./ Löffler, R.: Spielen und Lernen im Englischunterricht. Cornelsen, 1997, S. 6f

3.1 Die Verbindung von Spielen und Lernen

Spielerisches Lernen kommt zustande, wenn Kinder etwas quasi "nebenbei" im Spiel lernen. Ihre Aufmerksamkeit ist auf die jeweilige Spielaufgabe bzw. das Spielziel konzentriert, so dass Langeweile erst gar nicht aufkommt. Frederike Klippel⁵ nennt dazu ein anschauliches Beispiel: Das Ausdenken von Fragen wird in nicht-spielerischer Form von Schülern nur unwillig erledigt, im Ratespiel dagegen stellen Kinder eine Frage nach der anderen, um z. B. ein gesuchtes Tier herauszufinden. Somit sind die Fragen der Schüler in diesem Fall ein brauchbares Mittel zum Zweck (nämlich zur Lösung der Rätselaufgabe), während das Stellen der Fragen im ersten Fall eher eine Art Selbstzweck darstellen. Spielerisches Lernen lässt sich also gut als eine für Schüler im Grundschulalter gemäße Form des Umgangs mit der (Fremd-)Sprache beschreiben.

Grundschulkinder sind äußerst spielfreudig und wie bereits im zweiten Kapitel mit Blick auf die Ganzheitlichkeit erwähnt, so bietet es sich auch hier an, die Spielfreude als eine der Voraussetzungen der Kinder ebenfalls zu Unterrichtszwecken zu nutzen. Viele Spiele beziehen das Vorwissen und die bisherigen Lebenserfahrungen der Schüler mit ein (z.B. Crosswords oder Guess the animal) und sind daher stark an das außerschulische Leben und den persönlichen Erfahrungshorizont der Kinder angelehnt. Ein weiterer Grund also, der im Hinblick auf das ganzheitliche Lernen für den Einsatz von Lernspielen im FFU spricht.

Für Hans-Eberhard Piepho⁶ sind Spiele "Kodifizierung von Erfahrung, der Schlüssel zur Begegnung mit Fremdsprache und Erfahrung von fremder Kultur". Spielen sollten in erster Linie die Schüler untereinander, der Spielleiter (also in den meisten Fällen zunächst der Lehrer) sollte Anregungen zum Spielen geben und selbst Spaß am Spielen haben. Ein guter Spielleiter zieht sich genau dann vom Spiel zurück, wenn der Funke zu den Schülern übergesprungen ist und diese das Spiel eigenständig fortsetzen können.

Zum Begriff des *Lernspiels* meint Piepho, dass jedes Spiel, welches in der Zielsprache ablaufe, gleichzeitig auch ein Lernspiel sei. Ich sehe mit dieser Aussage den Begriff *Lernspiel* allerdings noch nicht klar genug umrissen und werde im Folgenden auch versuchen zu erläutern warum.

⁵ vgl.: Klippel, F.: Englisch in der Grundschule. Cornelsen, 2001, S. 129

⁶ zit. nach: Piepho, H.-E.: Englisch in der Grundschule, Bochum: Kamp 1992, S. 104

Ein Spiel im Allgemeinen lässt sich als vollkommen zweckfrei bezeichnen, es wird um des Spielens willen gespielt. Wird nun aber ein Spiel für den Unterricht eingenommen, so verliert es seine grundsätzliche Zweckfreiheit, auch wenn es vom Spielenden selbst unter Umständen noch als zweckfrei erlebt werden kann. Es kommt also ein pädagogischer Wert oder Nutzen hinzu, der das Spiel meiner Ansicht nach erst zu einem Lernspiel macht.

Wichtig ist dabei allerdings, dass die Eigenstruktur des Spiel(en)s auch beim Einsatz im FFU erhalten bleibt. Dieser Eigenwert des Spiels muss auf jeden Fall erhalten bleiben oder sogar noch ergänzt werden.

Ein Argument, das häufig gegen den Einsatz von Spielen im FFU angeführt wird, ist die Frage der Zeit, die damit dem "eigentlichen" Unterricht verloren geht. Ist also spielerisches Lernen am Ende gar kein richtiger Unterricht? Ich schließe mich hier den Ausführungen des Autorentrios Bloom/Blaich/Löffler⁷ an, die von dem alten Vorurteil *Arbeit vs. Spiel* sprechen, welches noch in den Köpfen vieler Eltern und Lehrer festzusitzen scheint. Um diesem Vorurteil seine Kraft zu nehmen, muss der Lehrer den Einsatz von Spielen zeitlich vom unterrichtlichen Ertrag her verantworten können, d.h. er muss also Lernspiele sinnvoll in das soziale Gefüge und die Lernsituation der Klasse einfügen. Hat das Spiel also beispielsweise als Übung in der Anwendungsphase einer Unterrichtsstunde seinen festen Platz, so ist es kein Zusatz, sondern komplett in den FFU integriert! Dabei greift vor allem auch das im FFU ohnehin äußerst wichtige Prinzip der Wiederholung: Durch häufiges Wiederholen bei leicht ansteigendem Schwierigkeitsgrad kann eine Übung durch Ritualisierung in spielerisches Tun verwandelt werden, wie Löffler und Kuntze⁸ bereits Anfang der 80er-Jahre zu Recht festgestellt haben. Spielerische Formen sind daher besonders gut in der Phase der Übung, der Anwendung und des Transfers einsetzbar.

Demnach lässt sich als Fazit an dieser Stelle zunächst einmal feststellen, dass Spiele bereits von ihrer Grundstruktur her wesentlich mehr als nur besagte Lückenfüller sind, die - sofern sie vollkommen in die Lern- und Arbeitssituation der Schüler integriert sind - auch Fähigkeiten der Schüler ansprechen, welche in einem kognitiv ausgerichteten Lernprozess oftmals unterdrückt werden. Dazu gehören der Ausdruck und das Erleben von Gefühlen sowie das Handeln

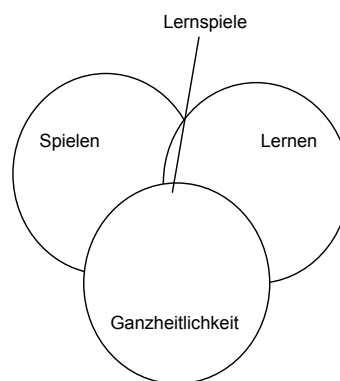
⁷ vgl.: Bloom, J./ Blaich, E./ Löffler, R.: Spielen und Lernen im Englischunterricht. Cornelsen, 1997, S. 17

⁸ vgl.: Löffler, R./ Kuntze, W.-M.: Spiele im Englischunterricht 2, München: Urban und Schwarzenberg 1980, S. 14

innerhalb eines vorgegebenen Spielraums, in dem vielleicht auch einmal weniger übliche Verhaltensweisen ohne Furcht vor Konsequenzen ausprobiert werden können. Schüler entdecken möglicherweise neue Seiten und Fertigkeiten bei sich und den Mitschülern und entwickeln auf diese Weise ihre Selbst- und Fremdwahrnehmung weiter. Auch Fantasie und Einfallsreichtum sowie die eigene Körperwahrnehmung und Motorik werden gleich durch eine ganze Reihe von Spielen angesprochen.

Aus all den genannten Gründen sehe ich nicht nur eine Verbindung zwischen Spielen und Lernen, sondern würde zudem auch eine Verbindung von Spielen und ganzheitlichem Erleben herstellen. Erst aus dem Zusammenwirken von ganzheitlichem FFU und dem Einsatz von Lernspielen lassen sich die Ziele des FFU auf grundschulkindgemäße Art und Weise noch effizienter verfolgen und erreichen.

Dieses Zusammenwirken möchte ich mit der folgenden von mir selbst entworfenen Grafik verdeutlichen:



Somit würde ich in Anlehnung an Löffler und Kuntze Lernspiele daher als Form ganzheitlichen Lernens bezeichnen, die auf den Erwerb und die Festigung von bestimmten Strukturen, Wendungen und Fertigkeiten gerichtet ist. Das Sprachverhalten der Schüler ist zum Teil durch die Spielregeln oder die Spielstruktur schon vorgegeben und wird dann von den Schülern reproduziert. Um eine sprachliche Einengung zu vermeiden, sind viele verschiedene Varianten von Lernspielen nötig.

Jedem Lernspiel wohnt eine Kommunikationsfunktion inne, die sich in den nicht durch den Spielablauf und die Spielregeln abgedeckten Elementen wie Verständnisfragen oder Anweisungen äußert. Es ist Aufgabe des Lehrers, diese Kommunikationsfunktion von Lernspielen zu nutzen und sie den Schülern zugänglich zu machen. Entscheidend dafür ist der Einsatz von spielsteuernden Kommunikationselementen, dem sogenannten Spielvokabular. Denn ein Ziel des

Einsatzes von Lernspielen muss es sein, die Schüler dahingehend zu befähigen, dass sie im Verlauf des Spiels spontane Äußerungen in der Fremdsprache von sich geben können.

Lernspiele wie Spiele im Allgemeinen sind immer Begegnung eines Spielers mit Spielgegenständen und/oder Mitspielern und erfordern somit einen hohen Grad an Interaktion. Dieses dynamische Element der Interaktion ist auch ein Ziel des FFU und lässt sich daher gut mit dem Einsatz von Lernspielen verbinden. Damit treffen wir nun bereits auf meinen nächsten zu betrachtenden Punkt, nämlich den Zusammenhang von Lernspielen mit den Zielen des FFU.

3.2 Die Verknüpfung von Lernspielen mit den Zielen des FFU

Zur umfassenden Betrachtung des Einsatzes von Lernspielen im FFU darf ein Blick auf die Aufgaben und Ziele des FFU und deren Verbindung zu den Lernspielen nicht fehlen.

Frederike Klippel⁹ merkt dazu an, dass Spielziel und Lernziel beim Einsatz von Lernspielen im FFU oft nicht identisch sind. So sorgt beispielsweise das Spielziel (Ausfüllen sämtlicher Felder auf dem Spielblatt) beim "Bingo" für die Motivation der Schüler, denen beim Versuch, dieses Spielziel zu erreichen, das Üben der fremden Sprache nicht einmal unbedingt bewusst wird. Das eigentliche Lernziel beim Bingo besteht dagegen in erster Linie aus dem Hinhören und Verstehen der zu übenden Sprachelemente.

Durch diese Trennung von Spielziel und Lernziel kann eine Spielform (wie eben "Bingo") für mehrere Lernziele genutzt werden. Frederike Klippel geht sogar soweit zu behaupten, dass sich spielerisches Lernen zu allen Zielen des FFU verwirklichen lässt.

Das Niedersächsische Kultusministerium¹⁰ merkt zu Spielen im FFU und deren Zielsetzungen an, dass sie ganzheitliches und fantasieanregendes Lernen ermöglichen, die Lernbereitschaft der Kinder unterstützen und gleichzeitig ihre motorischen Bedürfnisse mit einbeziehen sollen. Somit findet eine Verbindung von Sprechen, Handeln und Darstellen statt, die den Kindern häufig zu unbewusstem Spracherwerb verhilft.

⁹ vgl.: Klippel, F.: Englisch in der Grundschule. Cornelsen, 2001, S. 129

¹⁰ vgl.: Niedersächsisches Kultusministerium: Didaktisch-methodische Empfehlungen zum

Fremdsprachenlernen in der Grundschule. Schroedel, 1995, S. 18

Ein Vorteil von Spielen wird hier zudem darin gesehen, dass sich Schüler sowohl produktiv als auch rezeptiv an Spielen beteiligen können. Spiele lassen Gelerntes in immer wieder neuen Variationen und auf verschiedenen Ebenen üben, weshalb sie sich so gut zur Wiederholung oder Festigung eignen.

Löffler und Kuntze¹¹ schlagen vor, das Lernspiel in Beziehung zum Ziel der Kommunikationsfähigkeit der Schüler zu setzen. Denn auf diese Weise lässt es sich sowohl inhaltlich als auch strukturell in die Didaktik des FFU integrieren und wird so zu einer spezifischen Methode des Unterrichts. Ich teile diese Ansicht, was sich bereits im Titel dieser Arbeit ausdrückt, in der ich die Lernspiele ebenfalls als eine - nicht aber als die einzige - Methode ganzheitlichen Lernens ansehe.

Die beiden Verfasser sehen zudem eine Verbindung zwischen den Zielen des FFU und den Strukturelementen des Spiels in insgesamt drei Bereichen, die in jedem Spiel erkennbar sind, aber gleichzeitig auch wesentliche Bestandteile des FFU darstellen:

- Darstellen (durch darstellende Spiele, natürlich inklusive Mimik und Gestik)
- Interagieren (durch Interaktionsspiele wie z.B. Rollenspiele)
- Lernen (durch die von mir in dieser schriftlichen Hausarbeit zu behandelnden Lernspiele)

Laut Bloom, Blaich und Löffler¹² benötigen Lernspiele immer eine klar erkennbare sprachliche Zielsetzung und soziale Struktur, um erfolgreich im FFU eingesetzt werden zu können. Redewendungen innerhalb des Spiels müssen an die Lernsituation und das Lernbedürfnis der Klasse angepasst werden. Dazu gehört die Berücksichtigung folgender Fragestellungen:

- Wie viel Aktivität und Bewegung benötigt die Klasse?
- Wettbewerb ja oder nein - und wenn ja, welche Form von Wettbewerb?
- Gruppenspiele oder Partnerspiele?
- Spiele auf Zeit oder eher zur Beruhigung?
- Wie viel Zeit sollte mit Lernspielen verbracht werden?

All dieser Aspekte muss sich der Fremdsprachenlehrer bewusst sein, wenn er Lernspiele in seinem Unterricht einsetzen möchte. Welche Regeln er zudem

¹¹ vgl.: Löffler, R./ Kuntze, W.-M.: Spiele im Englischunterricht 2, München: Urban und Schwarzenberg 1980, S. 17ff

¹² vgl.: Bloom, J./ Blaich, E./ Löffler, R.: Spielen und Lernen im Englischunterricht. Cornelsen, 1997, S. 17

noch beachten sollte, habe ich im nun folgenden Unterkapitel zusammengefasst.

3.3 Leitlinien für das Spielen im FFU

Entscheidend für den Einsatz von Lernspielen im Unterricht ist der sogenannte "Aktivierungszirkel"¹³. Spielhandlung und Spielziel müssen immer einen möglichst hohen Grad an Attraktivität aufweisen, sonst entsteht keine Spannung oder der Spielausgang ist schnell entschieden. Daher sollte der Spielleiter immer auf eine ausgewogene Verteilung von Wettbewerb und Kooperation sowie von Können und Zufall achten. Ist der Ausgang eines Lernspiels nur vom Können abhängig, haben nur die guten Schüler eine Gewinnchance. Der Spielausgang muss also auch vom Zufall abhängig sein, wobei reine Glücksspiele als das andere Extrem ebenfalls ungeeignet sind. Optimal zum Erhalt der Spannung bei Lernspielen sind kurze Aktivierungszirkel, d.h. viele Sprechansätze bzw. Wiederholungsmöglichkeiten sowie die individuelle Anpassung des Schwierigkeitsgrades.

Ein weiterer Vorteil des Einsatzes von Lernspielen ist, dass der Lehrer, sobald die Schüler das Spiel eigenständig durchführen, die Möglichkeit hat, das Sprachkönnen der Kinder in kommunikativen Situationen zu beobachten. Somit müssen keine künstlichen Dialoge oder sonstige Situationen konstruiert werden, sondern von der kindlichen Spielmotivation ausgehend ist eine genaue Betrachtung des Sprachkönnens der Schüler durchaus möglich.

Wichtig ist laut Frau Klippel, dass nicht gleich bei kleinen Fehlern eingegriffen wird, da ein solches Verbessern die Spielrealität zerstören würde. Statt dessen bietet es sich an, sich zu merken oder zu notieren, an welchen Sprachzielen noch gearbeitet werden muss (z.B. die Kenntnis bestimmter Tiernamen oder deren Aussprache). Nur wenn es zur Sicherstellung des ungestörten oder reibungslosen Verlaufs des Spiels unbedingt notwendig ist oder die Gefahr besteht, dass sich fehlerhafte Redewendungen einschleifen und verfestigen, sollte mit kleinen Korrekturen eingegriffen werden. Zudem ist es sicher eine prophylaktische Möglichkeit, wichtige Redemittel, die sich vielleicht in vielen Spielen wiederfinden lassen, vorher gemeinsam mit den Schülern zu erarbeiten und evtl. zu visualisieren.

In ihren weiteren Ausführungen zu diesem Thema hat die Autorin zudem

¹³ zit. nach: Klippel, F.: Englisch in der Grundschule. Cornelsen, 2001, S. 129-132

Richtlinien im Hinblick auf den Einsatz von Lernspielen im FFU aufgestellt, von denen ich einige an dieser Stelle kurz aufzählen möchte:

- Es sollten nur Spiele ausgewählt werden, die dem fremdsprachlichen Können der Schüler angemessen sind. Ich denke, für einen verantwortungsvollen Pädagogen, der die Lernvoraussetzungen seiner Schüler beachtet, versteht sich dieser Hinweis ohnehin von selbst.
- Spielaufgabe und Spielregeln müssen den Schülern klar und deutlich erklärt werden und von ihnen auch komplett verstanden worden sein. Nach der Erklärung durch den Lehrer bietet es sich an, die Regeln noch einmal von einem oder mehreren Schülern wiederholen zu lassen. Auch die Wiederholung der Spielregeln in der Muttersprache oder sogar ein Probedurchgang des Spiels sind hierbei durchaus legitim. Regeln sind ein wesentlicher Bestandteil des Spiels, geben dessen Rahmen vor und sorgen so für Überschaubarkeit und Transparenz. Diese Klarheit wiederum ist wesentliche Voraussetzung für individuelle Entscheidungen der Schüler während des Spielverlaufs, da Willkür ausgeschaltet wird. Ein Aufgabenwechsel nach einem bestimmten Zeitraum wirkt beispielsweise nicht diskriminierend, wenn er vorher festgelegt worden ist, sondern er wird als Teil des Spiels akzeptiert. Somit haben Spielregeln eine stark objektivierende Wirkung auf den Spielverlauf und die Spieler. Die Spielregeln sind es erst, die ein Spiel variabel machen und den nötigen Spielraum schaffen, da Veränderungen im Hinblick auf die zu erreichenden Ziele, die Struktur oder den Verlauf des Spiels durchaus möglich sind. So ist eine optimale Anpassung an das Lernniveau der Schüler und die soziale Situation der Gruppe möglich, Über- bzw. Unterforderung von Schülern kann durch die flexible Gestaltung von Regeln also ganz klar vermieden werden! Hier muss der Lehrer zum einen seiner Verantwortung gegenüber den Schülern gerecht werden und hat zum anderen die Möglichkeit zur kreativen Gestaltung von Spielen. Dabei gilt für die Modifikation von Spielregeln: Jede Regel, die der Lehrer vorgibt oder verändert, sollte für ihn sachlich bzw. didaktisch zu begründen sein.
- Die Spielregeln sollten an die Klasse angepasst werden, je nach sozialer Zusammensetzung oder Bewegungsdrang der Kinder können durchaus große Unterschiede zwischen einzelnen Klassen bestehen, die man bei der Festsetzung des Ablaufs und der Regeln für ein Lernspiel je nach Klasse individuell abändern sollte.

- Mit der Einführung eventueller Punktverluste bei Spielen sollte man behutsam umgehen, da unter Umständen bei den Kindern Angst vor Fehlern, die zu Punktverlusten führen könnten, aufgebaut wird. Am ehesten bieten sich Punktverluste in Form des Spiels "Hangman" an, statt eines Galgenmännchens könnte auch ein Bonbonvorrat, der aufgebraucht wird, an die Tafel gemalt werden. Zudem sollten Ausscheidungsrunden oder Ähnliches vermieden werden, um so keinen Schüler um die Chance des Übens zu bringen und somit zu frustrieren.
- Um die Motivation und Spielfreude für die jeweiligen Lernspiele zu erhalten, sollten Spiele immer dann beendet werden, wenn sie gerade am meisten Spaß machen.

Ein letzter Punkt, den ich an dieser Stelle noch kurz ansprechen möchte, ist das Spielprinzip des Wettbewerbs. Aus einer einfachen Übung entsteht durch das Prinzip des Wettbewerbs ein Lernspiel (z.B. "Who can name all of the animals first?"). Gerade das Prinzip des Wettbewerbs wird oftmals sehr kritisch gesehen, da vor allem im Hinblick auf das soziale Lernen der Schüler die Kooperation wichtiger sein sollte als die Rivalität untereinander. Wettbewerb als Spielprinzip ist deshalb schwer einzuschätzen, weil er die Schüler einerseits motivieren und so zu besseren Leistungen führen, andererseits bei vergeblicher Anstrengung aber auch zur Frustration führen kann.

Die Dynamik des Wettbewerbs sollte man vor allem dann nutzen, wenn die Lernausgangslage der meisten Schüler annähernd gleich ist, was im FFU im Vergleich zu anderen Fächern noch am ehesten der Fall sein kann. Entscheidend ist dabei, dass die für das jeweilige Lernspiel erforderlichen Strukturen, Spielregeln und Redemittel sowie der Ablauf des Spiels klar und die zur Verfügung stehende Zeit nicht zu knapp ist. Der Wettbewerb zwischen annähernd homogenen Gruppen ist jedenfalls meiner Ansicht nach sinnvoller als der Wettkampf zwischen einzelnen Schülern. Auch hier spielt das soziale Gefüge einer Klasse und die Sensibilität des Lehrers sowohl für die Gruppe wie auch für jeden einzelnen Schüler und die dementsprechende Anpassung der Spielregeln an diese Aspekte eine wichtige Rolle.

Abschwächen lässt sich Wettbewerb durch den dosierten Einsatz von Wettbewerbsspielen und durch Spiele, bei denen der Wettbewerb auf Richtigkeit wichtiger ist als der Wettbewerb auf Zeit. Auch das Arrangement von Spielen kann zur Abschwächung des Wettbewerbscharakters beitragen (z.B. der Einsatz von Kreisspielen).

Worum es sich beim Arrangement von Lernspielen genau handelt und welche Arten man unterscheidet, möchte ich im kommenden Kapitel näher erläutern.

4. Spielformen für den frühen Fremdsprachenunterricht

Bei der Darstellung der nun folgenden Lernspiele habe ich mich bewusst auf fünf verschiedene Spielformen beschränkt, zu denen ich jeweils ein bis zwei Beispiele geben werde. Schwierig ist zum Teil die Abgrenzung der Spielformen, da in einem Spiel durchaus mehrere Elemente vorkommen können. Trotzdem habe ich eine etwaige Kategorisierung versucht und hoffe damit auf Zustimmung zu treffen. Da das frühe Fremdsprachenlernen in erster Linie über das

Hörverstehen und den ganzheitlichen Zugang zustande kommt und der Aspekt des Schreibens fremdsprachlicher Wörter zunächst noch vernachlässigt wird, habe ich die Schreibspiele in meiner Aufzählung außer Acht gelassen.

Weil sich meine Unterrichtseinheit mit dem Thema "animals" beschäftigt, wird in den Beispielen jeweils der Umgang mit Tieren thematisiert. Ich habe zudem bewusst den Ausdruck "Spielleiter" statt "Lehrer" gewählt, da ich wie gesagt erreichen möchte, dass die Schüler nach einer gewissen Zeit dazu in der Lage sind, die jeweiligen Spiele eigenständig durchzuführen.

4.1 Einstiegsspiele

Diese Spielform soll dabei helfen, in ein Vorhaben einzusteigen, also z.B. einen sprachlichen Kontakt zwischen den Schülern herzustellen. Durch kleine bzw. kurze Spiele sollen Ängste abgebaut sowie Neugier und Zutrauen geweckt werden.

Einstiegsspiele weisen eine Reihe von Strukturmerkmalen auf, die ich hier kurz nenne:

- Die Spiele sind von relativ kurzer Dauer.
- Alle Schüler werden zugleich einbezogen.
- Nonverbales Verhalten (Motorik, Mimik und Gestik) bildet die grundlegende Gemeinsamkeit dieser Spielform.
- Spaß und Humor spielen eine wesentliche Rolle.

Ich sehe in Einstiegsspielen in erster Linie die Möglichkeit, vorher behandelte Inhalte (z.B. bestimmte Tiernamen oder sprachliche Strukturen) noch einmal auf spielerische Weise am Stundenanfang zu wiederholen und zu festigen. Da das Prinzip der Wiederholung für den FFU eminent wichtig ist, drängen sich meiner Meinung nach Einstiegsspiele dafür geradezu auf.

"Lip-Reading"¹⁴

Der Spielleiter nennt einen Tiernamen, bewegt dabei aber nur die Lippen, so dass die Schüler den richtigen Namen von den Lippen ablesen müssen. Wer den richtigen Namen errät, darf das nächste Tier lautlos vorsprechen.

"Charade"¹⁵

¹⁴ vgl.: Süßkand-Thiel, U./ Thiel, W.: Spielend Englisch = Just Games: Die besten 15-Minuten-Spiele. Lichtenau: AOL-Verlag, 1996, Spiel-Nr. 25

¹⁵ vgl.: Gerngross, G./ Puchta, H.: Playway 3 Rainbow Edition. Teacher's Book. Klett-

Alle Schüler stehen im Kreis, für die verschiedenen Tiere sind zuvor bestimmte Gesten festgelegt worden. Der Spielleiter nennt ein Tier und zeigt auf einen Schüler, dieser muss nun das genannte Tier pantomimisch darstellen. Eine Variante ist es, Bildkarten an die Schüler zu verteilen und sie die darauf befindlichen Tiere dann pantomimisch darstellen zu lassen. Gerade wegen der Einbeziehung von Gesten zur Unterstützung der möglichen Lernwörter ist dieses Spiel für den FFU bestens geeignet.

4.2 Bewegungsspiele

Diese Spiele sollen in erster Linie den Bewegungsdrang der Grundschul Kinder stillen. Sie erfüllen demnach einen doppelten Zweck, da sie einerseits eine Ventilfunktion für den natürlichen Bewegungsdrang der Kinder bieten, andererseits aber zugleich das Verstehen der fremden Sprache üben. Aus diesem Grund habe ich mich auch entschieden, diese Spielform, die auf den ersten Blick nicht viel mit Lernspielen zu tun zu haben scheint, ebenfalls mit in diese kleine Sammlung aufzunehmen.

“Pet Shop”¹⁶ (innerhalb der Einheit als ‘*Chaos in the Zoo*’ eingesetzt)

Die Schüler sitzen im Stuhlkreis und jedes Kind bekommt eine bestimmte Tier-Identität, die es nun verkörpert. Die Anzahl der Tiere sollte dabei auf etwa sechs begrenzt sein. Ein Schüler steht in der Mitte des Kreises und sagt beispielsweise: “All lions change places!” Dann müssen alle Schüler, die einen Löwen darstellen, schnell ihren Platz verlassen und sich einen neuen freien Stuhl innerhalb des Stuhlkreises suchen. Der Schüler in der Mitte versucht das ebenfalls, so dass erneut ein Schüler übrig bleibt. Dieser läutet dann die nächste Runde ein. Sagt ein Schüler, der in der Mitte steht, plötzlich: “Chaos in the Zoo”, müssen alle Schüler ihre Plätze wechseln. Neben seinem zweifelsohne äußerst hohen Bewegungsgrad trägt dieses Spiel auch zur Weiterentwicklung des Hörverständnisses der Schüler bei.

4.3 Mündliche Spiele

Die mündlichen Spiele - auch Sprachspiele genannt - sind die wohl wichtigsten Spiele des FFU, weil durch sie die wesentlichen Bestandteile des FFU, nämlich Sprechfertigkeit und Hörverstehen geübt werden. Gerade zu Beginn des FFU

Verlag, 2001, S. 99

¹⁶ vgl.: Grundschule Englisch 1/2003, S. 25

trauen sich Kinder das Sprechen und Mitteilen in der fremden Sprache oft noch nicht, so dass mündliche Spiele den Schülern eine gute Möglichkeit bieten zu beweisen, dass sie englische Wörter und Sätze trotzdem bereits verstehen. Oft kann dieses Verstehen durch Handlungen (wie in "Simon says") ausgedrückt werden, zudem prägen sich Klang und Bedeutung fremdsprachlicher Wörter ein. Strukturmerkmale von mündlichen Spielen sind:

- Häufige, wiederholende Sprechansätze.
- Spannung durch Veränderung, Variation, eigene Entscheidungen.
- Das sprachliche Handeln reicht von der Reproduktion bis hin zum freien Sprechen.
- Die Kreis- oder Kettenstruktur herrscht vor.

Anfangs ist bei mündlichen Spielen eine klar umrissene Zielsetzung wichtig, damit die Schüler mit der Spielaufgabe vertraut werden und ihre Bereitschaft zum Sprechen in der Fremdsprache zunimmt.

"Guess the animal"¹⁷

Ein Schüler denkt sich ein Tier aus und nennt es dem Spielleiter. Dann raten die Mitschüler, um welches Tier es sich handeln könnte ("Is it an elephant?" - Yes, it is/No, it isn't). Das Kind, das richtig geraten hat, ist als nächstes an der Reihe.

"Animal-Bingo"¹⁸

Von diesem Spiel sind die verschiedensten Varianten möglich, ich habe mich dazu entschieden, die Variante unseres Lehrwerkes "Playway" kurz näher zu beschreiben, weil ich diese auch in der Unterrichtseinheit selbst eingesetzt habe. Die Schüler erhalten ein Blatt mit einem vorgegebenen Raster von je zweimal vier Feldern. Nun suchen sich die Schüler aus ihrem Activity Book insgesamt acht Tierabbildungen heraus und legen diese in das Raster, wobei keine Karte doppelt verwendet werden darf. Anschließend nennt der Spielleiter ein Tier. Ist dieses im Raster dabei, wird die Karte umgedreht. Wer zuerst alle vier Karten seines Rasters umgedreht hat, schreit "Bingo!" und hat gewonnen. Die Autoren beabsichtigen bei dieser Variante des Spiels zudem ein Einkleben der Bilder in das Raster mit anschließendem Durchstreichen. Daher schlage ich als Alternative vor, dass die Schüler, die bereits ein "Bingo!" erzielt haben, neue

¹⁷ vgl.: Grundschule Englisch 1/2003, S. 27

¹⁸ vgl.: Gerngross, G./ Puchta, H.: Playway 3 Rainbow Edition. Teacher's Book. Klett-Verlag, 2001, S. 105

Bilder einkleben und sich so auf den zweiten Durchgang des Spiels vorbereiten.

4.4 Materialspiele

Bei Materialspielen handelt es sich um Spielformen, bei denen eine etwas aufwändigere Vorbereitung notwendig ist, die möglicherweise sogar mit der Klasse gemeinsam erledigt werden kann. Durch die Verwendung von Material ändert sich das Umfeld der Schüler. Meist handelt es sich um Sprechspiele in Partnerarbeit oder Kleingruppen mit einem entsprechend hohen Sprechanteil der einzelnen Schüler. Eine sorgfältige Vorbereitung mit der Erarbeitung von spielsteuernden Redemitteln ist bei Materialspielen häufig unerlässlich, da im Spielverlauf selbst die Lehrerhilfe bzw. Lehrerkontrolle nahezu komplett wegfällt.

“Animal-Memory”¹⁹

Nach dem Memory-Prinzip werden immer abwechselnd zwei Karten aufgedeckt und die darauf befindlichen Tiere benannt. Hat ein Schüler zwei gleiche Bilder gefunden, darf er diese behalten und ist noch einmal an der Reihe. Der Schwierigkeitsgrad kann hier gut variiert werden, indem anfangs vielleicht mit weniger Karten gespielt wird und sich die Anzahl dann im Laufe des Spiels steigert. Eine Variante, die sich vor allem beim Thema “animals” anbietet, besteht zudem darin, dass jeweils eine Tierabbildung und eine Abbildung der entsprechenden Tiernahrung zusammengehört (z.B. monkey - banana, sea-lion - fish, usw.).

“Row of animal-cards”²⁰

Dieses Spiel ist auch unter dem Namen “partner-dictation” bekannt. Es ist ein Partnerspiel, bei dem man zwei Sätze Bildkarten von Tieren sowie einen Sichtschutz (Schulranzen der Kinder, Buch, etc.) benötigt. Der erste Schüler legt seine erste Karte auf den Tisch, nennt den Namen des Tieres und fährt dann mit der nächsten Karte fort. Spieler zwei hat nun die Aufgabe, die Reihe mit Hilfe seiner Karten nachzulegen. Anschließend findet ein gemeinsamer Vergleich statt und die Rollen werden getauscht.

4.5 Wettspiele

Die wichtigsten Ausführungen zum Prinzip des Wettbewerbs habe ich bereits im vorigen Kapitel genannt. Bei dieser Spielform unterliegen die Schüler einem

¹⁹ vgl.: Gerngross, G./ Puchta, H.: Playway 3 Rainbow Edition. Teacher’s Book. Klett-Verlag, 2001, S. 105

²⁰ vgl.: Grundschule Englisch 1/2003, S. 20

möglichen Zeit- oder Leistungsdruck des Wettkampfes, weshalb man beim Einsatz dieser Spielform sowie bei der Teambildung möglichst behutsam vorgehen sollte. Ein interessantes Wettkampfspiel möchte ich an dieser Stelle vorstellen.

“Word race”²¹

Die Schüler sitzen bei diesem Spiel im Stuhlkreis und der Spielleiter, der in der Mitte des Kreises sitzt, teilt zwei Gruppen ein. Die Schüler jeder Gruppe erhalten eine bestimmte Anzahl von Bildkarten mit Tiermotiven, wobei darauf zu achten ist, dass jedes Tier möglichst nur einmal pro Gruppe vorkommt. Dann sagt der Spielleiter “Please bring me the horse (Monkey, elephant, etc.)” und die Schüler müssen das geforderte Tierbild in die Kreismitte bringen und dem Spielleiter in die Hand geben. Wer am schnellsten reagiert, erhält den Punkt. Hier ist auch die Variante möglich, dass der schnellere Schüler mit dem richtigen Bild zwei Punkte bekommt, der Schüler, der langsamer war, aber trotzdem das richtige Bild in der Hand hatte, einen Punkt bekommt. Damit die Konzentration der bereits an der Reihe gewesenen Schüler nicht komplett absinkt, bekommen diese ihre Karte wieder (oder eine andere Bildkarte) und sind an den nächsten Durchgängen weiter beteiligt. Die Mannschaft mit den meisten Punkten am Ende des Spiels ist die Siegermannschaft.

Für den Einsatz aller nun vorgestellten Formen von Lernspielen gilt im Hinblick auf die Unterrichtspraxis, dass häufiges und gut verteiltes Spielen wesentlich lerneffektiver ist als seltenes, gehäuft praktiziertes Spielen. Wie ich persönlich einige dieser Lernspiele in meine Unterrichtseinheit zum Thema “animals” integriert habe, lässt sich an meiner Darstellung der Einheit im anschließenden fünften Kapitel ablesen.

5. Darstellung der U-Einheit “animals”

Auf den nun folgenden Seiten stelle ich meine Unterrichtseinheit zum Thema “animals” vor, die ich mit den Kindern eines dritten Jahrgangs an der Albert-Schweitzer-Schule in Lehrte durchgeführt habe.

Der Übersichtlichkeit und Kürze halber sind die einzelnen Stunden als Verlauf in Tabellenform wiedergegeben, die jeweils die wichtigsten Informationen zu der Stunde sowie einen kurzen methodisch-didaktischen Kommentar enthalten. An die Tabelle einer Stunde schließt sich jeweils die Reflexion dieser

²¹ vgl.: a.a.O.

Unterrichtsstunde an. Für die beiden geforderten ausführlichen Stundenentwürfe sind neben den Verlaufsplanungen und Reflexionen alle weiteren Überlegungen angeführt und die Begründung angeführt, warum ich diese beiden Stunden ausgewählt habe.

5.1 Aufbau der Unterrichtseinheit “animals”

1. Wortschatzeinführung verschiedener Tiere mit Schriftbildunterstützung.
2. Storytelling: ‘The lion is ill’ - Nacherzählen einer Geschichte, Spiele zur Rekonstruktion dieser Geschichte.
3. Kennen lernen eines neuen Songs (‘Listen to the animals’) und einer neuen Spielform (‘Bingo!’).
4. ‘Two little dicky birds’ - Kreativer Umgang mit einem englischen Kinderreim.
5. Zoo-Animals - Kennen lernen weiterer Tiernamen.
6. ‘Which picture is the same?’ - Vergleiche und Zuordnungen von Tieren.
7. ‘How many... are there?’ - Phrasenerarbeitung anhand eines Ratespiels

5.2 Intentionen der Unterrichtseinheit

Im Vordergrund der Unterrichtseinheit “animals” steht der ganzheitliche Umgang mit den englischen Tiernamen. Dieser erfolgt über verschiedene Zugänge, so beispielsweise über das Erzählen einer entsprechenden Geschichte, aber auch über Lieder und Reime zum Thema Tiere.

Neben dem Umgang mit dem neuen Vokabular nehmen Übungen zum Hörverstehen den größten Platz ein. Dazu gehören auch Wiederholungen und Neueinübungen von Anweisungen, welche die Schüler innerhalb des Unterrichts verstehen sollen (“classroom language”).

Zudem spielt die Verbesserung der Kommunikationsfähigkeit eine wesentliche Rolle, so dass ich mit den Kindern einfache Frage- und Antwortstrukturen einübe, mit deren Hilfe sie in der Lage sein sollten, sich auch in der Fremdsprache verständlich zu machen.

Da der Schwerpunkt der Einheit außerdem auf den Lernspielen liegt, ist das Einüben von Spielregeln und Spielprinzipien ebenfalls sehr wichtig und wird daher von mir auch unter den Zielsetzungen angeführt.

Zusammenfassend verfolge ich mit der Unterrichtseinheit ‘animals’ folgende Intentionen:

- Die Schüler sollen die Bedeutung und Aussprache neuer Wörter (Tiernamen)

lernen.

- Die Schüler sollen dazu befähigt werden, diese Tiernamen mit passenden Gesten zu untermalen.
- Die Schüler sollen den Inhalt einer Geschichte verstehen und inhaltliche Fehler innerhalb dieser Geschichte erkennen und korrigieren.
- Die Schüler sollen ein englisches Lied kennen lernen, den Liedtext verstehen und das Lied singen können.
- Die Schüler sollen einen englischen Reim kennen lernen, diesen mit Gesten untermalen und daraus in Analogie weitere Reime herstellen können.
- Die Schülerinnen und Schüler sollen Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Abbildungen herausfinden.
- Die Schüler sollen Spielregeln und Spielprinzipien verstehen und dazu befähigt werden, Spiele in Eigenregie durchzuführen.
- Die Schüler sollen lernen, sich an vorgegebene Spielregeln zu halten.
- Die Schüler sollen erkennen, dass bei der Mehrzahlbildung, ein -s an das Wort angehängt wird.
- Die Schüler sollen Fragen und Anweisungen ('Classroom language') verstehen
- Die Schüler sollen dazu befähigt werden, Frage- und Antwortstrukturen ('Is it...? Yes, it is./No, it isn't.') eigenständig anzuwenden.

Somit beziehen sich die Intentionen dieser Einheit sowohl auf den inhaltlich-thematischen Bereich der "animals" als auch auf sprachliche Bereiche wie das Erlernen von Liedern und Reimen oder das Storytelling. Auch die Weiterführung des Einübens sprachlicher Muster spielt bei den Zielsetzungen für die Einheit eine wesentliche Rolle. Da die Unterrichtseinheit zudem ganz eng mit Lernspielen verknüpft ist, bildet der soziale Aspekt des Verstehens und Einhaltens von Spielregeln sowie des konfliktlosen eigenständigen Durchführens von Lernspielen einen weiteren wichtigen Bereich meiner Zielsetzungen.

5.3 Darstellungen und Reflexionen der einzelnen Stunden der U-Einheit "animals"

1. Stunde: Freitag, 29.10.04, 8.35-9.20 Uhr

Ich habe diese Stunde als eine der beiden ausführlich darzustellenden Unterrichtsstunden ausgesucht, weil ich die erste Stunde einer Unterrichtseinheit immer für besonders wichtig erachte. Hier wird häufig die Motivation für die

weiteren Stunden gelegt, Fehler in der Planung oder Durchführung einer "Anfangsstunde" können somit zur Abnahme des Schülerinteresses führen. Die erste Stunde einer Einheit zeigt mir als Unterrichtendem zudem oftmals auf, in welche Richtung sich die kommende Einheit entwickeln wird, indem die Vorerfahrungen der Kinder sowie ihre Wünsche und Vorstellungen zum neuen Unterrichtsthema deutlich werden.

Anmerkungen zur Klasse

Seit Beginn des Schuljahres unterrichte ich Englisch in der Klasse 3 c, die derzeit aus 23 Schülern (13 Mädchen und 10 Jungen) besteht. Vorerfahrungen in Englisch brachte Frank mit, der zu Schuljahresbeginn neu in die Klasse gekommen war und bereits an seiner alten Schule Englischunterricht hatte. Allerdings befindet sich Frank derzeit zu einer längeren Überprüfung seiner schweren Verhaltensauffälligkeiten in Hildesheim, so dass er momentan nicht am Unterricht teilnehmen kann und wir nicht wissen, ob er überhaupt noch einmal zurückkommt. Das ist für meinen Unterricht in der 3c insofern von Bedeutung, da Frank viele Dinge, die ich den Kindern in der neuen Sprache erklären wollte, ständig unaufgefordert auf Deutsch übersetzte und ich mit ihm daher die Absprache getroffen hatte, nur dann zu übersetzen, wenn ich ihn als "Übersetzer" auch darum bitte. So fällt es mir nun leichter, die Einsprachigkeit gegenüber den Schülern durchzuhalten, da es ab und zu vorkam, dass sich Frank nicht an diese Abmachung hielt.

Weiterhin zeigen einige Schüler der Klasse ebenfalls starke Verhaltensauffälligkeiten. Marco (Marc) blockte anfangs vollkommen ab und wollte mit dem Englischunterricht überhaupt nichts zu tun haben. Nach Gesprächen mit ihm und seiner Mutter und nach behutsamer Heranführung an die englische Sprache zeigte er sich zuletzt allerdings interessiert und beteiligte sich nun meistens mit der nötigen Motivation am Unterrichtsgeschehen.

Rohelat (Ronny) möchte gern im Mittelpunkt des Klasseninteresses stehen und versucht daher sehr oft, die Aufmerksamkeit seiner Mitschüler auf sich zu lenken. Er befolgt Arbeitsaufträge zum Teil nicht oder führt Anweisungen ungenau aus. Zudem stört er den Unterricht in manchen Fällen auch durch Zwischenrufe. Rohelat muss daher konsequent zur Ordnung gerufen werden.

In Absprache mit der Klassenlehrerin Frau Eberhardt führe ich an der Tafel eine Übersicht über das negative Verhalten der Klasse. Stört ein Schüler den Unterricht nach zuvor erfolgter Ermahnung erneut, bekommt er einen Strich an der Tafel. Bei drei Strichen müssen die Klassenregeln abgeschrieben werden.

Einige Mädchen der Klasse wie Alexandra (Alice), Janina (Jessica) und Franziska (Franzy) zeigen bereits jetzt ein stark pubertäres Verhalten. Wenn ein Spiel oder eine Übung (z.B. eine Partner- oder Gruppenarbeit) nicht nach ihren Vorstellungen abläuft, klinken sich die Mädchen sehr schnell aus dem Unterrichtsgeschehen aus und weigern sich stur, weiter dem Unterricht zu folgen. Daher muss ich bei Spielen immer besonders darauf achten, dass diese Mädchen sich nicht ungerecht behandelt fühlen. Trotzdem muss ihnen gleichzeitig klar sein, dass sie mit diesem Verhalten keinerlei Vorteile gegenüber den anderen Schülern erreichen können. Sie müssen lernen, sich in die Klassengemeinschaft einzuordnen. Insofern ist die Unterrichtseinheit, in der einige Spielformen ein gutes soziales Miteinander und das Einhalten von Spielregeln erfordern, sicherlich gut geeignet, um die soziale Entwicklung dieser Mädchen voranzutreiben.

Auch Felicitas (Fiona) fordert im Unterricht von mir sehr viel Zuwendung. Bekommt sie diese nicht, führt das ebenfalls sehr oft zu störendem Verhalten. Für Felicitas und neuerdings auch für Kevin wurden von der Klassenlehrerin Frau Eberhardt Beobachtungsbögen eingeführt, in die auch ich das Verhalten der Kinder während meiner Englischstunden eintrage.

Weiterhin bedeutsam für diese sowie die folgende Stunden ist die zumeist sehr kurze Konzentrationsfähigkeit der gesamten Klasse. Daher ist es wichtig, möglichst viele Phasenwechsel in den Unterricht einzubauen und somit neue Impulse zu setzen. Diesem Aspekt trage ich bereits seit Beginn meiner Tätigkeit in dieser Klasse Rechnung und bin mir sicher, dass die von mir ausgewählten Lernspiele ebenfalls dazu beitragen werden, die Aufmerksamkeit und Motivation der Schüler möglichst lange aufrecht zu erhalten.

Bewegungselemente sind daher für die Schüler der 3c auch von großer Bedeutung, so dass ich versuche, immer wieder derartige Elemente in den Klassenunterricht einzustreuen, wie beispielsweise das Anheften oder Tauschen von Bild- oder Wortkarten an der Tafel, welches überwiegend durch die Schüler vorgenommen wird.

Die Motivation für das Englischlernen ist ansonsten in der Klasse sehr hoch, viele Kinder beschäftigen sich auch zu Hause freiwillig mit den Lehrwerken und kennen häufig auch schon einige der neu einzuführenden Wörter. Das wird mir bei der Sitzkreisphase möglicherweise entgegen kommen, da die neuen Tiernamen dann nicht einmal mehr von mir vorgegeben werden müssen, sondern von den Schülern selbst in den Unterricht eingebracht werden.

Überlegungen zur Sache

Bei der Auswahl aus der Vielzahl der englischen Tiernamen bin ich der Vorgabe des Lehrwerks gefolgt und habe mich auf die dort angeführten neun Tiere beschränkt (*monkey, hippo, lion, bird, snake, frog, mouse, elephant, crocodile*). Auffällig an einigen dieser Wörter (*mouse, elephant, crocodile*) ist die lautliche Nähe zu ihrer deutschen Entsprechung, was das Einprägen der Tiernamen positiv beeinflussen sollte. Diese Tiernamen sind daher wohl nahezu allen Schülern bereits bekannt, die sich deshalb in erster Linie auf das Behalten der übrigen Tiernamen konzentrieren können.

Andererseits besteht durchaus eine Nähe zwischen der Aussprache einiger Wörter und ihrem Schriftbild (*hippo, frog, elephant*). Die Kinder können - da ich das Schriftbild als zusätzliche Unterstützung innerhalb des ganzheitlichen Zugangs zu den neuen Wörtern anbiete - aus der Wahrnehmung des Schriftbildes durchaus auf die Aussprache des Wortes schließen und es somit auch darüber besser identifizieren. Da das Schriftbild beim Einprägen der Wortbedeutung allerdings nicht im Vordergrund steht, sollte dieser Aspekt nur eine untergeordnete Rolle spielen.

Tiernamen haben zudem im Vergleich zu den Bezeichnungen anderer Gegenstände den Vorteil, dass sie sich häufig durch bestimmte Gesten oder Bewegungen sehr eindeutig darstellen lassen können. So sorgt der Einsatz von Mimik und Gestik ebenfalls für ein leichteres Merken der Wortbedeutung und unterstützt das ganzheitliche Lernen.

Ziele der Unterrichtsstunde

Groblernziel: Die Schüler sollen die Bedeutung und Aussprache neuer Wörter (Tiernamen) lernen.

Feinlernziele: Die Schüler sollen

1. die im vorigen Unit besprochenen Gegenstände nennen können,
2. einen Tiernamen anhand der Aussprache identifizieren und auf die entsprechende Abbildung zeigen,
3. eine Bild-Wort-Zuordnung der neu eingeführten Tiernamen vornehmen können,
4. Die Tiernamen mit passenden Gesten darstellen können.

Didaktische Überlegungen

Das Thema "Tiere" bietet den Schülern die Gelegenheit, eigene Erfahrungen mit in den FFU einzubringen und beinhaltet somit an sich bereits eine sehr hohe Motivation. Zudem berufe ich mich bei der Durchführung dieses Themas auf die "Methodisch-didaktischen Empfehlungen zum Fremdsprachenlernen in der Grundschule".²² Dort wird von Themenbereichen bzw. Erfahrungsfeldern gesprochen, auf die das Fremdsprachenlernen in der Grundschule zurückgreifen soll. Zu Tieren können Schüler erfahrungsgemäß immer sehr viele Vorerfahrungen beitragen, außerdem ist durch den an unserer Schule für jede erste Klasse stattfindenden Zoobesuch gewährleistet, dass alle Schüler bereits eine nähere Begegnung mit verschiedenen (Zoo-)Tieren hatten. Einige Schüler beteiligen sich zudem an der Tier-AG unserer Schule und können möglicherweise auch ihre dort gemachten Erfahrungen mit in die Einheit einbringen.

Das an unserer Schule verwendete Lehrwerk "Playway 3 Rainbow Edition" bietet zudem zum Themenbereich "Tiere" viele sehr interessante Übungen und Aktivitäten an, welche ich in meinen Stunden zum Teil aufgreifen und in meine Planungen einbeziehen werde.

Um die vielfältigen Übungsangebote und Lernspiele zum Thema Tiere nutzen zu können, muss natürlich erst einmal eine Vorentlastung der Tiernamen erfolgen. Daher werde ich die Einheit in dieser Stunde damit beginnen, den Schülern einige wichtige Tiernamen näher zu bringen.

Das Grobziel der Stunde besteht daher also darin, neue Tiernamen kennen zu lernen und diese über die ganzheitliche Aneignung im Gedächtnis zu behalten.

Feinziel eins besteht aus einem Rückgriff auf die Inhalte der letzten Stunden und stellt somit eine Wiederholung der dort gelernten Wörter dar.

Das zweite Feinziel bezieht sich dann auf die neu eingeführten Wörter, da die Schüler sowohl deren Bedeutung verstehen als diese auch anhand des Klangbildes identifizieren sollen.

Feinziel drei greift die Wortbildunterstützung auf und ist eine zusätzliche Methode ganzheitlichen Lernens, indem der visuelle Kanal der Schüler durch Wortkarten ebenfalls angesprochen wird und die Kinder somit eine weitere Alternative zum Einprägen der Wortbedeutung bekommen.

²² vgl.: Niedersächsisches Kultusministerium: Methodisch-didaktische Empfehlungen zum

Fremdsprachenlernen in der Grundschule. Schroedel, 1995, S. 10f

Das letzte Feinziel zielt noch einmal auf den wichtigen Aspekt des Lernens durch Gesten und Bewegungen ab und soll die zuvor eingeführten Tiernamen erneut festigen.

Methodische Überlegungen

Die Stunde ist eingebettet in die den Schülern bekannten Anfangs- und Abschlussrituale, die aus einem Lied zu Beginn des Unterrichts sowie der "Goodbye-Welle" am Ende der Stunde bestehen. Diese Rituale sind von mir bereits von Beginn an in der Klasse eingeführt worden und strukturieren meine Englischstunden.

Auch eine Wiederholungsphase findet in nahezu jeder Stunde statt, meistens in spielerischer Form. Konkrete Lernspiele für den Einstieg in meine Unterrichtsstunden möchte im Verlauf dieser Einheit an die Kinder heranzuführen. In dieser Stunde beruht die Wiederholung der Gegenstände des letzten Units auf dem Erraten von Zeichnungen an der Tafel.

Zum Einführen neuer Vokabeln oder beim Storytelling rufe ich die Schüler grundsätzlich in den Sitzkreis. Einerseits ist durch die Nähe zu den Kindern die Motivation häufig noch höher als im normalen Klassenunterricht, andererseits habe ich so auch alle Schüler gut im Blick und kann bei möglichem störenden Verhalten sofort eingreifen.

Die Verbindung der Wortbedeutung mit Bildern und Gesten über den ganzheitlichen Aspekt spielt eine wesentliche Rolle, um sich die Tiernamen besser einprägen zu können. Daher lege ich großen Wert darauf, dass alle Schüler die von mir vorgegebenen Bewegungen für die jeweiligen Tiere mitmachen und diese somit gestisch darstellen.

Das Spiel im Sitzkreis dient einer ersten Festigung der zuvor erstmals gehörten Wörter und soll das Hörverstehen der Kinder schulen. Wichtig ist es, die Sitzkreisphase spätestens nach etwa zehn Minuten zu beenden, da einige Kinder der Klasse sonst überfordert sind, ihre Aufmerksamkeit weiter auf den Unterricht zu richten.

Die sich anschließende Phase des Nennens von weiteren Tieren halte ich für ganz wichtig, um den Schülern die Möglichkeit zu geben, ihre eigenen Vorkenntnisse und Erfahrungen mit in den Unterricht einzubringen. Somit liegt der Schwerpunkt hier nicht auf dem Einprägen weiterer Tiernamen, sondern vielmehr darin, den Kindern Freiraum zu geben, ihr Vorwissen einzubringen. Gleichzeitig zeigt mir diese Phase auch, welche Tiere die Schüler bereits kennen

und ob sie vielleicht sogar schon weitere englische Wörter für andere Tiere kennen.

Im Rahmen der Wortbildunterstützung “flashe” ich die zu den Tieren passenden Wortkarten in die Höhe und lasse eine Zuordnung von den Schülern vornehmen. Somit wird ein weiterer Kanal ganzheitlichen Lernens abgedeckt.

Da das Schriftbild allerdings noch keine entscheidende Funktion in Jahrgang drei besitzt, liegt der Schwerpunkt des folgenden Spiels erneut auf den Bildern und der Wortbedeutung selbst. Die Wortkarten bleiben als Differenzierung hängen, so dass Schüler durchaus darauf zurückgreifen können.

Beim Schluss-Spiel geht es mir erneut um das ganzheitliche Lernen über Gesten und Bewegungen, es sollen die in der heutigen Stunde kennen gelernten Tiernamen weiter gefestigt werden. Zudem bahne ich an dieser Stelle das neue Ritual des Abschluss-Spiels an, das die Schüler von nun an während der Einheit begleiten wird.

Zu den in dieser Stunde überhaupt verwendeten Lernspielen lässt sich sagen, dass ich zunächst auf den Schülern bereits bekannte Lernspielformen (‘Touch the...’, ‘What is missing..?’ und ‘What is it?’) zurückgegriffen habe, da ich der Meinung war, dass die Kinder mit dem Einprägen der neuen Tiernamen schon ausgelastet waren. Eine Konzentration auf weitere noch unbekannte Spielregeln hätte meiner Meinung nach an dieser Stelle eine Überforderung der Schüler zur Folge gehabt.

Die “Goodbye-Welle” am Ende der Stunde ist ein von mir fest eingeführtes Ritual und verdeutlicht den Kindern, dass der Unterricht nun beendet ist.

Verlaufsplanung

Zeit	L-Sch-Interaktion	Sozialform/Medien
8.35 - 8.45	Begrüßung, Song 'Don't play in the street' L zeichnet Gegenstände an Tafel, fragt Sch: 'What is it?' Sch benennen Dinge (=> Feinziel 1)	<i>Klassenunterricht</i> Tafel, Kreide
8.45- 8.55	L ruft Sch in Sitzkreis, legt Bildkarten (siehe Anhang 1) umgedreht auf den Boden Sch drehen Karten um und halten sie hoch, L benennt die dort abgebildeten Tiere und macht entsprechende Bewegungen dazu, Sch imitieren Gesten <u>Game</u> : 'Touch the...', Sch berühren die geforderte Karte (=> Feinziel 2)	<i>Sitzkreis</i> Bildkarten
8.55 - 9.00	Sch gehen zurück auf Plätze, L fragt nach weiteren Tieren, die die Sch schon kennen, nennt deren engl. Namen, Sch überlegen sich Gesten für die Tiere	<i>Klassenunterricht</i>
9.00 - 9.10	L hält Wortkarten (siehe Anhang 1) kurz hoch, fragt: 'What is it?', Sch, die richtig antworten, hängen Karte neben Abbildung an die Tafel (=> Feinziel 3), dann folgt eine Wiederholung der Tiernamen	<i>Klassenunterricht mit Bewegungselement</i> Wortkarten,
9.10 - 9.20	<u>Game</u> : 'What is missing?', L nimmt eine Bildkarte an Tafel weg, lässt Wortkarten aber hängen Schluss-Spiel: 'Do the...', Sch stehen auf, L hält Bildkarte hoch, Sch imitieren Tiere (=> Feinziel 4)	Magnete, Tafel <i>Bewegungsspiel</i>

Reflexion

Die Wiederholung der Gegenstände aus dem vorigen Unit gelang problemlos, so dass ich davon ausgehen kann, dass die Kinder die Wörter und ihre Bedeutungen nun alle verinnerlicht haben.

Bei der anschließenden Einführung der Tiernamen zeigten sich die Schüler sehr interessiert. Die Nähe zu den deutschen Namen (zumindest in einigen Fällen wie elephant oder crocodile) unterstützte das Verstehen der Tiernamen tatsächlich wie von mir erhofft noch zusätzlich.

Da sich gerade bei den Tieren die Gesten als Unterstützung für das Einprägen angeboten hatten, nutzte ich das natürlich aus und setzte noch verstärkter als sonst darauf. Die Kinder nahmen die von mir vorgemachten Gesten bereitwillig auf und machten sie auch umgehend nach. Vor allem im Abschluss-Spiel konnte ich den Drang der Kinder nach gestischem Darstellen der Tiere durch gut aufgreifen. Die Kinder waren auch zu diesem Zeitpunkt der Stunde noch sehr motiviert und mit Begeisterung bei der Sache.

Meine Entscheidung, die Konzentration der Schüler im Sitzkreis nicht überzustrapazieren, erwies sich als richtig, da es kaum zu Unruhe oder

abnehmender Aufmerksamkeit der Kinder kam.

Die in der Stunde durchgeführten Spiel- und Übungsformen waren bis auf den Abschluss den Schülern allesamt bekannt, so dass ich keine genaueren Erläuterungen abgeben musste. Daher gelang die Festigung und Einübung der neuen Tiernamen anhand der vertrauten Spiele sehr gut. Auch das Abschluss-Spiel 'Do the...' war aufgrund seines einfachen Spielprinzips sehr leicht zu verstehen.

Mit dem Stundenverlauf bin ich daher insgesamt zufrieden, da die Stunde trotz der Wiederholung aus dem letzten Unit sehr "rund" wirkte und die von mir zuvor formulierten Ziele meiner Ansicht nach alle erreicht worden sind. In der Phase nach dem Sitzkreis wurden nicht nur viele andere Tiere genannt, sondern einige Schüler kannten sogar bereits die passenden englischen Wörter wie 'dog', 'cat' und 'butterfly'. Somit habe ich nun bereits einen noch genaueren Überblick über den Wissensstand der Kinder zum Thema Tiere und kann diese Erkenntnisse in die Planung der weiteren Stunden einfließen lassen.

2. Stunde: Mittwoch 3.11.04, 11.35 - 12.20 Uhr:

Zeit	L-Sch-Interaktion	Medien/Sozialform	meth.-did. Kom.
11.35-11.40	Begrüßung, Song 'If you happy...' mit Tierbewegungen		- Ritual
11.40-11.45	<u>Game:</u> L verteilt Bildkarten an die Sch, diese stellen die Tiere dar	Bildkarten <i>Klassenunterricht</i>	- Einstiegsspiel: Charade
11.45-11.55	L hängt Story Cards 'The lion is ill' und 'The elephant wants to help' (siehe Anhang 2) als Impulse an die Tafel, zeigt das Video dazu 2 x	Story Cards, Tafel, Magnete, Videorecorder, Video	- Storytelling per Video
11.55-12.05	Sch schneiden Bilder aus dem Anhang des Activity Books (siehe Anhang 3) aus und kleben sie richtig ins Buch ein, L spielt die Story nochmals auf CD vor	<i>Einzelarbeit</i> Activity book, Schere, Kleber, CD- Player, CD	- Schulung des Hörverstehens - Storytelling per CD
12.05-12.15	L erzählt Story mit Hilfe der Cards an nach, Sch helfen dabei, danach baut der L beim Erzählen Fehler ein, Sch berichtigen den Fehler, wenn sie ihn bemerken	<i>Klassenunterricht</i>	- Storytelling des L
12.15-12.20	Schluss-Spiel: 'Guess the animal'		- Ritual des

Reflexion

Der Schwerpunkt der Stunde lag auf dem Storytelling der Geschichte *The lion is ill*. Bevor es dazu kam, festigte ich die Namen der Tiere durch ein Pantomimespiel und konnte so auch in der fünften Stunde noch für genügend Motivation bei den Schülern sorgen.

Der Einsatz des entsprechenden Lehrwerk-Videos tat sein Übriges, um die Aufmerksamkeit der Schüler weiterhin zu fesseln. Der vom Lehrerhandbuch vorgeschlagene Impuls, zwei der Story Cards bereits zu Beginn an die Tafel zu heften und den Kindern somit eine Einstiegshilfe in die Geschichte zu geben, hat sich meiner Ansicht nach als richtig herausgestellt.

Das Ausschneiden und richtige Einkleben der Bilder war den Schülern bereits aus vorhergehenden Geschichten bekannt und machte daher keine Probleme.

Lediglich beim ersten Nacherzählen der Geschichte konnte ich ein Abnehmen der Schülerkonzentration und -motivation feststellen. Dies hing sicherlich einerseits mit dem zunehmenden Fortschreiten der fünften Stunde zusammen als auch mit der Tatsache, dass die Geschichte nun bekannt war und die Schüler vielleicht kein Interesse daran hatten, diese noch einmal zu hören. Daher habe ich diese Phase so weit es ging verkürzt und umgestaltet, indem ich gleich beim ersten Nacherzählen ab der Mitte der Geschichte einige Fehler eingebaut habe. Diese Übungsform sprach die Kinder wieder etwas stärker an und motivierte sie noch einmal vor allem deshalb, weil ich ein weiteres Bewegungsmoment mit einfügte: Wer einen Fehler entdeckte, musste aufstehen und somit zeigen, dass er etwas Falsches entdeckt zu haben glaubte.

Diese Vorgehensweise funktionierte gut und meine spontane kleine Änderung der Planung zeigte mir, dass ich nun über wesentlich größere Routine beim Unterrichten verfüge und somit noch besser auf die Bedürfnisse der Kinder eingehen kann. Nach den Erfahrungen dieser Stunde ging ich noch sorgfältiger bei der Detailplanung der weiteren Stunden dieser Einheit vor.

3. Stunde: Freitag, 5.11.04, 8.35-9.20 Uhr

Zeit	L-Sch-Interaktion	Medien/Sozialform	meth.-did. Kom.
8.35 - 8.40 8.40 - 8.50	Begrüßung, Song ‚Hello again‘ L ruft Sch in den Sitzkreis, die Story ‚The lion is ill‘ wird von den Sch mit Hilfe der Story Cards rekonstruiert: L lässt beim Erzählen Wörter aus, die die Sch einfügen	<i>Sitzkreis</i> Story Cards	- Ritual - Wiederholung der Story - erneute Schulung des Hörverstehens
8.50 - 9.00	L spielt Song ‚Listen to the animals‘ von CD ab, unterstützt Verständnis durch Gesten Sch öffnen ihre Bücher und prägen sich den Songtext anhand von Bildern ein (siehe Anhang 4), zeigen beim Zuhören mit	<i>Klassenunterricht mit Bewegungen</i> CD-Player, CD, Pupil's Book	- Erlernen eines neuen Songs - ganzheitliches Lernen: Einprägen des Liedtextes über Gesten und Bilder
9.00 - 9.15	<u>Game</u> : ‚Bingo‘: Sch öffnen Activity book und schneiden Tierbilder aus dem Anhang aus (siehe Anhang 5) L erklärt Spielprinzip: Tiere aussuchen und auf Spielfeld legen, bei Nennung umdrehen bzw. einkleben, mehrere Runden finden statt	Activity book, Schere <i>Klassenunterricht</i>	- unbekannte Spielform des Bingos muss den Sch zunächst genau erklärt werden (auch auf deutsch)
9.15 - 9.20	Song ‚Listen to the animals‘ wird erneut gesungen		- Verzicht auf Schluss-Spiel zugunsten des neu

Reflexion

Das Nacherzählen der Geschichte sah ich bei der Stundenplanung als problematisch an, weil die Kinder bei zu langen Sitzkreisphasen sehr schnell unruhig werden. Da die Schüler noch einmal einige fehlende Wörter einfügen sollten, konnte ich die Nacherzählung besser steuern und mich auf wenige wesentliche Begriffe wie z.B. die Namen der Tiere beschränken. Auf diese Weise wurde die Phase zeitlich nicht zu lang und die Aufmerksamkeit der Kinder nicht überstrapaziert.

Das Einprägen des Liedtextes über (vor allem) Gesten und Bilder kam bei den Schülern sehr gut an, da es ihrem Bewegungsdrang entsprach. Die Bewegungen und das Klatschen zum Lied wurden sofort gut mitgemacht und nach einigen

Durchgängen war ein Großteil der Kinder bereits in der Lage, den Text selbstständig zum Playback vorzusingen. Hier kam mir die Musikalität der Klasse entgegen, da die ehemalige Klassenlehrerin der 3c sehr oft Lieder mit den Kindern eingeübt und die Klasse auf diese Weise für das Singen motiviert hatte.

Knackpunkt der Stunde war - wie ebenfalls zuvor von mir erwartet - die Einführung der "Bingo"-Spielform. Das im Pupil's Book vorgegebene vereinfachte Spielprinzip kam den Kindern entgegen, die noch unsicher waren, wie sie vorzugehen hatten. Nachdem ich die Erklärung in Englisch gegeben hatte, ließ ich das Spielprinzip nochmals von einem guten Schüler (Gary) in Deutsch wiederholen. Als dann erneut Nachfragen auftraten, fand ich es legitim, die Spielregel ebenfalls auf Deutsch zu erklären. Zudem führte ich zum besseren Verständnis des Spiels einen Probedurchgang durch.

Das Bingo-Spiel selbst wurde dann von den Kindern begeistert aufgenommen und wir spielten mehrere Durchgänge, wobei sich schließlich auch einzelne Schüler traute, die Tiere vorzugeben. Somit konnte ich die meisten Kinder, die anfangs noch aufgrund der unbekanntem Spielform skeptisch und zurückhaltend waren, doch noch dazu bringen, sich lebendig am Spielgeschehen zu beteiligen. Nach zwei Runden fand dann von meiner Seite aus noch ein Vorschlag zur Differenzierung statt, indem nur noch die entsprechenden Gesten für die Tiere vorgegeben und diese selbst nicht mehr genannt wurden. Das sorgte noch einmal für einen zusätzlichen Reiz und erhöhte kurzzeitig die Schülermotivation erneut.

Da ich im Vorfeld genügend Zeit für die Erklärung und Durchführung des Bingospiels eingeplant hatte, kam ich in der Stunde selbst ziemlich gut mit der Zeit hin und konnte den von mir geplanten Ablauf vollständig durchführen.

4. Stunde: Mittwoch 10.11.04, 11.35 - 12.20 Uhr:

Als zweite ausführliche Unterrichtsplanung habe ich die vierte Stunde dieser Einheit ausgewählt, in der die Schüler kreativ mit Gedichten umgehen sollen. Ich finde diese Stunde deswegen so reizvoll, weil Gedichte bereits im Deutschunterricht von allen Schülern unterschiedlich empfunden werden. Daher stellt der Umgang mit Gedichten in der Fremdsprache sogar noch eine Steigerung dar. Von der Planung her muss in dieser Stunde genau beachtet werden, dass die Schüler nicht überfordert werden, da dann jegliche Motivation für die Beschäftigung mit Gedichten verloren geht, wie sich das beispielsweise im Deutschunterricht oft genug beobachten lässt. Insofern ist es entscheidend, allen

Kindern zu einem "Erfolgserlebnis" zu verhelfen, dass sie auf ihrem Weg des Erlernens der neuen Sprache weiterhin motiviert.

Anmerkungen zur Klasse

Hier gelten erneut die Ausführungen, die ich bereits ab Seite 23 dieser schriftlichen Hausarbeit genannt habe. In Bezug auf diese Stunde ist vor allem beim Sitzkreis erneut zu beachten, dass der Reim einerseits bei den Schülern ausreichend verstanden und gefestigt wird, andererseits aber nicht die Aufmerksamkeit unter einer zu langen diesbezüglichen Phase leidet.

Zudem spielt die Zusammensetzung der Gruppen beim Erstellen und Aufkleben der Gedichte eine wichtige Rolle. Aufgrund der Sitzordnung werden sich wahrscheinlich Freundschaftsgruppen herausbilden, zu denen ich dann die übrigen Schüler noch zuordnen werde. Wichtig wird sein, nicht Marco und Rohelat in einer Gruppe zu haben und darauf zu achten, dass sich die Schüler in den Gruppen selbst helfen können, indem mögliche leistungsstärkere Schüler den eventuell etwas schwächeren Kindern helfen. Der Einsatz mit einer Reihe von Bewegungselementen soll der bewegungsfreudigen Klasse erneut entgegen kommen.

Ziele der Unterrichtsstunde

Groblernziel: Die Schüler sollen einen englischen Reim kennen lernen, diesen gestisch nachstellen und daraus in Analogie weitere Reime herstellen können.

Feinlernziele: Die Schüler sollen

1. ein unbekanntes ausgedachtes Tier mit Hilfe von Frage- und Antwortstrukturen erraten,
2. einen typischen englischen Kinderreim nachsprechen und gestisch nachgestalten,
3. aus vorgegebenen und inhaltlich besprochenen Textzeilen einen neuen Reim herstellen,
4. Tiere pantomimisch darstellen bzw. aus gestischen Darstellungen erraten, um was für ein Tier es sich handelt.

Überlegungen zur Sache

Auch hier gelten die von mir bereits weiter oben gemachten Anmerkungen. Daher möchte ich an dieser Stelle kurz auf die Struktur des Reims eingehen, der in dieser Stunde eine wichtige Rolle spielen wird. Um den Kindern die Zusammenstellung der Zeilen und die damit einhergehende Analogiebildung zu

erleichtern, besteht der Reim aus Wörtern, die sich sowohl vom lautlichen her reimen als auch vom Schriftbild nahezu identisch sind. Reimwörter wie *bike* und *Mike*, *hill* und *Bill* oder auch *tree* und *Lee* können von den Schülern daher sowohl beim Zuhören als zueinander passend erkannt werden als auch beim Lesen selbst. Auf diese Weise wird den Schülern klar, dass diese Wörter zusammengehören und das Zusammensetzen eines neuen Reimes wird somit erleichtert.

Die Auswahl zwischen drei verschiedenen Möglichkeiten lässt auf der einen Seite Spielraum, um Varianten auszuprobieren, lässt die Anzahl der möglichen Kombinationen aber auch nicht ins Unermessliche ansteigen. Das ist wiederum sehr wichtig, um die Kinder nicht zu überfordern und ihre Motivation zu erhalten. Zudem können die Schüler dank der einzelnen Satzstreifen selbst wählen, ob sie ihren Reim bereits nach vier Zeilen beenden oder noch zwei weitere Zeilen anfügen wollen. Dieses Fortsetzen des Reims ist dann ebenfalls erleichtert, da die Namen der Tiere dort erneut als Hilfe auftauchen.

Die einerseits praktische Struktur der einzelnen Zeilen, die ausgetauscht werden können, kann andererseits auch zu Problemen führen, falls Schüler den Überblick verlieren. Manche Kinder haben beispielsweise Probleme damit, auseinandergedragene einzelne Textteile zu erfassen und wieder zu einem ganzen sinnvollen Text zusammen zu setzen. Daher sehe ich die Sozialform der Gruppenarbeit schon allein aufgrund der Möglichkeit zur gegenseitigen Unterstützung als am sinnvollsten für einen derartigen Umgang mit Kinderreimen in der Fremdsprache an.

Didaktische Überlegungen

In den Stunden zuvor wurden zunächst einmal (als Grundlage) die Namen einiger Tiere eingeführt und danach die Geschichte des kranken Löwen behandelt. Zudem lernten die Schüler ein neues Lied zum Thema Tiere kennen. All diese Lerninhalte wurden von mir mit dem Aspekt der Lernspiele verknüpft. Nun ging es mir darum, noch einen Schritt weiterzugehen und nach Wortschatzeinführung, Storytelling und Songlearning auch die Begegnung mit einem typischen englischen Kinderreim mit in die Unterrichtseinheit hineinzunehmen. Bevor wir noch einige Übungen durchführen werden, die sich auf die Merkfähigkeit sowie weitere Kommunikationsstrukturen beziehen, halte ich diese vierte Stunde als gut dafür geeignet, um die Schüler in eine kreative Auseinandersetzung mit einem englischen Gedicht zu schicken.

Auch in den Didaktisch-methodischen Empfehlungen zum Fremdsprachenlernen in der Grundschule²³ heißt es, dass das Erlernen von Wortfolgen und Satzmustern durch Melodie und Versmaß von Gedichten erleichtert wird. Schülern soll die Möglichkeit gegeben werden, Vergleiche zu bekannten Reimen und Liedern aus der Muttersprache zu ziehen und auf diese Weise Unterschiede und Gemeinsamkeiten zu entdecken. Auch der kreative Aspekt wird dort genannt, indem Schüler Reime abwandeln sollen (wie es in dieser Stunde geschehen wird) oder sogar eigene Reime erfinden (was beim derzeitigen Leistungsstand der Klasse meiner Ansicht nach momentan noch zu weit führen würde).

Das an unserer Schule verwendete Lehrwerk Playway 3 bietet an dieser Stelle mit den *Two little dicky birds* eine wie ich finde sehr schöne Übungsmöglichkeit zum Umgang mit Reimen an, die ich für diese Stunde aufgegriffen habe. Als Alternative wäre der Kinderreim "Ten little monkeys" möglich gewesen, den die Schüler dann individuell hätten umgestalten können. Mir persönlich gefielen die "Two dicky little birds" und die dazu mögliche Analogiebildung besser, weshalb ich mich dafür entschieden habe.

Das Grobziel der Stunde besteht daher auch darin, diesen englischen Reim erst einmal kennen zu lernen, um aus der Kenntnis und dem Verstehen dieses Reimes in Analogiebildung ähnliche Reime bilden zu können.

Feinziel eins greift auf die vorherigen Inhalte zurück und wiederholt innerhalb eines Lernspiels noch einmal die bisher innerhalb der Einheit kennen gelernten Tiernamen (welche auch durchaus die von den Kindern eingebrachten *butterfly* oder *horse* sein können).

Das zweite Feinziel zielt dann auf das Erfassen und Nachgestalten des Reimes durch Gesten und Bewegungen ab.

Im Hinblick auf das dritte Feinziel machen die Schüler den Schritt weg vom vorgegebenen Reim und bewegen sich kreativ-handelnd in Richtung eigene Textherstellung, wobei die Strukturen vorgegeben sind (und das meiner Ansicht nach auch sein müssen).

Feinziel vier greift dann die Gestik, die für die Darstellung des Reimes bereits wichtig war, noch einmal auf, um auf diese Weise erneut die Namen der Tiere

²³ vgl.: Niedersächsisches Kultusministerium: Didaktisch-methodische Empfehlungen zum

Fremdsprachenlernen in der Grundschule. Schroedel, 1195, S. 15f

ganzheitlich zu festigen. Hierbei handelt es sich um das Ritual des Abschluss-Spiels.

Probleme sehe ich bei der Durchführung der Stunde vor allem darin, dass das Schriftbild eine größere Rolle spielt als sonst. Die Schüler müssen also den Sprung von der Erklärung durch Bilder oder Gesten hin zum geschriebenen Satz machen. Daher ist meiner Meinung nach eine doch recht enge Struktur notwendig, um keine Überforderung der Kinder zu riskieren. Wie ich diesem Problem konkret begegnen will, ist in meinen methodischen Überlegungen nachzulesen.

Methodische Überlegungen

Der Anfangssong sowie das Einstiegsspiel *Guess the animal* sind von mir bereits genannte Rituale dieser Unterrichtseinheit. Mir geht es bei dem Spiel noch einmal um das Üben und Festigen der zu verwendenden Kommunikationsstrukturen ("It is..? Yes, it is./ No, it isn't").

Als Vorarbeit zum weiteren Handeln mit dem Reim muss dieser den Schülern zunächst näher gebracht und vom Inhalt verständlich gemacht werden. Dazu wähle ich die Form des Sitzkreises, da ich so bei nahezu allen Schülern auch die Gestik "überprüfen" kann und es mir diese Sozialform aufgrund der Nähe zu den Kindern durch meine gestischen Bewegungen erleichtert, verständlich zu machen, worum es im Reim eigentlich geht. Auf diese Weise wird das Hörverstehen durch die jeweiligen Gesten noch unterstützt.

Das Anhören des Reimes durch einen "native speaker" ist ebenfalls von großer Bedeutung bezüglich es Sprachvorbildes, weshalb ich den Reim einige Male zusätzlich von der Lehrwerk-CD vorspielen werde.

Um dann eine weitere Vorentlastung der für die Analogiebildungen wesentlichen Wortbedeutungen stattfinden zu lassen, erkläre ich die unbekanntes Wörter durch eine Tafelzeichnung bzw. durch Gesten. Da diese Wörter im Text verwendet werden müssen, schreibe ich sie zudem an die Tafel, damit die Schüler das Schriftbild zusätzlich erfassen können.

Der Aspekt der Gruppenarbeit beim Zusammensetzen zu analogen Reimen spielt nun eine wesentliche Rolle. Die Schüler sollen sich austauschen und auf diese Weise herausfinden, welche Möglichkeiten der Analogiebildung es gibt. Unterschiedliche Lernvoraussetzungen werden insofern ausgeglichen, da die Schüler sich gegenseitig helfen können und ich bei der

Gruppenzusammensetzung bereits auf ein möglichst ausgewogenes Verhältnis leistungsstarker und nicht ganz so starker Schüler achte.

Außerdem soll die Arbeit in der Gruppe mögliche vorhandene Hemmungen gegenüber der fremden Sprache abbauen helfen. Durch die Diskussion mit Kindern gleichen Alters findet keine "Belehrung" statt, wie es möglicherweise der Fall wäre, wenn ich die Reime gemeinsam mit den Schülern erarbeitet hätte. Die Kinder haben die Möglichkeit, durch das Zerschneiden des Textes in Streifen verschiedene Varianten durchzuspielen und können sich dann für eine davon entscheiden. Zur Förderung der Motivation und zum Erreichen des Erfolgserlebnisses trägt zudem der Aspekt bei, dass es nicht "die" einzig richtige Lösung gibt, sondern durchaus mehrere Varianten korrekt sein können. Auch das Bilden von Unsinnreimen kann seinen Reiz haben, wobei in diesem Falle in der Nachbesprechung von mir zu klären wäre, ob dieses durch Zufall oder in voller Absicht geschehen ist.

Das behutsame Einführen des Reimes über entsprechende Gesten und das Anhören eines Originalvortrags per CD sowie das ausführliche Erklären und Anschreiben der unbekannteren Vokabeln soll ebenso wie die angesprochene Sozialform der Gruppenarbeit dazu beitragen, die möglichen auftauchenden Probleme, die das Lesen der fremdsprachlichen Zeilen mit sich bringt, auf ein Minimum zu reduzieren. Wenn möglich, sollte jeder Schüler am Ende der Stunde einen eigenen Reim erstellt haben.

Das Vorstellen der Texte am Ende der Phase findet freiwillig statt, wobei ich mich zum Vorlesen zur Verfügung stellen werde, um den Schülern weitere mögliche Hemmungen zu nehmen.

Um im Darstellungsspiel am Schluss für einen neuen Impuls zu sorgen, bringe ich eine Variante ein. Die Klasse wird in zwei Hälften geteilt, von denen eine Hälfte ein Tier per Bildkarte vorgegeben bekommt und dieses vormachen muss. Die andere Hälfte muss dann raten, um welches Tier es sich handelt.

Verlaufsplanung

Zeit	L-Sch-Interaktion	Medien/Sozialform
11.35-11.40	Begrüßung, Song 'Listen to the animals'	
11.40-11.45	<u>Game</u> : 'Guess the animal': L denkt sich ein Tier aus, Sch sollen es erraten, danach Sch mit Ausdenken an der Reihe (=> Feinziel 1)	<i>Klassenunterricht</i>
11.45-11.55	L holt Sch in den Sitzkreis und spricht ihnen den Reim der 'Two little dicky birds' (siehe Anhang 6) vor, macht dazu entsprechende Gesten, Sch imitieren und sprechen nach	<i>Sitzkreis</i>
	L spielt Reim von CD vor, Sch machen passende Gesten (=> Feinziel 2)	CD-Player, CD
11.55-12.00	L schickt Sch auf Plätze zurück, erklärt 'hill' und 'tree' als Tafelzeichnung sowie 'run', 'jump' und 'climb' mit Gesten	Tafel, Kreide
12.00-12.15	L verteilt AB (siehe Anhang 7), das zeilenweise gelesen wird, Sch stellen sich zu dritt ein eigenes Gedicht zusammen, wer möchte, darf vorlesen (lassen) (=> Feinziel 3)	<i>Gruppenarbeit</i> Arbeitsblatt, Schere, Kleber
12.15-12.20	Schluss-Spiel: 'Do the...', L teilt Klasse in zwei Gruppen auf, die sich gegenseitig Tiere vormachen und diese erraten müssen (=> Feinziel 4)	<i>Klassenunterricht mit Bewegungselement</i>

Reflexion

Die Wiederholung des Spiels "Guess the animal" als Einstiegsspiel entpuppte sich als der absolute "Renner" bei den Kindern. Bei der Spielrunde zwei Stunden zuvor hielten sich die Schüler verständlicherweise noch nicht immer an die von mir vorgegebene Frage- und Antwortstruktur, doch mit zunehmender Übung und daraus resultierender Sicherheit legte sich dieses bald. Als ich nach sogar mehr als fünf Minuten das Spiel beendete, musste ich den Kindern versprechen, dass wir das Spiel sobald wie möglich erneut spielen. Es freut mich natürlich sehr, dass diese von mir gewählte Lernspielform so motivierend auf die Schüler wirkt. Ich hoffe, dass sich die für das Spiel benötigten sprachlichen Strukturen mit zunehmender Übung immer besser bei den Kindern einüben werden und diese das Spiel dann selbstständig und ohne meine Hilfe spielen können.

Der Reim der *Two little dicky birds* schien doch eher die Mädchen anzusprechen, während die Jungen sich bei der gestischen Darstellung des Reimes etwas mehr zurückhielten. Möglicherweise wären hier die *Ten little monkeys* doch die bessere Alternative gewesen. Allerdings war mit dem von Playway bereitgestellten Material ein handlungsorientierter Umgang mit dem Reim wie beabsichtigt möglich, die Schüler schnitten die einzelnen Verse aus und bildeten durch Zusammenfügen neue Strophen und Gedichte. Auch hier ließen sich

wieder unterschiedliche Reaktionen beobachten, mit denen ich vorher allerdings gerechnet hatte, da einige Kinder mit Gedichten nun einmal weniger anfangen können wie andere. Trotzdem war es mir wichtig, auch den Aspekt der Gedichtbehandlung mit in der Einheit zu haben. Innerhalb der verschiedenen Gruppen entstanden zum Teil sehr schöne Ergebnisse (siehe Anhang 8). Zwar hatte nicht jeder Schüler einer Gruppe - wie eigentlich beabsichtigt - am Ende einen eigenen Reim gebildet und aufgeklebt und somit das von mir vorgegebene Lernziel nicht erreicht, da es teilweise in den Gruppen zu lebhaften Diskussionen kam, welche Zeilen am besten zueinander passen würden. Diese Diskussion hielt ich allerdings für genauso wichtig wie das Erstellen eines eigenen Reimes, so dass nur ein hergestellter Reim pro Gruppe von mir ebenfalls akzeptiert wurde. Wurden Zeilen von den Schülern verkehrt aufgeklebt oder ergaben keinen wirklichen Sinn, so kamen die Schüler nach dem abschließenden in den meisten Fällen durch das nochmalige Hören selbst darauf, wo der "Fehler" lag. Allerdings bestand ich in derartigen Fällen nicht auf einer unbedingten Korrektur, da mir wie gesagt der sprachlich handelnde Umgang wichtiger war als die vollkommene Korrektheit der Gedichte.

Die Erklärung und zeichnerische Darstellung wichtiger neuer Begriffe war unerlässlich, um überhaupt ein Verstehen des Inhalts herzustellen. Zudem fand ich es eine schöne Differenzierung, da neben den bereits bekannten Wörtern zum Thema Tiere nun auch weitere "allgemeine" Vokabeln (*tree, hill, bike*) eingeführt wurden.

Das Abschluss-Spiel "Do the..." wird von den Schülern mittlerweile vollkommen ohne mein Zutun gespielt. Die Kinder bestimmen einen Spielleiter, der die Tiere per Wortkarten vorgibt und überprüft, ob alle Kinder die richtige Geste machen. Allerdings passen die Schüler auch untereinander so streng auf, dass sich besonders angestrengt wird, um alles richtig zu machen und das auch noch möglichst schnell.

5. Stunde: Freitag, 12.11.04, 8.35-9.20 Uhr

Zeit	L-Sch-Interaktion	Medien/Sozialform	meth.-did. Kom.
8.35 - 8.40	Begrüßung, Song 'Listen to the animals'		- Ritual
8.40 - 8.45	<u>Game</u> : 'Lip-Reading': L spricht Tiernamen lautlos vor, Sch lesen von Lippen ab, danach sprechen einzelne Sch vor	Klassenunterricht	- Konzentrationsspiel zum Einstieg - Wortbedeutung 'Zoo' im Deutschen gleich, daher gut als Impuls geeignet
8.45 - 8.50	L schreibt ‚Zoo‘ an Tafel, Impuls: 'Today we want to go to the zoo. Which animals can you see in a zoo?' Sch zählen Tiere auf und machen diese pantomimisch nach, L schreibt Tiernamen an Tafel, zieht Verknüpfungen ('Which colour is the crocodile? What do monkeys eat?')	Tafel, Kreide	- Nennen neuer Tiere erlaubt und gewünscht, Festigung der Namen durch Gesten - Wiederholungen (Farben) und Vorgriff (Nahrung)
8.50 - 9.00	<u>Game</u> : 'Chaos in the zoo' (analog zu Spiel ‚Obstsalat‘ im Deutschen)	Stuhlkreis	- hoher Bewegungsgrad
9.00 - 9.10	Die Sch bearbeiten ein AB (siehe Anhang 9), die ersten Beispiele werden gemeinsam geklärt, Sch schreiben die Tiernamen auf, malen Tiere an, vergl. hinter Tafel und am OHP	Einzelarbeit Arbeitsblatt, Stifte Klassenunterricht OHP, Folienstift	- L schreibt die Tiernamen als Hilfe an Tafel, Zuordnung von Tier und Farbe steht im Vordergrund
9.10 -9.20	Schluss-Spiel: 'Row of cards' L verteilt Bildkarten einiger Zootiere (siehe Anhang 10), Sch legen diese zu zweit in Reihe und überprüfen sich gegenseitig	Partnerarbeit Bildkarten	- Festigung der Namen der Zootiere - Spiel und Welle als Rituale

Reflexion

Beim "Lip-Reading" zum Stundeneinstieg griff ich auf eine den Schülern bereits aus dem vergangenen Unit bekannte Lernspielform zurück, so dass die Erklärung von Spielregeln wegfiel und ich auf die bereits von mir geleistete Vorarbeit zurückgreifen konnte.

Durch das Aufgreifen des Themas "Zootiere" konnten die Schüler ihre Vorerfahrungen gut mit einbringen. Da unser erster Jahrgang jedes Jahr in den Zoo nach Hannover fährt, brachten also alle Kinder zumindest einige

Vorkenntnisse über den Zoo und die Tiere dort mit. Ein weiterer Vorteil des einfachen Nennens von Zootieren war, dass die Schüler sowohl Tiere aufzählen konnten, die wir bereits im Unterricht behandelt hatten (hippo, lion, snake, elephant), als auch Tiere nennen konnten, die neu waren (z. B. seal oder tiger). Die Verknüpfungen zu den Farben gelangen wesentlich besser als beispielsweise zur Nahrung, da wir die Farben im Gegensatz zum Thema *Food* schon behandelt hatten. Trotzdem wollte ich auch hier eine Differenzierung anbieten, die es Kindern ermöglicht, ihre schon vorhandenen Kenntnisse mit in den Unterricht einzubringen. Das taten viele Schüler auch und wenn sie einen Tiernamen nur auf deutsch wussten, übersetzte ich diesen noch einmal ins Englische.

Die Entscheidung, erst das Spiel *Chaos in the zoo* zu spielen und danach das Arbeitsblatt zu bearbeiten, stellte sich als richtig heraus. Einerseits deshalb, weil wir auf diese Weise einige der zuvor neu eingeführten Zootiere sofort noch einmal spielerisch festigen konnten, andererseits aber auch, weil die auf das Spiel folgende Einzelarbeitsphase mit dem Arbeitsblatt über die Zootiere einen guten Gegenpunkt zur Bewegungsphase zuvor darstellte. Das Spiel artete nicht - wie von mir zuerst befürchtet - in ein lautes Durcheinander aus, da alle Kinder diszipliniert und vernünftig mitspielten. Ich hatte dieses Spiel ein paar Tage zuvor bereits in einer Vertretungsstunde in einer anderen dritten Klasse ausprobiert, wo die Schüler weitaus weniger diszipliniert auftraten.

Auch Platzgründe spielten eine weniger geringe Rolle, als ich zuvor gedacht hatte, denn obwohl der Umfang des Stuhlkreises, den die Kinder bildeten, recht klein gewählt war, konnte das Spiel ohne Probleme durchgeführt werden.

Meine Befürchtungen, das sich daran anschließende Arbeitsblatt könnte zu schwer für die Schüler sein, ließen sich mit Hilfe der von mir vorgenommenen Differenzierung widerlegen. Kinder, die Probleme bei der Bearbeitung hatten, nutzten die von mir bereitgestellten Vergleichsblätter hinter der Tafel aus. Zur besseren Visualisierung setzte ich in der Nachbesprechung den Overheadprojektor ein, was sich ebenfalls auszahlte, da die Kinder die richtigen Farben somit nicht nur verbal genannt bekamen, sondern diese so noch einmal direkt vor Augen hatten.

Das Abschluss-Spiel 'Row of animal-cards' verstanden die Schüler schnell, da es sich um ein recht einfaches Spielprinzip handelte. Die Motivation war auch zu Ende der Stunde noch sehr hoch, da die Kinder diese Aufgabe möglichst

fehlerfrei erledigen wollten. Alle Schüler spielten dieses Spiel mit großer Begeisterung und konnten schon nach kurzer Zeit - soweit ich das während des Spiels beobachten konnte - die Namen der Zootiere sehr sicher nennen.

6. Stunde: Mittwoch 17.11.04, 11.35 - 12.20 Uhr:

Zeit	L-Sch-Interaktion	Medien/Sozialform	meth.-did. Kom.
11.35-11.40	Begrüßung, Song 'What's your name?'		- Ritual
11.40-11.45	L zeigt Sch Bildkarten der Tiere und befestigt diese umgedreht an der Tafel, Sch benennen die vom L vorgegebenen Tiere	<i>Klassenunterricht</i> Bildkarten, Tafel, Magnete	- Förderung der Merkfähigkeit
11.45-11.50	L hängt Abbildung eines Löwen an die Tafel, dann Bilder eines, Vogels, Elefanten und Löwen Impuls: 'Which are the same?', Sch kommen nach vorn und zeigen darauf (mehrere Durchgänge)		- Verdeutlichung der Phrase „Which are the same“ durch Gesten und das Zeigen von zwei gleichen Bildern
11.50-12.00	Sch öffnen Pupil's book auf S. 17 (siehe Anhang 11) und sehen sich die Bildreihen an, erstes Beispiel wird gemeinsam besprochen Sch suchen zu zweit die jeweils gleichen Bilder der anderen Bildreihen, danach Vergleich am OHP	Pupil's Book <i>Partnerarbeit</i> OHP, Folie	- OHP-Vergleich bietet sich an, visualisiert, ist für alle Sch nachvollziehbar - Wettbewerbsspiel, hoher Bew.anteil
12.00-12.15	<u>Game</u> : 'Word Race': L sitzt in Mitte von Stuhlkreis, bildet zwei Teams, Sch bringen geforderte Bildkarten (siehe Anhang 12) zum L	Stuhlkreis Bildkarten	- Übg. z. Hörverst. - Spiel passt zum Stundenthema, gleiche Tiere sollen gebracht werden
12.15-12.20	Song 'If you happy' mit Tierbewegungen		- Verzicht auf Spiel zugunsten d. Songs

Reflexion

Der Einstieg über das Spiel mit den Bildkarten gelang mir gut, da auch diese Spielform den Schülern bereits bekannt war und wir somit direkt einsteigen konnten. Die meisten Kinder waren von vornherein bei dieser Spielform sehr gut, bei den wenigen mit Schwierigkeiten lassen sich bereits jetzt Verbesserungen in Bezug auf die Wahrnehmung und Merkfähigkeit feststellen.

Bei der Übung zum genauen Vergleichen (*Which are the same..?*) waren einige Schüler zunächst verwirrt, da sie die Handlungsanweisung wohl nicht verstanden. Wir hatten auch diese Übungsform schon im Unit zuvor behandelt, doch anscheinend war sie noch nicht oft genug wiederholt worden, um ausreichend gefestigt zu sein. Daher war eine genauere Erläuterung des Ausdrucks *the same* notwendig, um zu verdeutlichen, worauf ich bei der Übung hinauswollte. Ich hielt also zwei gleiche Bildkarten nebeneinander und wies mehrfach darauf hin, dass diese beiden *the same* seien, während zwei unterschiedliche Bildkarten *not the same* seien. Danach hatten die Kinder die Aufgabe verstanden und es gab sowohl bei der von mir vor der Klasse durchgeführten als auch bei der Übung im Pupil's Book keinerlei Probleme oder Fragen hinsichtlich der Aufgabenstellung mehr.

Der Einsatz des OHP war an dieser Stelle meines Erachtens sinnvoll, weil somit direkt am Aufgabenbeispiel selbst die Auflösung vorgenommen und visualisiert werden konnte.

Das Spiel "Word Race" erforderte eine genauere Erläuterung und nahm daher eine Menge Zeit in Anspruch. Obwohl ich mich in die Mitte des Stuhlkreises setzte, fühlten sich einige Kinder benachteiligt, wenn ich nicht in ihre Blickrichtung schaute. Daher drehte ich mich mit jeder neuen Spielrunde ein Stück weiter, um so allen Schülern wenigstens ansatzweise gerecht werden zu können. Diese eventuelle Benachteiligung einzelner Kinder ist ja im Spielprinzip durchaus beabsichtigt und gleicht sich im Spielverlauf sicher aus, dennoch kam es von Seiten einiger Mädchen (siehe meine Anmerkungen zur Klasse) dazu, dass diese nicht mehr mitspielen wollten, als sie sich benachteiligt fühlten. Somit wurde die Problematik des Wettbewerbscharakters an diesem Beispiel deutlich und ich werde in Zukunft wohl eher auf andere Spielformen als diese zurückgreifen. Vom Hörverstehensanteil ist dieses Spiel allerdings sehr effizient, was auch im Verlauf des Spiels immer wieder deutlich wurde, da die Schüler aufmerksam zuhören mussten, um die Spielaufgabe bewältigen zu können.

Da der Spielanteil dieser Stunde sehr hoch war, sangen wir am Ende noch einmal den Song "Listen to the animals", was allen Kindern wieder viel Freude bereitete, da sie sich mittlerweile sogar neue Gesten für die einzelnen im Song vorkommenden Tiere ausgedacht hatten. Das war von mir gar nicht beabsichtigt, ich griff es aber sehr gerne auf und setzte es von nun an ein.

7. Stunde: Freitag, 19.11.04, 8.35-9.20 Uhr:

Zeit	L-Sch-Interaktion	Medien/Sozialform	meth.-did. Kom.
8.35 - 8.40	Begrüßung, Song 'Listen to the animals'	<i>Klassenunterricht</i>	- Ritual
8.40 - 8.45	<u>Game</u> : 'Guess the animal'		- Einstiegsspiel
8.45 - 8.50	L malt einen Vogel an die Tafel: 'It's a bird.', danach weitere Vögel verdeckt hinter der Tafelhälfte dazu L fragt: 'How many birds are there?', Sch raten ('Yes, that's right./No, sorry'), dann weitere Durchgänge	Tafel, Kreide <i>Klassenunterricht</i>	- gründliches Üben der entsprechenden Frage- und Antwort-Struktur
8.50 - 8.55	Sch öffnen Activity Books auf S. 10, sehen sich das Suchbild (siehe Anhang 13) an, L fragt, wie viele Tiere jeweils vorkommen, Sch haben kurz Zeit zum Zählen, schließen dann ihre Bücher und antworten	Activity Book	- Gedächtnistraining
8.55 - 9.10	Sch malen Tiere im Suchbild in versch. Farben an und fragen sich dann gegenseitig nach der Anzahl der Tiere ab	Stifte <i>Partnerarbeit</i> <i>Klassenunterricht</i>	- Festigung der zuvor erlernten Frage-Antwort-Struktur
9.10 - 9.20	<u>Game</u> : 'Chaos in the zoo'	<i>mit Bewegungs-</i>	- Bewegungsspiel

Reflexion

Auf Schülerwunsch in der Stunde zuvor spielten wir zu Beginn erneut *Guess the animal*. Die Kinder organisieren das Spiel mittlerweile vollkommen selbständig, d.h. wenn ich sage, dass wir dieses Spiel spielen wollen, wissen sie sofort, wer beim vorherigen Mal der letzte Gewinner war und somit nun anfangen darf. Auch die Frage- und Antwortstruktur wird jetzt fast in allen Fällen korrekt eingehalten. Es ist mir also im Hinblick auf diese Spielform tatsächlich gelungen, mich zunehmend immer mehr aus dem Spiel herauszunehmen und die Spielleitung an die Schüler abzugeben.

In der anschließenden Phase legte ich Wert auf die Wiederholung der Frage *How many..?*, die wir bereits einige Male zuvor angewendet hatten. Die Kinder kannten diese Übungsform daher bereits und konnten sie dementsprechend gut anwenden.

Das Suchen der im Activity Book angemalten Tiere stellte einige Kinder vor größere Probleme, hier traten die Wahrnehmungsstörungen einzelner Schüler

deutlich hervor. Durch die Bewältigung dieser Aufgabe in Partnerarbeit konnte diese Schwierigkeit aber recht gut aufgefangen und die durch den Aspekt des Anmalens geförderte hohe Motivation der Kinder auch dementsprechend effektiv genutzt werden.

Beim Abschluss-Spiel *Chaos in the Zoo* konnten die Kinder dieses Mal selbst die Tiere bestimmen, die sie darstellen wollten. Zudem stellte sich die Begrenzung auf maximal sechs Tiere bei einer Klassengröße von etwa 23 Kindern als sinnvoll heraus. Die Schüler hatten nun also einen "Pool" von Tieren, deren englischen Namen und Bedeutung sie kannten, zur Verfügung und konnten daraus nun sechs Tiere auswählen.

Es zeigte sich auch bei diesem Spiel - wie bereits in den ein bis zwei Stunden zuvor - dass die Kinder mittlerweile sehr sicher im Umgang mit den Tiernamen, den Gesten und den Spielformen an sich geworden waren, so dass ich die Einheit meiner Ansicht nach mit gutem Gewissen abschließen konnte.

6. Gesamtreflexion

Lernspiele im Englischunterricht der Grundschule sind mehr als die eingangs beschriebenen "Lückenfüller". Diese klare Aussage lässt sich anhand der aufgearbeiteten Aspekte wohl eindeutig ziehen.

Werden sie didaktisch und methodisch sinnvoll begründet eingesetzt, bereichern sie den handlungsorientierten Englischunterricht in der Grundschule erheblich. Die klare und transparente Struktur des Unterrichts, in der Grundschule noch wichtiger als in allen anderen Schulformen, kann durch den Einsatz von Lernspielen erweitert werden. Spiele können als fest eingeführte Rituale den Schülern dabei helfen, sich innerhalb des Unterrichts besser zurecht zu finden und somit auch eine bessere Lernatmosphäre schaffen.

Die von Natur aus bei Kindern hohe Motivation zum Spielen lässt sich also in den Zweck der Sache - nämlich des frühsprachlichen Englischunterrichts - stellen, ohne dass dabei ein Abweichen von den Zielsetzungen des Unterrichts in Kauf genommen werden muss. Auch der Charakter des Spiels an sich wird nicht vollkommen dem Unterricht und seinen Inhalten unterworfen.

Die Verbindung von Lernspielen zum ganzheitlichen Lernen habe ich ebenfalls bereits aufgezeigt. Da die meisten Lernspielformen den Einsatz vieler bzw. aller Sinne erfordern, lässt sich eine praktische Verbindung zum ganzheitlichen Lernen herstellen.

Klar geworden ist mir während der Beschäftigung mit der Literatur zu diesem Thema, dass eine sorgfältige Planung dem Einsatz von Lernspielen vorangehen muss. Dem Unterrichtenden muss klar sein, welches Ziel er mit dem Einsatz eines bestimmten Lernspiels verfolgt, ob er dieses Ziel in seiner Lerngruppe durch ein entsprechendes Lernspiel überhaupt erreichen kann und zu welchem Zeitpunkt der Einsatz bestimmter Lernspiele die größte Effektivität mit sich bringt. Insofern sind die Einwände von Lernspielkritikern unter dem Gesichtspunkt berechtigt, wenn Spiele eben wirklich nur als Abwechslung oder zur Auflockerung eingesetzt werden. Werden sie dagegen didaktisch und methodisch begründet eingesetzt, stellen sie eine wichtige Methode des FFU dar, die ich in meinem Unterricht nicht mehr missen möchte.

Unterrichtspraktisch hat sich gezeigt, dass der Einsatz von Lernspielen auch mit Problemen verbunden sein kann, wenn Schüler Spielprinzipien nicht verstehen oder Spielregeln nicht einhalten (wollen). Daher musste ich mir im Vorfeld des Unterrichts immer wieder Gedanken darüber machen, wie ich die von mir für diese Lerngruppe ausgewählten Spiele möglichst kindgerecht präsentiere. Das

ist teilweise ein größeres Problem als vielleicht angenommen, denn bereits in der deutschen Sprache benötigt man zum Erklären eines Spiels manchmal sehr viele Worte. Nun kommt noch dazu, dass die Schüler das Spiel in der Fremdsprache verstehen und durchführen sollen. Daher kann es durchaus zu Schwierigkeiten kommen, wie das bei meiner Einheit am Beispiel des *Bingo!*-Spiels der Fall war. Allerdings konnte ich deutlich erkennen, dass das von mir in anderem Zusammenhang erwähnte Prinzip der Wiederholung auch auf die Lernspiele selbst zutrifft. Denn je öfter eine Spielform von mir durchgeführt wurde, desto sicherer wurden die Kinder. Es trat also keineswegs eine Art Abnutzung der Spielform ein, sondern die Motivation der Schüler erhöhte sich stattdessen häufig noch.

Am meisten freute mich zudem, dass es mir bei fast allen eingesetzten Spielen gelungen ist, mich als Spielleiter mit der Zeit immer weiter zurück zu nehmen und den Kindern die Leitung und alleinige Durchführung des Spieles zu überlassen. Auf diese Weise konnte ich die Kinder besser beobachten und gewann neue Erkenntnisse hinsichtlich ihres Lernstandes, aber auch im Blick auf ihr Sozialverhalten. Denn damit sind wir bei einer weiteren wichtigen Erkenntnis angelangt. Verschiedene Formen von Lernspielen tragen dazu bei, das soziale Lernen der Schüler zu fördern. Diesem Aspekt versuchen wir von jeher möglichst viel Spielraum im Unterricht einzuräumen, der Einsatz von Lernspielen bietet eine willkommene Gelegenheit dazu!

Mir persönlich gefällt die Verbindung von Lernspielen und ganzheitlichem Lernen im Englischunterricht. Meiner Meinung nach ist der Einsatz von Spielen im Fach Englisch wesentlich einfacher zu bewerkstelligen als in anderen Fächern der Grundschule, ohne dass dabei etwas von der Effektivität des Unterrichts und seinen Zielsetzungen verloren geht. Ich hatte natürlich noch den Vorteil, dass ich in meiner dritten Klasse keine Noten erteilen muss und wir somit frei von jeglichem durch Zensuren auferlegten Leistungsdruck waren. Das hat während meiner Unterrichtseinheit sicher auch eine wichtige Rolle gespielt, denn wenn Kinder wissen, dass sie auf eine Übung - die vielleicht in Form eines Lernspiels durchgeführt wird - Zensuren bekommen, geht möglicherweise der motivierende Charakter des Spiels dabei zu einem gewissen Teil verloren.

7. Ausblick

Die Beschäftigung mit dem Thema Lernspiele hatte aus meiner Sicht gleich zwei wesentliche Vorteile im Hinblick auf meine zukünftige Arbeit.

Einerseits bekam ich so einen guten Überblick und ein umfangreiches Basiswissen zum Einsatz von Lernspielen im Unterricht allgemein (und natürlich vor allem im Englischunterricht). Ich weiß nun, welche Faktoren beim Lernspieleinsatz eine Rolle spielen und wie diese in der Planung zu berücksichtigen sind. Insofern kann ich beim Erstellen zukünftiger Unterrichtsplanungen auf diese Überlegungen zurückgreifen und auch in meinen anderen Fächern Deutsch und Sachunterricht den Einsatz von Spielen sinnvoll hinterfragen.

Andererseits hat mir die praktische Umsetzung der Lernspiele gezeigt, dass zwischen Planung und Durchführung doch noch ein großer Unterschied besteht und vor allem auch die Zusammensetzung und das soziale Verhalten der Lerngruppe eine wesentliche Rolle spielt. Ich habe mir durch meine Beschäftigung mit dem Thema einen großen Erfahrungsschatz von Lernspielen zugelegt, auf den ich nun jederzeit auch spontan zurückgreifen kann. Das kommt mir auch in anderen Fächern und unterschiedlichen Jahrgangsstufen zugute, da ich viele der Spiele in abgewandelter Form auch dort einsetzen kann und dieses bereits auch durchführe. So habe ich in meiner Deutschklasse bereits einige der Spiele in abgewandelter Form (auf den jeweiligen Lerninhalt hin ausgerichtet) ausprobiert, wobei die Schüler sehr motiviert mitarbeiteten.

Insofern denke ich, dass ich die während dieser schriftlichen Hausarbeit gewonnenen Erfahrungen und Erkenntnisse im Schulalltag auch in Zukunft sehr gut umsetzen kann. Das könnte beispielsweise dann der Fall sein, wenn ich eine neue Unterrichtseinheit plane und mich fragen muss, welche Lernspiele sich hierfür anbieten würden.

Meine persönliche Intention im Vorfeld der Arbeit war es, ein Thema zu finden, das mich und meinen Unterricht weiter voranbringt und mir Methoden aufzeigt, die ich für die tägliche Unterrichtsarbeit nutzen kann. Insofern hat die Arbeit zu diesem Thema mein Methodenrepertoire nicht nur im Fach Englisch, sondern in allgemeiner Hinsicht erheblich erweitert und ich bin mir sicher, dass ich davon in Zukunft weiterhin erheblich profitieren werde.

8. Literaturliste

Bücher:

- BACH, Gerhard/ TIMM; Johannes-Peter: Englischunterricht - Grundlagen und Methoden einer handlungsorientierten Unterrichtspraxis. Tübingen: Francke, 1989
- BLOOM, Julchen/ BLAICH, Erich/ LÖFFLER, Renate: Spielen und Lernen im Englischunterricht: 75 Lernspiele mit vielen Varianten. Berlin: Cornelsen, 1997
- GERNGROSS G./ PUCHTA, H.: Playway 3 Rainbow Edition. Teacher's Book. Leipzig: Klett-Verlag, 2001
- KLIPPEL, Frederike: Englisch in der Grundschule. Berlin: Cornelsen-Verlag, 2001
- KLIPPEL; Frederike: Spieltheoretische und pädagogische Grundlagen des Lernspieleinsatzes im Fremdsprachenunterricht. Frankfurt a. M.: Lang, 1980
- LÖFFLER, Renate/ KUNTZE, Wulf-Michael: Spiele im Englischunterricht 2. München: Urban und Schwarzenberg, 1980
- NIEDERSÄCHSISCHES KULTUSMINISTERIUM: Didaktisch-methodische Empfehlungen für das Fremdsprachenlernen in der Grundschule. Hannover: Schroedel, 1995
- PIEPHO, Hans-Eberhard: Englisch in der Grundschule: Handreichungen und Materialien für den Fremdsprachenunterricht in der Grundschule. Bochum: Kamp, 1992
- SÜSSKAND-Thiel, Ute/ THIEL, Wolfgang: Spielend Englisch = Just Games: Die besten 15-Minuten-Spiele. Lichtenau: AOL-Verlag, 1996

Zeitschriften:

- Grundschule Englisch. Heft 1/2003. Seelze-Velber: Kallmeyer

9. Erklärung

Ich versichere, dass ich die vorstehende Hausarbeit selbständig angefertigt und

keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Stellen der Arbeit, die ich im Wortlaut oder im wesentlichen Inhalt anderen Werken entnommen habe, habe ich mit genauer Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

Hildesheim, 1. Dezember 2004