

## 5\_ Praktisches Üben in der Ganztagschule

Schüler sollen ihre Hausaufgaben weitestgehend selbstständig erledigen können. Verständnisfragen dürfen beim Üben natürlich gestellt werden und sollten möglichst auch beantwortet werden können.

Neben der reinen Hausaufgabenbetreuung bieten sich in der Ganztagschule Gelegenheiten, Wortschatz, Grammatik und Hörendes Verstehen zu üben sowie allgemein die Sicherheit im Englischen zu erhöhen. Für die außerunterrichtliche Zeit eignen sich verschiedene Übungen und Spiele. Diese Methoden können nicht nur zum Lernerfolg beitragen, sondern auch die Motivation der Schüler und somit eine positive Einstellung zum Englischlernen fördern.

Es empfiehlt sich, bei jungen Gruppen, in denen sich die Teilnehmer noch nicht lange kennen, zunächst einige ›Icebreaker-Spiele‹ durchzuführen, um Sprechhemmungen zu lösen und alle Teilnehmer miteinander vertraut zu machen.

*Dieses Kapitel stellt einige Übungsmöglichkeiten und Spiele vor, die in der Studierzeit, während der Hausaufgabenzeit oder auch in der Freizeit eine wertvolle Ergänzung zum Englischunterricht sein können.*

### 5.1\_ Paper roll casino



Eine Toilettenpapierrolle wird im Sitzkreis herumgegeben. Jeder soll sich mindestens ein Blatt nehmen, maximal jedoch drei. Haben alle ihre Blätter gezogen, muss jeder im Sitzkreis auf Englisch so viele Dinge über sich erzählen, wie er Blätter gezogen hat (Name, Alter, Wohnort, Hobbys etc.).

Obwohl die Toilettenpapierrolle zunächst als unpassend scheint, erfüllt dieses Spiel den beabsichtigten Zweck: Als ›Icebreaker‹ hilft es, bestehende Hemmungen in einer neu zusammengestellten Gruppe abzubauen, indem es zu Anfang oft für Heiterkeit sorgt.

*Gruppengröße* bis 12 Schüler  
*Klassenstufen* ab 4. Klasse

### 5.2\_ Word chain

Die Wortkette ist ein Spiel, das sich sehr gut eignet, um gemeinsam Vokabeln zu wiederholen. Die Gruppe steht oder sitzt im Kreis. Ein Wort wird vorgegeben, z.B. ›mouse‹.

Der Schüler mit diesem ersten Wort wirft einem beliebigen anderen Schüler einen Softball zu. Dieser hat jetzt die Aufgabe, ein neues englisches Wort zu nennen, das mit dem letzten Buchstaben des Wortes seines Vorgängers beginnt, z.B. bei ›mouse‹ -> ›eat‹. Der nächste Schüler, der den Ball zugeworfen bekommt, müsste dann also mit einem Wort weitermachen, das mit einem ›t‹ beginnt, usw.

Das Spiel lässt sich je nach Alter und Können variieren. So kann etwa die Anforderung dadurch erhöht werden, dass jeder Schüler sein Wort auch buchstabieren muss, auf Englisch (und evtl. auch auf Deutsch). Bewährt hat sich, die Vokabeln zusätzlich an eine Tafel schreiben zu lassen.

Erfahrungsgemäß wird dieses Spiel von vielen Klassen sehr gerne und auch ausdauernd gespielt. Es bietet eine sehr gute Alternative zum reinen ›Vokabelabfragen‹.

*Gruppengröße* ab 5 bis max. 12 Schüler (sonst mehrere Gruppen)

*Klassenstufen* ab 6. Klasse

### 5.3\_ Kreuzwörtertsel selbst erstellen

Eine sehr beliebte Übung ist das Lösen oder das eigenständige Erstellen von Kreuzwörtertseln. Mit dem kostenlosen Tool *Puzzle-Maker* lassen sich problemlos Vokabelkreuzwörtertsel erstellen.



© www.puzzle-maker.com

*Gruppengröße* beliebig, auch alleine möglich

*Klassenstufen* ab 6. Klasse

### 5.4\_ Shopping Game

Bei diesem Spiel werden die beim Einkaufen nötigen Dialoge und Wörter geübt. Es werden einfache ›Produkte‹ und Spielgeld benötigt. Gewinner ist, wer die meisten Produkte einkaufen konnte.

Die Gruppe wird zunächst in Käufer und Verkäufer eingeteilt. Die Käufer (Shopper) erhalten eine vorher festgelegte Summe an Spielgeld, die Verkäufer einfache Dinge zum Verkauf (je nach Klassenstufe steigerbar). Jedes Produkt kostet z.B. 1 \$. Die Shopper müssen nun auf ein Signal hin (Klingelton) die Verkäufer ansprechen, um einzukaufen. Die Shopper stehen dazu in einer Schlange und fragen den Shopowner (Verkäufer) nach dem Produkt, das sie kaufen möchten. Sie fragen und diskutieren über den Preis und das Produkt. Nachdem alle Produkte ›verkauft‹ sind, zählt jeder Käufer seine Produkte. Dann werden alle Produkte wieder beim Shopowner abgeben und ein neuer Durchlauf kann begonnen werden.

Wer die meisten Produkte vor Ablauf der Zeit gekauft hat, gewinnt. Der Schwierigkeitsgrad kann erhöht werden, wenn verschiedene Preise zugelassen sind.

*Gruppengröße* ab 6 Spielern

*Klassenstufen* besonders für 5. bis 7. Klassen

### 5.5\_ Team competition

Die Schüler werden in zwei gleich starke Teams aufgeteilt. Auf einem Tisch gibt es eine Reihe von Süßigkeiten, Früchten oder ähnlichem. Der Spielleiter fragt: »How do you say [jetzt wird ein deutsches Wort genannt] in English?«

Jedes Team entsendet einen vorher gewählten ›Champion‹. Nur dieser ist berechtigt, für sein Team zu antworten. Antwortet er falsch, erhält das gegnerische Team einen Punkt und darf eine Süßigkeit/Frucht für sein Team ›erbeuten‹. Ist die Antwort richtig, darf der Champion für sein Team vom Tisch eine Süßigkeit nehmen. Nach einigen Runden (die Anzahl wird vorher festgelegt) ist ein anderer Champion aus dem Team an der Reihe.

Das Team, das am Ende die meisten Süßigkeiten bekommen hat, gewinnt. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich leicht erhöhen: durch die Auswahl schwierigerer Wörter, eine strengere Bewertung der Aussprache der Wörter, etc.

Verfügt man über einen Buzzer (Signalknopf, sind im Handel erhältlich und in einigen Gesellschaftsspielen enthalten), so entsteht eine noch bessere Quizatmosphäre.

*Gruppengröße* beliebig

*Klassenstufen* ab 4. Klasse

### 5.6\_ Promiraten

Jeder Schüler erhält ein Blatt Papier. Ein Schüler sitzt frontal zur Gruppe. Er beschreibt eine Person ohne deren Namen zu nennen. Die anderen malen die Person nach seiner Beschreibung. Je bekannter die Person ist, umso besser läuft das Spiel, da bei der Auflösung (Namensnennung) die Bilder mit der Erinnerung an die Person verglichen werden.

*Gruppengröße* ab 6 Spielern (mehrere Gruppen gleichzeitig möglich)

*Klassenstufen* besonders Klassenstufen 5 und 6

### 5.7\_ Satzrennen

Der Spielleiter schreibt die Vokabeln, die geübt werden sollen, jeweils auf zwei Kärtchen, so dass zwei identische Kartenhaufen entstehen. Es müssen so viele Kärtchen wie Spieler vorhanden sein.

Die Schüler werden in zwei Teams geteilt. Jedes Mitglied des Teams A zieht nun eine Karte aus dem ersten Haufen, anschließend zieht jedes Mitglied des Teams B ein Kärtchen aus dem anderen Haufen, bis alle Karten verteilt sind.

Der Spielleiter ruft ein Wort auf. Jeweils einer aus jedem Team hat eine Karte mit dem Wort – Aufgabe ist es jetzt, möglichst schnell einen sinnvollen englischen Satz an die Tafel zu schreiben, der das genannte Wort beinhaltet.

Einen Punkt bekommt derjenige, der einen entsprechenden Satz fehlerfrei und gut leserlich an die Tafel geschrieben hat.

Es werden solange Wörter aufgerufen, bis keine Kärtchen mehr übrig sind. Das Team mit den meisten fehlerfreien Sätzen gewinnt.

Der Schwierigkeitsgrad kann angepasst werden durch die Auswahl der Wörter oder die Zusatzbedingung, möglichst lange Sätze bilden zu müssen etc.

*Gruppengröße* 8 bis 20 Spieler

*Klassenstufen* besonders Klassenstufen 8 bis 10

### 5.8\_ Papierflieger



An eine Tafel wird zunächst eine Zielscheibe gemalt (ähnlich einer Dart-Scheibe). Die Schüler falten Papierflieger. Der Spielführer stellt Fragen auf Englisch, die Mitspieler sollen nun diese Fragen auf Englisch beantworten. Ist die Antwort richtig, darf der Schüler, der sie gegeben hat, seinen Papierflieger auf die Scheibe werfen. Trifft er, erhält er eine Belohnung.

Die Fragen lassen sich je nach Klassenstufe in ihrer Schwierigkeitsstufe variieren.

*Gruppengröße* ab 4 Spieler

*Klassenstufen* ab 4. Klasse

### 5.9\_ Berufe raten

Die Gruppe wird in zwei Teams geteilt. Ein Schüler erhält eine Karte, auf der eine Berufsbezeichnung steht, z. B. *police officer*. Die anderen Schüler dürfen die Karte nicht sehen. Jetzt malt der Schüler den Beruf an die Tafel – Wörter sind verboten.

Jedes Team darf abwechselnd raten, welcher Beruf gerade an die Tafel gezeichnet wird. Wer richtig rät, darf selbst an die Tafel und sein Team erhält einen Punkt.

Mit Zeitlimits und weiteren Begriffen (Tiere, etc.) lässt sich das Spiel leicht an verschiedene Lernniveaus anpassen.

*Gruppengröße* beliebig  
*Klassenstufen* ab 4. Klasse

### Zusammenfassung

Für vertiefende oder unterrichtsbegleitende Übungen lassen sich in der Ganztagschule interessante und lustige Spiele für das englische Sprachtraining durchführen. Sie sind flexibel und einfach durchzuführen und fördern die positive und spielerische Auseinandersetzung mit der englischen Sprache.

#### ÜBUNGSFRAGEN

- a) | Welche unterschiedlichen Ziele werden mit den vorgestellten Spielen verfolgt?
- b) | Welches sind die Vorteile eines spielerischen Lernens von Sprache?