

Einleitung

1. Grundkonzept.....	5
1.1 Detaillierte Hinweise zum Einsatz der Arbeitsblätter	5
1.2 Einsatz der high5-App im Klassenverband	7
2. Bewegungsspiele	8

Arbeitsblätter, Bewegungsspiele und Materialien

1: Animals	9
2: My school	13
3: Around the year	17
4: Clothes	21
5: My day	25
6: My family	29
7: Food	33
8: Hobbies	37
9: My body	41
10: My house	45
11: Numbers, shapes and colours	49
12: Town and country	53
Lösungen	57



Hinweis zum Konzept

von Dr. Mario Oesterreicher (Grundkonzept) und Katja Maul (Bewegungsspiele)

1. Grundkonzept

Die vorliegenden Arbeitsblätter gliedern sich in 12 Themenbereiche. Dieses Ergänzungsmaterial für den Englischunterricht kann separat oder auch in Kombination mit der App high5 eingesetzt werden. Die App ist eine Gemeinschaftsproduktion von phase6 und dem Mildenerger Verlag. Die App ist eine auf die bundesdeutschen Primarstufenlehrpläne abgestimmte Vokabellernapplikation. Sie enthält auf 12 Themenfelder verteilt die 1200 frequentesten, englischen Lexeme, die auch in den Bildungsplänen der Länder verzeichnet sind und der Lebensrealität der Lernenden entsprechen.

Die Arbeitsblätter folgen in der Kapitelreihenfolge der App. Jedes Kapitel umfasst vier Seiten, wobei die ersten beiden Seiten Übungen zur individuellen Bearbeitung durch die Schülerinnen und Schüler (SuS) enthalten, während die beiden letzten Seiten jeweils Bewegungsspiele und Gruppenaktivitäten und die dazu notwendigen Wortschatzkarten umfassen. Die individuellen Übungsseiten weisen eine leichte Progression dahingehend auf, dass die Übungen auf der jeweils zweiten Seite eines Kapitels lexematisch und/oder syntaktisch komplexer sind. Dabei dient die erste Seite zunächst der Festigung des Wort-Schrift-Verständnisses, das dann auf der Folgeseite ausgebaut wird zu einer aktiven Sprachverwendung innerhalb einfacher Syntagmen. Letztere sind nicht nur ein im Rahmen der Binnendifferenzierung wünschenswertes Lernziel, sondern sollen bereits ab dem ersten Lernjahr verdeutlichen, dass fremdsprachliche Äußerungen nicht auf Einzelwortbasis, sondern immer in vollständigen, wenngleich einfachen Satzstrukturen realisiert werden sollten.

Die auf der jeweils dritten Seite jedes Kapitels enthaltenen Vorschläge an Sprach- und Bewegungsspielen sollen helfen, die sprachlichen Erkenntniszuwächse in konkrete Handlungen einzubinden und dadurch noch weiter zu festigen. Darüber hinaus sollen die Spiele die Angst vor sprachlichen Äußerungen abbauen und gruppendynamische Prozesse im Klassenraum unterstützen

helfen. Dass einigen Bewegungsspielen räumliche Begrenzungen im Klassenraum entgegenstehen, war bei der Konzeption dieser Arbeitsblätter durchaus bewusst. Vielleicht ergibt sich aber trotz räumlicher Begrenzung einmal die Möglichkeit zu Lernerfahrungen außerhalb des Klassenzimmers, die dann eine Umsetzung der Spielideen erlauben.

1.1. Detaillierte Hinweise zum Einsatz der Arbeitsblätter

Pro Kapitel steht bei der einleitenden Übung zunächst die Festigung der Bild-Wort-Zuordnung im Rahmen rezeptiver Verschriftlichungskompetenz im Vordergrund. Die Lernenden sollen das Schriftbild identifizieren und den jeweiligen Abbildungen zuordnen.

In einem nächsten Schritt sollen die Lernenden die Schreibung der Einzelworte vertiefen. Dazu enthalten die Arbeitsblätter zweistufige Übungen zur Benennungszuordnung, wobei zunächst die entsprechenden Einzelworte noch genannt werden, in einem weiteren Schritt dann aber entfallen. In allen Übungen wurde die Angabe deutscher Äquivalente unterlassen, sodass ein dem natürlichen Spracherwerbsprozess ähnlicher Memorierungsprozess erfolgen kann. Darüber hinaus wird durch den Entfall der deutschen Benennungen auch der Tatsache Rechnung getragen, dass im Klassenraum der Primarstufe der gelebten Mehrsprachigkeit ein immer größerer Stellenwert zukommt.

Auf der zweiten Seite der Arbeitsblätter tritt die sprachliche Interaktion zunehmend in den Vordergrund. Die gelernten Wörter werden nun in kommunikative Situationen eingebettet. Dabei sollen neben der aktiven Verwendung der Einzelwörter auch einfache syntaktische Strukturen den Lernenden zunächst bewusst gemacht und später dann von ihnen aktiv verwendet werden. Sehr häufig erfolgt bei dieser sprachlichen Aktivierung auch die Verbindung von gelernten Nomina und mit diesen kollokierenden Verben. Solche Verb-Nominalgruppen stellen notwendige Fügungen zur sprachlichen Ausdrucksfähigkeit dar und sind für die SuS oftmals eher selbstverständliche Wortkombinationen als zu lernende Wortschatzeinheiten (so ist den SuS problemlos einsichtig, dass dog und bark natürlicherweise zusammengehören). In einzelnen Kapiteln kulminiert die Aktivierung der



Sprachproduktion in Übungen, bei denen die SuS eigenständig Dialoge auf Basis von Bildimpulsen erstellen sollen. Die zu verwendenden Strukturen werden dabei immer übungseinleitend vorgestellt. Letztere Übungen fokussieren, insbesondere bei der eher freieren Dialogerstellung, auf der inhaltlichen Vermittlung. Dennoch sollte die formale Korrektheit bei diesen Aufgaben nicht in den Hintergrund gerückt werden, da es bei den Lernprozessabsichten dieser Übungen eben neben der (durch Bildimpulse gelenkten) sprachlichen Kreativität insbesondere um die Festigung spezifischer, sprachlicher Strukturen geht. Entsprechende Positivkorrekturen können an dieser Stelle dazu beitragen, „zwei Fliegen mit einer Klappe“ zu schlagen. Die Gruppen- und Bewegungsspiele sind, was den Zeitpunkt der unterrichtlichen Integration anbelangt, flexibel einsetzbar. Es empfiehlt sich allerdings, dass sie nach einer ersten Festigung der Einzelwörter zum Einsatz kommen.

Bei den Gruppen- und Bewegungsspielen kann differenziert werden zwischen Spielen zur Einzelwortfestigung und kommunikativen Spielen, bei denen die Einzelwörter in einfache Syntagmen eingebunden sind. Allen Spielen gemein ist, dass ein Wechsel der Unterrichtssprache normalerweise nicht nötig ist. Lassen Sie sich nicht dadurch entmutigen, dass bei einzelnen SuS die Spielerklärung nicht beim ersten Mal verstanden wird. Mit visueller Unterstützung (Gestik und Mimik) klappt das Verständnis sicher beim zweiten Mal 😊.

Auch im Spielverlauf selbst achten Sie bitte darauf, dass die – in einigen Spielen explizit gemachten – sprachlichen Syntagmen von den SuS auch eingesetzt werden. Dieses vielleicht von einigen als behavioristische Gebetsmühle empfundene strukturelle Einüben und Einschleifen führt letztendlich im Memorierungsprozess dazu, dass im Gehirn eben nicht nur Einzelwörter mit ihrer sprachlichen Realisierung abgespeichert werden, sondern auch sog. ready-made-chunks. Die Wortkombinationen werden dann bei der Sprachproduktion als eine Einheit produziert, sodass sich die SuS (bzw. deren Sprachzentrum im Gehirn) bereits auf weitere, darauf folgende sprachliche Einheiten konzentrieren kann. Je mehr solcher ready-made-chunks folglich von den SuS memorisiert werden, desto einfacher wird für diese die Produktion in der Fremdsprache. Und eben zu diesem Memo-

riierungsprozess wollen die in den Arbeitsblätter enthaltenen Gruppen- und Bewegungsspiele beitragen.

Was die Korrektheit der Aussprache anbelangt, so wären selbstverständlich kontinuierliche Verbesserungen während der Spielphasen der Tod jedweder Motivation der SuS und eines spannenden Spielverlaufs. Machen Sie sich stattdessen die noch vorhandene Fähigkeit der SuS zum imitierenden Lernen zunutze. Geben Sie bei den einleitenden Spielerklärungen die entsprechenden Aussprachestimuli vor. Es spricht auch nichts dagegen, diese dann einmal im Chor zusammen mit den SuS zu wiederholen. Oder machen Sie doch einmal eine „Trockenrunde“, bei der alle SuS einmal die entsprechenden Äußerungen individuell produzieren müssen. Korrigierendes Eingreifen könnte bei solchen Runden durch die Wiederholung der korrekten Äußerung erfolgen. Sollte es bei der Aussprache einiger Ihrer SuS zu einer negativen Interferenz durch die Muttersprache oder die regionale Varietät des Deutschen kommen, so könnten metasprachliche, kontrastive Betrachtungen im Rahmen gelebter Mehrsprachigkeit zur Erhöhung der Sprachbewusstheit der gesamten Klasse genutzt werden.



1.2. Einsatz der high5-App im Klassenverband

Individuelles Wortschatzlernen und fremdsprachliche Vertiefung im Unterricht lassen sich durch die Kombination von high5-App und den Arbeitsblättern sehr gut realisieren.

Mit der high5-App erwerben Ihre SuS den Wortschatz, den sie dann mithilfe der Arbeitsblätter intensivieren und vor allem auch aktiv einsetzen lernen.

Die high5-App folgt in ihrer Einführungs- und Lernprogression zunächst dem natürlichen Spracherwerbsprozess. Die einzelnen Wörter werden zunächst im visuellen und sprachlichen Kontext vorgestellt. Eine zusätzliche Referenzierung auf das Deutsche findet nicht statt, da high5 sowohl in der App als auch bei den Arbeitsblättern einerseits den imitierenden – und damit den natürlichen – Spracherwerb fördern möchte, andererseits auf diese Weise der gelebten Mehrsprachigkeit im Klassenraum Rechnung getragen wird. Viel wichtiger als eine muttersprachliche Entsprechung ist die bei der Vorstellung der Wörter automatisch gegebene auditive Vorstellung, und dies sowohl auf Einzelwort- als auch auf Satzebene. Die SuS werden somit automatisch nicht nur mit Aussprache- und Betonungsphänomenen auf Wortebene, sondern auch mit Intonationsmustern auf Satzebene (wie Satzbetonung, Intonationsunterschiede zwischen Aussage- und Fragesatz, u. ä.) vertraut gemacht.

Neben der auditiven Vorstellung bietet die App auch die Möglichkeit, die entsprechenden Hörbeispiele nachzusprechen. Obgleich einigen von Ihnen dies wiederum sehr wie „altes“ Sprachlabor vorkommen mag, lassen Sie die SuS diese Funktion doch nutzen. Durch den Vergleich zwischen dem Eigenproduzierten und dem Hörvorbild vergleichen die SuS nicht nur bezüglich der Richtigkeit ihrer sprachlichen Äußerung, sondern erlangen im Laufe der Zeit eine erhöhte Sensibilisierung hinsichtlich der Lautunterschiede zwischen ihrer Muttersprache und der englischen Sprache.

Nach der Wortvorstellung folgt in der App die erste Lernübung. Hierbei soll einem gegebenen Hörbeispiel der entsprechende, visuelle Stimulus zugewiesen werden. Diese Übung verzichtet noch völlig auf das Schriftbild. Sie kann von Ihnen ganz leicht auch im Klassenzimmer realisiert werden. Als Visualisierungsstimuli können Sie die in den Arbeitsblättern verwendeten Stimuli nutzen. Das Sprechvorbild kann dann von Ihnen gegeben werden.

Bei den weiteren Übungen in der App wird sukzessive das Schriftbild mit einbezogen, wobei dies zunächst nur auf rezeptiver Ebene zur Übungslösung nötig ist. Ab diesem Moment können die Arbeitsblätter sowohl vor als auch nach der individuellen Arbeit mit der high5-App eingesetzt werden. Um high5-App und die Klassenraumarbeit noch enger miteinander zu verbinden, können App-Übungen, wie zum Beispiel ein Memory mit schriftlicher und visueller Realisierung, oder mit Einzelwort und Beispielsatz unter Auslassung des relevanten Wortes, in den Unterricht integriert werden. Auf diese Weise erlangen die SuS Vertrautheit mit dem Übungstyp und gleichzeitig eine höhere Arbeitsmotivation für die App, da die Übungserfahrung der App wiederum die unterrichtliche Aufgabenlösung erleichtert.

Was den lexikalischen Umfang anbelangt, so decken die Arbeitsblätter zwei Drittel des in der high5-App pro Kapitel enthaltenen Wortschatzes ab. Da die high5-App neuen Wortschatz progressionsabhängig freischaltet, enthalten die Arbeitsblätter den für den grundständigen Englischunterricht in der Primarstufe relevanten Wortschatz.

high5-App und die Ihnen vorliegenden Arbeitsblätter stellen das ideale Miteinander für ein erfolgreiches Wortschatz-Training im Englischunterricht der Grundschule dar. Ein blended-learning-Konzept für „blendendes Lernen“.



2. Bewegungsspiele

2.1. Überblick

Zu jedem Kapitel werden drei Bewegungsspiele angeboten. Auf spielerische Art und Weise wird der Wortschatz eines Kapitels mit kreativen Bewegungen kombiniert und somit ganzheitlich erfahrbar gemacht. Ganzheitlich bedeutet in diesem Fall, dass eine Verbindung aus kognitiver, körperlicher und emotionaler Verarbeitung hergestellt wird. Durch die tiefe und vielseitige Verarbeitung werden die Wörter im Langzeitgedächtnis verankert und können leichter abgerufen werden. Ihren Ursprung haben die Spiele in der Tanz- und Theaterpädagogik.

Sie können die Bewegungsspiele unterschiedlich einsetzen:

1. Gestalten Sie eine ganze Unterrichtsstunde ausschließlich mit Bewegung.
2. Bauen Sie in Ihre Unterrichtsstunde zu einem bestimmten Thema eine einzelne Bewegungsübung ein, indem Sie zunächst die Arbeitsblätter *Sprachmaterial* des jeweiligen Themas bearbeiten und im Anschluss die Bewegungsspiele durchführen.
3. Benutzen Sie ein einzelnes Bewegungsspiel isoliert, um eine müde Klasse wachzurütteln oder um in der letzten Stunde vor den Ferien spielerische Elemente mit Lerneffekt einzubauen.

Der große Vorteil der Bewegungsspiele sind die zahlreichen Sprechansätze, die *allen* Schülern gegeben werden. Gerade Spiele, bei denen in Paaren oder Kleingruppen gleichzeitig im Raum gesprochen wird (z. B. das Spiel *Stop & Go*) sind sehr gut geeignet, um auch zurückhaltende Schüler zum Sprechen zu bewegen. Auf diese Weise müssen sie nicht vor der ganzen Klasse sprechen. Des Weiteren fördern die Spiele das Selbstbewusstsein, indem ein wertfreier Lernraum geschaffen wird, in dem sich jedes Kind auch ausprobieren kann. Dabei gibt es kein richtig oder falsch. Ist dennoch ein Kind überfordert, animieren Sie zu sehr einfachen Lösungen und geben Sie kleine Anregungen.

2.2. Praktische Tipps zur Durchführung

- Schieben Sie die Tische und Stühle an die Wände, damit die Kinder Platz haben, den Raum zu nutzen. Das lohnt sich natürlich eher, wenn Sie eine ganze Bewegungsstunde gestalten. Aber bei manchen Spielen oder je nach Klassengröße reicht auch wenig Raum oder sogar Bewegung im Stehen am Platz, wenn es nur darum geht, Gesten auszuführen.
- Der Wortschatz der Bewegungsspiele wird in den Arbeitsblättern *Sprachmaterial* eingeführt. Es ist jedoch auch möglich über die Bewegungsspiele Wortschatz einzuführen.
- Bei einigen Spielen bietet es sich an, Musik zur Motivationssteigerung einzusetzen. Dies ist in der Regel vermerkt. Alle Spiele funktionieren jedoch auch ohne den Einsatz von Musik.
- Bei manchen Spielen wird von den Kindern Körperkontakt, wie z. B. Hand in Hand, gefordert. Respektieren Sie hier jedoch Empfindlichkeiten der Kinder. Möchte ein Kind keinen Körperkontakt oder fühlt es sich sichtlich unwohl damit, dann geben Sie die alternative Möglichkeit, die Übung auch ohne direkten Kontakt auszuführen.
- Wiederholen Sie die Spiele regelmäßig. Vielleicht etablieren sich bestimmte Spiele als Rituale am Morgen, am Anfang der Woche oder am Ende der Woche.



1. Find the words.



G	D	H	X	M	Z	L	T	B	V
C	R	O	C	O	D	I	L	E	U
A	W	R	R	L	Q	O	P	E	B
T	X	S	C	E	S	N	A	K	E
E	L	E	P	H	A	N	T	J	A
K	H	D	M	O	N	K	E	Y	R



2. Link the word with the picture.

dolphin

dog

cow

turtle

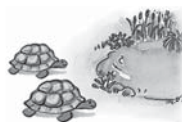
fish

frog

panther

raven

parrot



3. Write the words.



cat



1. Spiel: MAGIC ANIMALS

Animals



Material: Wortkarten

Dauer: ca. 5 bis 10 Minuten

Ziel: Auf Zuruf bewegen sich die Schüler wie das vorgegebene Tier.

Durchführung: Alle Kinder verteilen sich im Raum. Sie sind der Zauberer und verwandeln die Kinder mit Ihrem imaginären Zauberstaub in Tiere. Verwenden Sie die Wortkarten. Rufen Sie einen Begriff und zählen Sie die Gruppe ein, z. B. „Snake! 1, 2, 3, go!“: Alle bewegen sich wie eine Schlange. Auf Ihr Signal „Snake, freeze!“ frieren sie in ihrer Bewegung ein. Geben Sie das nächste Tier vor usw.

Variante: Falls Sie die Möglichkeit haben, dann verwenden Sie eine motivierende Musik.

Hinweis: Sagen Sie zuerst das Tier und zählen dann die Gruppe ein. Das lässt den Kindern Zeit zu überlegen, um welches Tier es sich handelt und wie sich dieses Tier bewegt. Auf diese Weise finden auch langsamere Kinder eigenständig eine passende Bewegung. Sagen Sie das Tier erneut, wenn Sie die Gruppe anhalten, damit sich der Begriff besser einprägt. Wortschatz, der Ihren Schülern noch fremd ist, können Sie weglassen oder bei der Gelegenheit einführen.

2. Spiel: MAGIC MOVES & SOUNDS

Animals



Material: Wortkarten

Dauer: ca. 5 bis 10 Minuten

Ziel: Auf Zuruf wird die vorgegebene Bewegung oder das vorgegebene Geräusch ausgeführt.

Durchführung: Jedes Kind zieht eine Wortkarte mit einem Tiernamen. Sie sind der Zauberer und versetzen die Tiere in Bewegung. Anders als in Spiel 1 geben Sie jetzt jedoch nur die Bewegung vor und nicht das Tier. Passt das Tier zur vorgegebenen Bewegung, dann bewegen sich die Schüler entsprechend durch den Raum. Z. B. „All animals – fly!“: Alle fliegen mit ausgebreiteten Armen durch den Raum. Auf Ihr Signal „Freeze!“ frieren sie in ihrer Bewegung ein. Jedes Kind sagt seinen Tiernamen zur Kontrolle. Korrigieren Sie ggf. gemeinsam. Geben Sie die nächste Bewegung vor usw.

Variante: Falls Sie die Möglichkeit haben, dann verwenden Sie eine motivierende Musik.

3. Spiel: ANIMAL YOGA

Animals



Material: Gedicht

Dauer: ca. 20 bis 25 Minuten

Ziel: Zu jeder Zeile eines Gedichts wird eine passende Bewegung ausgeführt.

Durchführung: Alle stehen im Kreis. Sagen Sie die erste Zeile des Gedichts. Wiederholen Sie die Zeile. Alle machen spontan eine Bewegung dazu. Wählen Sie spontan die Bewegung eines Kindes aus. Das entsprechende Kind macht die Bewegung nochmal vor. Alle wiederholen die Bewegung gemeinsam und sprechen gleichzeitig die Zeile dazu. Gehen Sie so Zeile für Zeile vor und Strophe für Strophe vor.

1. Strophe

A fish in the water,
a bee in the air,
a black and white cow
and a big brown bear.

2. Strophe

A turtle is slow,
a dolphin jumps high,
a panther is fast
and a raven can fly.

3. Strophe

Purr like a cat
or bark like a dog.
Fly like an eagle
or jump like frog.

Hinweis: Erarbeiten Sie je nach Sprachniveau nur die erste oder die ersten beiden Strophen.



Wortkarten Spiel 2

swim

fly

eagle

lion

cat

purr

bark

turtle

monkey

elephant

go

jump

frog

bear

horse

cow

fish

dolphin

crocodile

bee

parrot

raven

panther

mole

snake

