

Arbeitsergebnis der themenbezogenen Gruppenarbeit

AG 3: Offene mündliche Aufgaben (K. van Eunen, Sabine Gondro, E. van Haasteren)

Zusammenstellung und Bericht: E. van Haasteren

Mit einem Bericht über „Sprachstadt“ von Carmen Bietz (S. 23-31)

Ziele:

- Alle Schülerinnen und Schüler sollen die Fremdsprache anwenden und zwar in möglichst authentischen, dialogischen Situationen mit lebensechten Sprechanlässen.
- Die Situationen sollen für die Schülerinnen und Schüler interessant und herausfordernd sein sowie ihre Neugierde wecken.
- Für Lehrerinnen und Lehrer soll es möglichst wenig organisatorischen Aufwand erfordern, entsprechende Sprechanlässe zu schaffen.
- Die kommunikative Mündlichkeit soll leicht überprüfbar und bewertbar sein.

Welche Unterrichtsideen gibt es, diese Ziele zu erreichen ?

(Im Anhang werden die Ideen im Einzelnen erklärt.)

- Bildimpulse (mit z.B. einer Bildkartei)
- Arbeit mit Bildausschnitten
- Overlay-Technik
- „Adventskalender“-Technik
- Mini-Strip
- Schattenspiel mit Overheadprojektor
- „Hochhaus“- Spiel
- „Markt“ – Spiel
- Verknüpfung von literarischen Formen mit Interviewtechnik
- Erstellen eines Comics
- Erstellen eines Zeichentrickfilms (www.dfilm.com)
- Interviews mit Native Speakers
 - ❖ am Flughafen
 - ❖ auf der Bundesgartenschau o.ä.
 - ❖ in Ferienparks
 - ❖ auf Campingplätzen
 - ❖ in englischsprachigen Firmen
 - ❖ im Zirkus
 - ❖ in Austauschschulen
 - ❖ ...
- Globalsimulation (z.B. On board a ship)
- Sprachstadt

Beurteilung und Bewertung mündlicher Sprachfertigkeit

- Feedbackkultur (Lehrer, peer-group, Gäste usw.)
- Auswertungsbogen nach Kees van Eunen (Anhang)

Anhang:

Im Folgenden werden die Unterrichtsideen erklärt und mit Bildmaterial veranschaulicht.

Bildimpulse:

Die Impulse werden mit Hilfe von Bildern gegeben: Es empfiehlt sich eine Bildkartei anzulegen (Fotos, Zeitungsausschnitte, Portraitabbildungen, Situationskomik, Comics etc) Schülerinnen und Schüler formulieren spontan Ideen zu einer bestimmten Fragestellung (in Einstiegssituationen (task-based-approach)). Leni Dam: Es dürfen keine Fragen gestellt werden, auf die man selbst eine Antwort weiß (offene Fragestellung). Learner's Autonomy: die Schülerinnen und Schüler entscheiden selbst, welche Aufgaben sie aus dem Bildimpuls entwickeln (weiterführende Arbeit mit dem Bild)

Arbeit mit Bildausschnitten:

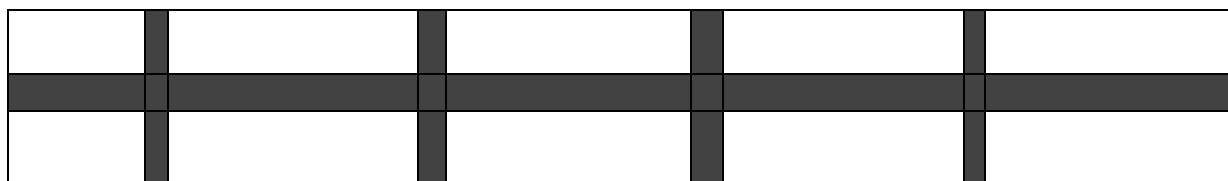
Ein Overhead-Folienbild mit einer interessanten und witzigen Situation wird mit einem Blatt abgedeckt, in dessen Mitte ein Loch ausgeschnitten wurde. Die Schülerinnen und Schüler geben Anweisungen, wie der Blattausschnitt vom Lehrer über die Folie geschoben werden muss (upwards, downwards, to the left, to the right, stop) Dabei formulieren die Schülerinnen und Schüler ihre Vermutungen, was sich unter der Abdeckung für ein Bild versteckt. Anweisung: Try to find out as quick as possible, what the picture is about.

Overlay-Technik:

Ein Cartoon wurde in Einzelteilen zerlegt. Die Einzelteile wurden auf Folien kopiert. Indem sie übereinandergelegt werden, entsteht nach und nach das Gesamtbild. Während dieses Prozesses stellen die Schülerinnen und Schüler Vermutungen an, welche Situation am Ende dargestellt ist.

“Adventskalender“-Technik:

Ein Bild wird mit einem Blatt abgedeckt, das zuvor wie ein Adventskalender in einzelne Felder eingeteilt wurden. Diese Felder müssen so eingeschnitten werden, dass sie sich zur Seite oder nach oben aufklappen lassen.



Die dunklen Balken bleiben als Fenster stehen, die weißen Felder werden an jeweils zwei Seiten eingeschnitten, je nachdem, zu welcher Seite man sie aufklappen möchte.

Es ist darauf zu achten, dass die Felder jeweils nach oben, unten oder zur Seite weggeklappt werden können.

Die/der Lehrer/in klappt nach und nach ein Fenster auf und die Schülerinnen und Schüler sagen, was sie sehen. Nach und nach entwickelt sich eine Geschichte, wobei der Inhalt sie auch im Verlauf des Aufdeckens verändert. (Anlage)

Mini-Strip:

Ein Cartoon wird in seine einzelnen Bilder zerlegt. Den Schülerinnen und Schülern werden die Einzelbilder mit Hilfe des OHP präsentiert. Die/der Lehrer/in stellt W-Fragen und lässt vorhersagen, wie die Geschichte weitergehen könnte.

Schattenspiel mit OHP/Verknüpfung von literarischen Formen mit Interviewtechnik:

Grundlage: z.B. ein bekanntes Märchen. Zu diesem Märchen wurden die wichtigsten Figuren aus festem Papier ausgeschnitten und mit einem Schaschlikspieß versehen. Zudem werden auch Hintergründe oder wichtige Requisiten ausgeschnitten. Diese Elemente zeigt die/der Lehrer/in mit Hilfe des OHPs als Silhouette und lässt Fragen entwickeln oder inszeniert das Szenario. Danach erhalten die Schüler Rollenkarten und erstellen kleine Interviews mit den Märchenfiguren. Ein Beispiel für eine Rollenkarte folgt: weitere müssten selbst erstellt werden.

Rollenkarte

Du arbeitest bei einer Zeitung und du willst Rumpelstilzchen einige Fragen stellen. Sage ihm wer du bist.

Frage:

- Warum haben Sie für die Müllerstochter das Stroh zu Gold gemacht ?
- Wie wussten Sie, dass die Müllertochter in der Kammer war ?
- Warum wollten Sie das Kind haben ?

“Hochhaus“-Spiel:

Alle Schülerinnen und Schüler sind Bewohner eines Hochhauses. Per Interview müssen sie Informationen über ihre Mitbewohner sammeln. Variation: Alle Schülerinnen und Schüler „erfinden“ ihre eigene Identität zu Beginn des Spieles. Sie schreiben ihren persönlichen Steckbrief. Die anderen Schülerinnen und Schüler müssen im Anschluss daran versuchen, möglichst viele Informationen zu den einzelnen Personen zu erfragen und die Personen schließlich dem Plenum vorstellen. (Vergleich mit den Steckbriefen)

Erstellen eines Comics:

Es gibt Erstellungsprogramme für Comics. Z.B. in den Niederlanden: „Bastle dein eigenes Comic mit Lucky Luke.“

Die Schülerinnen und Schüler erstellen ihr eigenes Comic und erfinden eine Geschichte.

Erstellen eines Zeichentrickfilms:

Siehe www.dfilm.com. Das Programm kann ohne Lizenz benutzt werden. Die Filme bleiben 4 Wochen auf dem Surfer und können per E-Mail vom Schüler an den Lehrer verschickt werden. Mit einem Sonderprogramm zum Download von Videos (z.B. videograbber) können die Filme auch gespeichert werden.

Interviews mit Native Speakers:

Es gibt viele Möglichkeiten, authentische Sprechanlässe in seiner Stadt oder in der Umgebung aufzutun. Carpe diem !

Globalsimulation:

Der lehrgangsmäßige Fremdsprachenunterricht, der sich nach dem Lehrwerk und an der grammatikalischen Progression orientiert, war jahrelang die einzige und als richtig angesehene Form für die Vermittlung einer Fremdsprache. Die jahrelange Diskussion um kommunikative Lernziele, Redeabsichten und authentische Sprachvermittlung führte dazu, dass offener Unterricht und freie Arbeitsformen auch im Fremdsprachenunterricht mittlerweile üblich sind.

Die **Globalsimulation** stellt über einen längeren Zeitraum eine vielschichtige Kommunikationssituation nach. Der/Die LehrerIn kann den Ablauf nur teilweise steuern. Der Lerngruppe wird eine Situation vorgegeben, die sie selbst mit Personen und Situationen mitgestalten kann. Über einen längeren Zeitraum wird somit eine Handlung inszeniert, die zwar vom Lehrer initiiert wird, später aber den Impulsen und Ideen der Teilnehmer auch spontan folgt. Sprachliche Übungen aller Art werden dabei in die Simulation eingebunden.

Es folgt ein Beispiel für eine Globalisierung: “One week on board a cruise“, welche an der Helene-Lange-Schule, Wiesbaden (Elvira van Haasteren/Magdalena Gerlach) durchgeführt wurde. Im Idealfall können 5 zusammenhängende Tage verwendet werden, aber auch ein Projekt im 2-stündigen Englischunterricht über mehrere Wochen wäre denkbar. Die vorliegende Globalisierung wurde mit einer 9. Klasse als Projektwoche durchgeführt (2 Kolleginnen und 21 SchülerInnen). Benötigt hierzu werden ein Klassenzimmer (cabins) und eine große Gesamtfläche (deck, lobby, reception, parlour room). Die Schüler mussten während dieser Tage ein Tagebuch - (diary) führen und zusätzliche Aufgaben erledigen. Auf Einsprachigkeit sollte

geachtet werden. In dem vorliegenden Falle haben die beiden Lehrerinnen unterschiedliche Aufgaben übernommen (captain, steward, receptionist ...). Denkbar wäre es auch, wenn sich mehr Personen als Führungskräfte beteiligen (z.B. Studenten...). Im Anhang sind einige Materialien beigelegt.

Im Vorfeld müssen einige Dinge organisiert werden:

Holzwäscheklammern für/mit Namensschildern
Apfelsaft mit Mineralwasser – Sektgläser – Tablett
Salzstangen , Knabberzeug
div. Postkarten z.B. vom Schiff
Exemplare von „Spotlight“ oder anderen englischsprachigen Zeitschriften
Video: New York
Pinnwände und Pinns
Überschriften: z.B. No entry ! – No passengers allowed on board before 8.15 a.m.
Check-in-time: 9.00 o'clock,
Please wait in room ... until you are called,....
Schilder mit Raumbezeichnungen: lounge, cabins with numbers, Reception, Library,
Emergency Room, Bridge, First Class Promenade Deck, Kitchen, Dining-room, Bar ...
Anmeldeformular (boarding card) – im Anhang
Einladungskarte für Captain's Farewell Party – im Anhang
Aktionskarten: im Anhang

Englisch-Intensivkurs *ON BOARD A SHIP* Jahrg. 9 5 Tage

Zeit	Was?	benöt. Material	Wer ?
1. Tag Donnerstag			
10.00 Uhr	Begrüßung – Mitteilung der Regeln Warming-ups (sich Kennenlernen, Hemmungen ablegen, versch. Spiele) Assoziationskarten: Meine Erwartungen an die Intensivwoche	Assoziationskarten	
11.30 Uhr	Info über die nächsten Tage: Globalsimulation “On board a ship“ – You are on your way to the USA.	Vokabelliste Räume auf einem Schiff – Redewendungen Form: Find your identity. (Anlage)	
12.00 Uhr	Ausdenken einer Identität: Who are you ?		
bis ca. 14.00 Uhr	Here is your packing list.	Packing list	

2. Tag Freitag			
8.15 Uhr	Welcome on board the MS New York. Captain and stewardess introduce themselves. Allocation of the cabins. Fill in the form: "Abolition of the obligation to hold a visa" in your cabins. Get settled in your cabin and be back in 15 minutes and hand in the form at the reception desk. Welcoming speech Welcome cocktail in the Lobby Small talk: Introduce yourself to the other passengers. Ask questions. Tell them what you want to tell them – ask for information – be friendly.	nameplates cabin numbers Apple juice with mineral water	
10.00 Uhr – 10.10 Uhr	Beginning of sightseeing tour	Sightseeing tour: Our ship The kitchen Vokabelliste: kitchen	
10.10 Uhr	Option: Meet in the library to play some parlour-games. Parlour games: Who becomes a millionaire, scrabble, cube-games, card-games	Parlour games	
11.15 Uhr	Game : No answer is wrong !	questions	
12.00 Uhr bis 13.15 Uhr	Now it's time to relax a bit and to write your diary entry and some postcards. - Story - See you tomorrow on deck for early morning exercises. Please wear comfortable clothes (sportswear) and casual shoes.	Warming-up story	
3. Tag Montag 8.15 Uhr	Good morning: It's wonderful that so many of our guests are sporty and want to do some early morning exercises.	music	
8.45 Uhr	So, that was wonderful for the beginning. Now you have deserved your breakfast. See you in the breakfast room in 10 minutes.	Plakat mit den Bewegungsabläufen	

9.00 Uhr	Good morning, Ladies and Gentlemen. We have to apologize. We are awfully sorry, but our kitchen staff got ill tonight and couldn't prepare your breakfast. So you have to prepare it yourselves. Could you follow us to the kitchen, please ?		
In the kitchen:	Safety tips and rules recipes		
Action-card for 3 persons	Write a letter of protest to the shipping company. No breakfast – what a shame !	Activity card	
Action card for 3 persons	Lay the table, arrange everything, think of a seating plan, organize a table decoration.	Activity card	
After breakfast 30 minutes	Do whatever you like, but remember, we are on a ship, you can't leave it. You can relax a bit, you can go to the cinema-room and watch a film about New York, you can read a bit in the library, make diary entries, write postcards or just listen to music ...	Copies of Spotlight New York Movie	
10.30 Uhr	Game - Dialogue: Which answer fits the question?– What belongs together ?	Dialogue strips	
11.30 Uhr bis 13.15 Uhr	Everybody gets an invitation to the Captain's Farewell Party. You have to make a contribution to the farewell program – alone, together, ...Think about a contribution. By the way: Don't forget the dress code for the farewell party.	Invitation to Farewell Party	

4. Tag <u>Dienstag</u> 8.15 Uhr	Final Day Early morning exercises		
9.00 Uhr	<u>Power Failure:</u> No light !!! Story telling in a dark room.	candles	
10.00 Uhr	“The Captain’s Farewell Party” Welcome drink – Welcoming speech Program We dance together	Traditional dance Poster with the movements	
12.00 Uhr	What you want to tell ... (name) before you leave the ship. Write a letter.		
	It’s time to say good-bye. The shipping company and the crew of MS New York hope that you have enjoyed your trip. Please let us know your opinion about the trip. Have you been contented? Is there anything you would like to complain about?	Poster: We’d like to know your opinion.	
5. Tag <u>Mittwoch</u>	High School Day Diary entry		
6. Tag <u>Donnerstag</u> bis 10.00 Uhr	Acting out little dialogues. 20 minutes Write a report for the newspaper/school-magazine		

Den Schülerinnen und Schülern werden zwischendurch Aktionskarten verteilt.

Activity card:

You have to break off the cruise. You have to convince the crew that it's very important for you that the ship puts in at the nearest harbour.

Activity card:

You have to leave the ship. Tell the passengers your reason and say goodbye to them.

Activity card:

One of the members of your family has got ill. You need a doctor urgently.

Activity card:

You have been chosen to lay the table in the breakfast room. You have to organize everything for a nice breakfast, including some decoration and seat-reservation cards. Go to Reception and ask for a list of passengers on board the ship, so that you can fill in the name-cards.

Activity card:

You have lost your purse. What can you do to find it ?

Activity card:

You have fallen in love with another passenger. He or she doesn't know that yet. Write a love-letter to your beloved. Ask a member of the crew to be Cupid for you.

Activity card:

You can play an instrument. Please practise a nice contribution for the Captain's Farewell Party and perform it on Tuesday. Before you start playing you should tell the audience what you are going to play and why you have chosen it.

Activity card:

For the Captain's Farewell Party we need somebody to thank the crew at the end of the voyage. Please hold a speech on Tuesday, prepare some nice sentences, talk to the other passengers as well, emphasize some of the highlights of the journey

Activity card: (Diese Aktionskarte erhalten alle Tn.)

For the Captain's Farewell Party we need some contributions. Is there anything you are able to do or perform? Maybe something special, card tricks, juggling or miming? Maybe you can read a nice poem to the audience or sing a song. Think of something you can present on Tuesday.

You can do something alone or with one or two partners. Don't tell the other guests what you are going to do.

Activity card:

You are responsible for the Captain's Farewell Party. You have to organize a place where the contributions of the guests can be shown. Shall it be on deck, or in the lounge? What about the seats? Do we need any technical equipment? You should also ask the guests what they are going to present, so that you can prepare a nice programme.

Find your identity

Who am I ?

Name:
(first and surname)

Address:

Age:

Profession / Job:

Family background:

.....

Hobbies / likes / dislikes:

.....

Individual features: (positive – negative – peculiarities)

.....

Your beliefs, hopes and fears:

.....

Secret wishes:

.....

.....

Plans, aims for the future:

.....

Welcome on board the MS NEW YORK !

Every passenger is supposed to fill in this form. Please fill in the form in printed letters. Please answer the questions in English. Sign the form and add the date. Children under 14 have to let a parent or a guardian sign the form.

Admission Number**136565276 - 11**On entry to the USA:**Abolition of the obligation to hold a visa**

1. Family name:

2. First name:

3. Date of birth (day, month, year)

4. Nationality

5. Sex

6. Number of your passport

7. Shipping company

8. Permanent address (country, Zip-code, city, street, number)

9. Address in the USA

10. City and state

Answer the following questions with yes or no:

1. Do you suffer from an infectious disease? Are you mentally or physically handicapped ? Do you take drugs or are you addicted to drugs ? yes ☐ no ☐

2. Have you ever been arrested or sentenced for a criminal act or for an offence of the law of anaesthetic ?
y yes ☐ no ☐

3. Have you ever been involved in spying, sabotage or terrorist activities ? Were you involved in genocide or did you take part in the persecution of the National Socialist Regime during 1933 and 1945 ?
yes ☐ no ☐

4. Do you intend to work in the Unites States ? Have you ever been excluded from entering the USA ? Have you ever been deported ? Have you ever been expelled from the USA ? Have you ever attained a visa or entry into the USA illegally ? Have you ever given wrong personal details ? yes ☐ no ☐

5. Have you ever taken away an American citizen the care of a child to whom the custody of the child was granted ?

☐ yes ☐ no

Important notice: If you have answered one of the listed questions with **yes**, please contact the American Embassy or the nearest US- Consulate general **before** your departure to the US.

Signature

Date



Dear passenger,

Welcome on board the MS New York.

Your cabin number is:

The ship's crew wishes you a pleasant stay.

don't hesitate to contact the reception if
you need any help.

Unterschiedlich schwere, kleine Dialoge für das Warming-up. (Freies Sprechen mit entsprechender Betonung)

He: Hello, dear. How are you doing ?

She: I'm fine. Thank you. How are you ?

He: Shall we play a game together ?

She: Oh, that's a great idea.

He: Ok, let's go.

She: I've heard that they have an affair.

She: Really ?

She: Yes, but it's pretty racy.

She: Oh, really ? Why ?

She: He is married ?

She: Hm, I know. I'm his wife.

She: Darling.
He: Don't call me darling.
She: Why not ?
He: I don't know. I don't like it.
She: Hm. Darling.
He: (find your own ending)

* * * *

She: I need a hand.
He: (no reaction)
She: Can anybody come and help me ?
He: Wait a minute.
She: Quick.
He: Coming.
She: Too late !

* * * *

He: I have got a problem.
She: Really ?
He: Yes, I've got a real problem.
She: Can I help you ?
He: I'm afraid you can't.
She: Try it. Maybe I can help you.
He: No, you can't.
She: Why not ?
He: Because you are my problem !

* * * *

She: (entering a lift) Good morning.
She: Good morning.
She: Nice day today, isn't it ?
She: I don't care.
She: Oh. Well, then have a nice day.
She: A nice day ?
She:

* * * * *

She: 35869
She: Who is speaking ?
She: 35869
She: Who is speaking ?
She: 35869
She: I'm not going to talk to a number !!!

* * * *

He: You are my buddy !
He: Not that I know.
He: Yes, you are my buddy !
He: I have to get rid of him.
He: You are my buddy !
He: Are you sure ? I think your buddy is sitting over there.
He: Really ? Oh – well, it was nice to meet you.
He: Yes, yes, very nice !
He: (to another person) You are my buddy !
He:
He:

(Find a funny ending .)

* * * *

She: Watch it, mate !
He: What do I have to watch !
She: I'll just want to warn you.
He: Why ?
She: It's always good to warn men in advance.

* * * * *

Warming-up games:

1. Get familiar with the room:

- walk slowly
- walk on your heels
- walk on your toes
- look at the room. Try to remember everything in the room.
- Try to notice your neighbours out of the corner of your eye.

If I say “freeze”, then stop and close your eyes.

Where are the windows ? Just point at them.
 Where is Mrs. Gerlach ? Don't open your eyes, just remember.
 Where is

OK. – Keep on walking.

Freeze: Where is the ceiling ? Where is

- Now walk through the room a little faster. Don't touch anybody!
- Still a little faster now
- Now say hello to the person you meet. What possibilities do you know to say hello ?

2. Games in the circle:

a) Teacher starts: He points at a person who is 1; 1 points at 2, 2 points at 3, all over: visual help: hand on your head if somebody has pointed at you, so that you know, who hasn't got a number yet.

b) Repeat. Also backwards

c) The same with animals. Repeat

d) Run-through a) and c) mixed

3. Take-it:

Mime: You have sth. in your hand or you pick sth. from the floor or you take sth. from somewhere

You give this thing to somebody in the circle.

A. I've got something for you.

B. What is it ?

A. It's a Be careful or enjoy it or watch it

B. Thank you.

A. You're welcome.

4. Mime:

Do sth. and the others must guess what you are doing.

5. Intonation game. (dialogues)

Read the sentences with the best intonation.

Think of a completion of the dialogues.

Practice them with your partner.

Act out the complete dialogue.

Early morning exercises

Übungsablauf:

Dieser Text kann für das morgentliche Training an Deck benutzt werden. Eine Lehrkraft liest am 1. Tag den Text vor und macht bei jeder Übung (fettgedruckte und unterstrichene Teile) eine Pause beim Vorlesen. Die zweite Lehrkraft erklärt/demonstriert die jeweiligen Übungen, die von den Schülern nachgemacht werden. (Anmerkung: die meisten Übungen sind Jogaübungen). Am zweiten Tag liest die Lehrkraft den Text schneller vor und die Schüler machen automatisch die Übungen. Zur Hilfestellung hängt an der Wand ein Fries mit den jeweiligen Übungen.

Early morning exercises:

Yesterday was a strange day

I was on the mountain **picking grapes**. I spent a long time working there. When at last I had enough grapes, I put on my skis and I **skied downhill**. At the bottom of the hill I could see a **flamingo**. The flamingo was working – he was **cutting wood** – **big pieces and small pieces**. Well, I was so fast on my skis that I couldn't stop myself and crash-landed right into the flamingo. Of course, the flamingo was very upset, and his **belly** started **quivering** violently. – I was very annoyed, so I started **rolling my shoulders** and **waving my arms and waving my hands**.

Well, in the end I calmed down a little and I looked to see what was going on around me. In the distance, I could see a windmill. In front of the **windmill**, there was a big field, and in the field, **a farmer with a big scythe**, cutting the grass.

But before very long, the farmer stopped working and started rolling his head and shaking his head in astonishment. Why ? I looked into the same direction as he and I could see why he was so astonished: in the field there was a camel ! And something else was strange: the camel kept looking over his shoulder at a candle he was carrying on his back ! And even more strange, the camel was pulling a plough, and he was ploughing all along the railway line running straight through the field.

It didn't take long until a train was coming along – one of those old – fashioned choo-choo train, making a lot of steam.

I felt like going for a train ride, so I got on the train. After some time, I could see a tunnel in the distance, and I thought to myself, “ With all this steam the train won't fit into the tunnel”, so I got out my big pair of scissors and cut the steam right off above the funnel. And then we went into the tunnel. It was a long, dark beautiful tunnel.

At the end of the tunnel, we all got off the train, but – what a shock – there was a snake on the path, a big cobra. However, we managed to run away from it, and because of that, we were so grateful that we made three prayers to the sun. And that was the end of that strange day.

Aufgabenfries:

1. Picking grapes
2. Skiing
3. the flamingo
4. cutting wood – one way
5. cutting wood – the other way
6. the flamingo is frightened
7. Shrugging my shoulders
8. Waving my arms
9. waving my hands
10. the windmill
11. the farmer with the scythe
12. the farmer is rolling his head
13. the farmer is shaking his head (like a puppet)
14. the camel
15. the camel is looking over his shoulder
16. the candle
17. the plough
18. the choo-choo-train
19. making a lot of steam
20. the scissors
21. the tunnel
22. the cobra
23. running away
24. three prayers to the sun

Redemittel für “Playing games”

Diese können z.B. auf die Tische geklebt werden, an denen gespielt wird.

Games	
Redeabsichten	Redemittel
Jemandem sagen, dass er anfangen soll.	O.K. You begin.
Fragen, wer dran ist	Whose turn is it ?
Sagen, dass man selbst dran ist	It's my turn.
Jemandem sagen, dass er dran ist.	It's your turn.
Sagen, dass man aussetzen muss.	I've to sit this one out.
Sagen, dass man gewonnen hat.	Oh, I've won ! Great !
Sagen, dass der andere gewonnen hat.	You are the winner !
Sagen, dass das Spiel vorbei ist.	(The) game is over.
Sagen, dass das Spiel unentschieden ausgegangen ist.	The game has ended in a draw.
Jemandem vorwerfen, dass er mogelt.	Hey, you're cheating !
Widersprechen	No, I'm not !
Sagen, dass man mit dem Würfeln dran ist.	It's my turn to throw the dice.
Eine Karte ziehen (vom Stapel).	To draw a card (from the pile)
Ein Kartenspiel	A deck (a pack) of cards
Jemanden auffordern, Karten zu spielen.	Let's play cards.
Jemanden auffordern, die Karten zu mischen.	Shuffle the cards, please.
Jemanden auffordern, die Karten zu verteilen.	You have to deal.
Jemandem sagen, dass er sich vergeben hat.	You have misdealt. (You have wrongly dealt)
Sagen, dass man Patience spielen möchte.	I'd like to play patience.
Piek, Kreuz, Herz, Karo	Spades, clubs, hearts and diamonds
Sagen, dass man das Kreuz Ass hat.	I've got the ace of clubs.
Sagen, dass man die Piek neun braucht.	I need the nine of spades.
Ass, König, Dame, Bauer	Ace, King, Queen, Jack
Freude ausdrücken.	Oh, super ! Marvellous ! Great !

Ärger ausdrücken .	Oh, bother !
Sagen, dass jemand Pech hat.	Bad luck !
Sollen wir wetten ?	Shall we bet ?
Sagen, dass etwas eine sichere Sache ist.	That's a dead cert.
Sagen, dass man sich geschlagen gibt.	I give up ! I throw the towel !
Fragen, wie viele Punkte man hat .	What are my scores ?
Jemandem sagen, dass er ein Spielverderber ist.	Oh, you are a spoilsport !

Falls eine Phase in der Schulküche eingeplant wird, kann folgendes Vokabular im Vorfeld zum Lernen aufgegeben werden.

Kitchen vocabulary:

knife, fork, spoon, teaspoon
wooden spoon

cups, plates, saucers
rubber scraper
baking pan, frying pan, pan
a mixing bowl
a pair of scissors
colanders
cutting board, chopping board
jar

a pancake turner
a broom, a bucket, a dustpan and a brush
scales
a mixer
a tin opener
a potato peeler
a whisk
a water kettle

oven
sink and taps
draining board
freezer
fridge
cooker
washer
dishwasher
waste bin

a sponge

a timer

energy
plug
dish cloth
tea towel

Falls die Möglichkeit besteht, dass eine Gruppe in der Schulküche ein Frühstück herrichtet (siehe Ablaufplan), folgen hier zwei Rezepte.

Recipe for a good and healthy breakfast:

Cool and Creamy Fruit Cup (four servings)

Equipment:

measuring cups

colander
medium mixing bowl
tin opener
wooden spoon

Ingredients:

2 tins of mandarins
half a glass of cherries
1 apple
yoghurt
one lemon, sugar

Put the colander in the mixing bowl.
Empty the tins and the glass into the colander, letting the juice run into the bowl.
Fill the juice into a jug, so that you can drink it later. Mixed with mineral water.

Put the drained fruit into the mixing bowl.
Cut the apple into small pieces and put them in the bowl as well.
Stir the yoghurt carefully with a wooden spoon into the fruit.
Add a little bit of lemon juice and a bit of sugar (Be careful, not too much.)

Put the creamy fruit cup aside. Clean all the equipment you used.

Scrambled eggs

Equipment:

measuring cups and spoons
eggbeater
large mixing bowl
frying pan

Ingredients:

8 eggs
¼ cup of milk
¼ teaspoon of salt
a dash of pepper
1 tablespoon of butter

Crack the eggs into a bowl.
Add milk, salt and pepper to the eggs.
Use the eggbeater to beat till everything is well mixed.

Put the butter into the frying pan.

Put the frying pan on the cooker and switch on the plate (12).

When the plate is hot, turn the hot plate to medium heat.

When the butter bubbles, pour the egg mixture into the frying pan.

Cook for one minute. After the first minute is over, stir the egg mixture carefully with the wooden spoon.

Cook about 3 minutes, stirring often, till the eggs are firm but still moist and shiny.

Serve immediately or keep it warm.

When you are finished, turn off the hot plate. Clean the frying pan and the other equipment.

Allocation of cabins:

Nachdem die Schülerinnen und Schüler ihre Identität gefunden haben, werden ihnen die Kabinen zugeteilt. Ihre Kabinennummer erfahren sie bei Anmeldung an der Rezeption. Die hier vorliegenden Namen wurden von den Schülerinnen und Schülern erfunden.

<u>Allocation of cabins:</u>	No.
 Black Pearl Smithers	9
 Lewis Oldman	1
 Grace Rodney	8
 Eileen Rodney	8
 Sunnyfield Summer	4
 Gill Parker	4
 Kate Hunter	2
 Jaomin Parker	4
 Cady Allen	10
 Elisha Ayles	10
 Grace Mackenzie	11
 Anna Harrison	11
 Simon D. Brown	3

**Jack Robortson****3****Nick Diamond****6****Sharon van Adel****6****Monica Sutherland****4****Paulo Santos****7****Justin Keen****14****William J. Nash****7****Members of the staff:****Lorna Mackintosh****private room****Jane Austin****private room****Dr. Elizabeth Kilroy**

Sprachstadt

Von Carmen Bietz

*Lehrerin an der Helene-Lange-Schule (Englisch, Physik) und Lehrbeauftragte für Fachdidaktik des Englischen an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz**

Sprachhandeln ist das, was im fremdsprachlichen Unterricht durch „*learning by doing*“ erreicht werden soll. Sprachhandeln findet in einer realen Stadt auf vielfältige Art und Weise statt. Also: am besten eine Stadt simulieren und die Schülerinnen und Schüler sich darin behaupten lassen.

Talktown: „Wir gründen eine Stadt!“

Wie kann so etwas funktionieren? Und: lohnt sich der Aufwand überhaupt? Im Folgenden wird die Planung, Durchführung und Reflexion einer Sprachstadt (*Talktown*) vorgestellt, die in Zusammenarbeit von Schule und Universität durchgeführt wurde. Auch wenn die Rahmenbedingungen andere sind als die hier dargestellten: eine Sprachstadt lohnt sich! Sie lohnt sich so sehr, dass sich sicher andere Organisationsformen dafür finden lassen (z.B. mit Oberstufenschülern, Eltern, dem Studienseminar, Praktikantinnen...) und sich der inhaltliche Fokus auf die eigene Situation anpassen lässt.

Was ist eine Sprachstadt?

Bei einer Sprachstadt wird ein Teil des Schulgebäudes zu einer Stadt erklärt, in der man nur mit einer Fremdsprache zurecht kommt. Die Schülerinnen und Schüler bewegen sich in der Stadt und agieren in ihr; sie versuchen, die realitäts- und alltagsnahen Situationen zu meistern. Was es alles in der Stadt zu erleben und erledigen gibt, hängt von den Teilnehmern ab. Bei unserer *Talktown* konnten die Schülerinnen und Schüler zwischen Kino, Hotel, *Job Centre*, Fundbüro, Kasino, Bank *Pub*, Polizei, Einwohnermeldeamt, Reisebüro, Interview mit einer Radioreporterin und Helfen eines „Verletzten“ wählen, wobei diese Stationen von jeweils einem bis zwei Studierenden angeboten wurden.

Die Schülerinnen und Schüler schauspielern dabei nicht, sondern erledigen als sie selbst in ihrer Funktion „jugendlicher Bewohner der Stadt“ verschiedene Aufgaben, die sie auf einem Laufzettel markieren (s. COPY 1). Ihr Handeln hat dabei eine innerhalb der Simulation reale Konsequenz: Sie bekommen z.B. ihren verlorenen Gegenstand wieder oder erhalten einen Praktikumsplatz oder einen Pass. Auch die Studierenden interagieren mit den Schülern innerhalb ihrer Funktion in der Sprachstadt, beispielsweise als schicker Bankangestellter oder geschwätziger Hotel-Portier. Das heißt: nach einer kurzen Einführungsphase „läuft“ die Simulation im Idealfall von allein, der Lehrkraft fällt als Leiterin in der Durchführungsphase eine sehr zurückhaltende (maximal beobachtende) Funktion zu. Abgeschlossen wird die Simulation mit einer Reflexionsphase, in der ein Feedbackbogen wie COPY 2 zum Einsatz kommen kann.

Warum eine Sprachstadt gründen?

Ein Fachdidaktikseminar zu einer solch ungewöhnlichen Methode und ein ganzer Schulsamstag für einen kompletten 8. Jahrgang – warum?

Für die Studierenden bietet die gemeinsame Planung, Durchführung und Reflexion einer Sprachstadt die Möglichkeit, nicht nur über kommunikative Kompetenz und

Handlungsorientierung zu reden, sondern durch ein konkretes Projekt eigene Erfahrungen zu sammeln und mit Theoriewissen in Bezug zu bringen. Sie bekommen Verantwortung in der Schule und probieren sich im Umgang mit Schülern aus – eine bereichernde und stärkende Erfahrung, die in der Ausbildung so wichtig ist.¹ Gleichzeitig ist die Methode exemplarisch für vieles, was auch im Alltag von Bedeutung ist – obwohl sie in der vorgestellten Form nicht „alltagstauglich“ ist. Aber das Leben hat ja auch Sonntage, und gerade das Spektakuläre, Besondere, Gemeinsame, Persönliche ist es, was die Studierenden aus dieser Erfahrung mitnehmen und mit der Bedeutung von wesentlichen fachdidaktischen Aspekten verknüpfen:

- kommunikativem, handlungsorientiertem Englischunterricht
- schülerorientiertem Unterricht, bei dem Verantwortung auf die Schüler übertragen wird
- dem Einnehmen einer „neuen“ Lehrerrolle
- offenen Unterrichtsformen
- einem kompetenzorientierten und nicht defizitorientierten Blick auf die Schülerinnen und Schüler
- der Wahrnehmung der Schülerinnen und Schüler als Individuen
- dem Arbeiten im Team.

Aber nicht nur die Studierenden profitieren, sondern auch die Schüler: Eine Sprachstadt bietet unglaublich viele als real akzeptierbare Sprechanlässe, bei denen nicht nur Wortschatz und Grammatik, sondern beispielsweise auch die strategische Kompetenz (wie Einsatz von Mimik, Gestik, Paraphrasieren) gewinnbringend geübt werden können.

Wie lässt sich eine Sprachstadt organisieren?

Drei Teile der Simulation müssen vorbereitet werden: Einführung, Durchführung und Nachbesprechung. Wegen der hohen Teilnehmerzahl (22 Studierende, 85 Schüler) wurde der Vormittag zweigeteilt: Jeder Schüler besuchte in einer der beiden *Sessions* einen Kurs und erledigte in der anderen seine Aufgaben in der Sprachstadt. Die Idee zu den Kursen entstand aus der Überlegung heraus, dass man auch in einer echten Stadt ins Fitnessstudio oder die Musikschule geht; das sollte es in unserer Stadt auch geben. Die Zweiteilung des Vormittags hatte organisatorische Gründe und hat sich bewährt.

Einführung

In der in ihrer Bedeutung nicht zu unterschätzenden Einführung werden die Schülerinnen und Schüler mit den Regeln einer Simulation (keine Rolle spielen, maximal zu zweit unterwegs sein), dem Laufzettel (COPY 1) und dem Tagesablauf vertraut gemacht. Sie erhalten ein Namensschild, das schon darauf hinweist, dass ab jetzt „English only!“ gilt (in unserem Fall umfunktionierte Adressaufkleber mit einer blass gedruckten britischen Flagge). Die Stadt „Helandia“ wurde mit einer feierlichen Rede des Bürgermeisters (von einem Studenten verkörpert) vor versammelter Schülerschaft eröffnet; die Schülerinnen und Schüler wurden dabei angespornt, möglichst viele *credit points* zu sammeln, da ein Preis für die meisten Punkte winkt. Im Nachhinein betrachtet war diese extrinsische Motivation überflüssig – viele Schüler vergaßen, sich an den Stationen Punkte geben zu lassen. Über die Preise haben sich trotzdem alle gefreut (Einladung zur Preisverleihung COPY 3).

Durchführung

Die Leitung organisiert Räume, teilt die Kurse ein, sorgt für ausreichende Kopien der Laufzettel und anderes Material. Die Ausgestaltung der einzelnen Stationen und Kurse liegt in der Verantwortung der Studierenden. Die Durchführung selbst liegt komplett in der Hand der Teilnehmenden.

Was sich als sehr positiv herausgestellt hat, war die Verzahnung einiger Stationen: man benötigte zum Beispiel einen Pass, um im Fundbüro seinen Gegenstand wieder abzuholen, Geld, um im Kasino zu spielen oder im *Pub* etwas zu kaufen, der „Verletzte“ musste zur Polizei gebracht werden, da er Opfer eines Überfalls war, und der *Job Centre* vermittelte Praktika für das Reisebüro, Hotel und die Radioreporterin. Allerdings entstanden so manchmal längere Warteschlangen. Auch die Sache mit dem Geld muss gut überlegt werden: was kostet wie viel? Wie viel Geld hat jeder zur Verfügung? Wie viel Spielgeld wird dann insgesamt benötigt? Da die Schüler alles sehr ernst genommen haben, war fehlendes Geld und Wartezeit für manche ein echtes Problem, da sie alles machen wollten, was die Stadt zu bieten hatte.

Abschluss & Nachbesprechung

Falls Produkte entstehen, sollten diese am Ende mit Publikum gewürdigt werden. Des weiteren wird eine Simulation mit einer Nachbesprechung abgeschlossen; bei unserer kam auch der Feedback-Bogen (COPY 2) zum Einsatz.

Wer wagt...

Sicher war ich mir nicht, was dieses Vorhaben anging. Auf der Suche nach geeigneten Kooperationsmodellen zwischen Schule und Universität fiel mir die Sprachstadt als ein Projekt auf, das gewinnbringend für beide Seiten sein könnte und bei dem ich als Dozentin und Lehrerin nur im Hintergrund die Fäden in der Hand halte und die Beteiligten wirklich selbst lernen. Aber: ein kompletter pubertierender 8er-Jahrgang und eine solch kreative, eher spielerische Methode? Riskant, fand ich, insbesondere, da das Seminar für die Studierenden oft eine der ersten Eindrücke von Schule „auf der anderen Seite“ darstellt. Wenn alle bei den Schülern auflaufen würden? Oder die Studierenden ihr „verspieltes“ und kreatives Potenzial nicht (wieder) entdecken würden?

Dass dieser Artikel entstanden ist, zeigt, dass meine Sorgen unbegründet waren. Die Veranstaltung war ein voller Erfolg! Die Studierenden waren begeistert und kreativ und kooperativ... und „ganz schön locker“, befanden die Schüler. Noch nie haben mich Schüler so oft gefragt, wann wir so etwas wieder machen. Die Rückmeldungen auf ihren Feedback-Bögen sind zum Teil rührend.

Eine Sprachstadt kann offensichtlich ein absoluter Selbstläufer sein. Es gab keine Disziplinprobleme an diesem Samstagvormittag; viele Schüler sind nicht einmal in die Pause gegangen, sondern haben weiter gemacht.

Unser Fazit:

Das machen wir wieder!

Ich bin gespannt, welche Ideen die Studierenden dann haben werden. Vielleicht wird es ja eine australische Stadt oder eine Zeitreise – oder etwas ganz Internationales mit möglichst vielen verschiedenen Sprachen. Oder wir lassen wieder ganz viel Freiraum für die guten Ideen der Teilnehmenden.

Schülerzitate

„Mir hat besonders gut gefallen, dass es so realistisch und so gut nachgestellt war.“

„Ich hätte nicht gedacht, dass ich so viel Englisch reden kann!“

„Schön, dass es so viele Möglichkeiten gab.“

Studierendenzitate

„Ich bin von handlungsorientiertem Unterricht, auch für die Oberstufe, überzeugt.“

„Inspirierend!“

Literatur

Bietz, Carmen und Beate Francke-Kern „Vorbereitung auf den Ernstfall...“ in *Praxis Schule 5-10*, Heft 6/2006, S. 35-37.

van Eunen, Kees und Arbeitsgruppe (41. BAG Tagung 2003) „Kommunikative Mündlichkeit und alternative Prüfungsformen“ <http://wp1036203.wp060.webpack.hosteurope.de/wp-content/uploads/2006/02/AltPruefungsformen.pdf> (1.4.08)

van Eunen, Kees „Sprachstadt Deutsch“ <http://www.austausch.nl/print.php?contentid=271> (1.4.08)

Jones, Ken, Edelhoff, Christoph, Meinhold, Monika, Oakley, Colin (1984): *Simulationen im Fremdsprachenunterricht. Handbuch für Schule, Hochschule und Lehrerfortbildung*. München: Hueber.

Anhang 1: _____ Bilder _____



Helandia Bank



Helandia Pub



Helandia Registration Office

COPY 1:

HELANDIA !

name: _____ 8 _____

8:10-8:30 introduction

8:30-9:40 first session

9:40-10:00 break

10:00-11:10 second session

11:10-11:30 presentations & feedback

☐ Hand in one item! You will be able to get it back at the "lost & found" office later.☐ Count your Helandia money (____ £)☐ Put your name tag on your pullover!

Tick your course, please!

No.	room	activity	8:30-9:40	10:00-11:10	points
1	104	Choir (Perform a song!)			
2	102	drama workshop (Perform a funny play!)			
3	119	astronaut camp (Make an imaginary trip to Mars!)			
4	120	relaxation & yoga			

You will get up to 3 credit points for each activity (there will be a prize).

No.	room	activity	your task	points
1	101	Cinema	Buy a ticket & watch a funny British movie!	
2	103	Hotel	Book a room and chat with the receptionist!	
3	105	Lost & found	Pick up your "lost" item!	
4	105	Casino	Play & win lots of money!	
5	105	Bank	Open an account & pay money on your account!	
6	106	Pub	Order food & drink! Participate in a pub-quiz!	
7	111	Police station	Report a crime & create a photofit picture!	
8	Treff 8	Job centre	Find yourself a job!	
9	Treff 8	Helandia Radio Reporter	Answer questions in an interview!	
10	Treff 8	First Aid	Just help me!	
11	Treff 7	Registration office	Order a Helandia passport or visa!	
12	Computer-raum 7	Travel agency	Book a trip!	

COPY 2:

Feedback zur Sprachstadt

besuchter Kurs: _____

	++	+	-	--
Die Sprachstadt hat mir Freude bereitet.				
Ich habe viel dazu gelernt.				
Ich habe mich viel auf Englisch geäußert.				
Die Stimmung in der Sprachstadt war gut.				
Ich bin mit der Organisation, z.B. dem Laufzettel, gut klar gekommen.				

Für mich waren die **sprachlichen Anforderungen** der Sprachstadt
☐ zu hoch ☐ gerade richtig ☐ zu niedrig.
Die **Dauer der Kurse** fand ich
☐ zu kurz ☐ gerade richtig ☐ zu lang.
Die **Zeit für die Stationen** fand ich
☐ zu kurz ☐ gerade richtig ☐ zu lang.
Ich würde gern noch **mal eine Sprachstadt** machen:
☐ ja ☐ nein.
Was hat dir besonders **gut** gefallen?

Was könnte man **verbessern**?

COPY 3:



Invitation



The students of the University of Mainz want to acknowledge the great effort all of you have shown during the open day of Helandia!

Therefore, we would like to invite you to the

Student Academy Award Ceremony

to honor the Credit Point Winners of Helandia.

Date: .12.2007

Time: 10 a.m.

Place: in front of the stage

The ceremony will be presented to you by the vice mayor.

COPY 4:

Walk & Talk (zur Nachbesprechung der Sprachstadt mit den Studierenden)

Jeder Teilnehmende erhält einen Schnipsel mit einer Frage (dazu müssen die unten stehenden Kärtchen zerschnitten werden). Alle gehen durch den Raum und finden einen Gesprächspartner, den sie ihre Frage stellen und umgekehrt. Nachdem beide Fragen besprochen wurden, tauschen die beiden Gesprächspartner ihre Kärtchen aus und machen sich auf die Suche nach dem nächsten Gesprächspartner. Dies wiederholt sich so oft, bis man gehäuft dieselbe Frage gestellt bekommt.¹

- Was war heute Morgen besonders lustig?**
Was war heute Morgen extrem merkwürdig?
War ein Schüler / eine Schülerin mit der Situation überfordert?
Haben die meisten SchülerInnen angemessen kommuniziert?
Hat die Logistik geklappt (Raum, Material etc.)?
Wie haben Sie sich heute Morgen gefühlt?
Würden Sie die Sprachstadt als erfolgreich bezeichnen?
Gab es Disziplinprobleme? Falls ja, wie wurden Sie gelöst?
Hat Ihnen der Vormittag Freude bereitet?
Was ist Ihr Eindruck: Hat der Vormittag den SchülerInnen Freude bereitet?
Was war eine Fehlplanung von unserer Seite?
Waren Sie gut genug vorbereitet?
Welchen Eindruck haben Sie von der Heterogenität der SchülerInnen?
Gab es einen furchtbaren Moment?
Gab es einen schönen Moment?
Pubertierende SchülerInnen sind...
Sind Sie beim Englisch sprechen geblieben?
Haben die SchülerInnen viel Deutsch geredet?
Würden Sie so etwas noch einmal machen?
Hat sich eine Schülerin oder ein Schüler der Aufgabe verweigert?
Was ist Ihr Eindruck: Haben wir mit der Sprachstadt bei den SchülerInnen etwas erreicht?
Haben Sie jetzt Lust auf Schule? Warum (nicht)?

* Schule: Helene-Lange-Schule (IGS) in Wiesbaden; Universität: Kurs „Fachdidaktik des Englischen“ WS 07/08 der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz. Vielen herzlichen Dank an die Studierenden für ihren Einsatz und ihre Kreativität und an mein Team, insbesondere meine Englischkolleginnen Bianca Baier und Marianne Strasser für ihre Mitarbeit und Offenheit. Außerdem an das Team der BAG Englisch an Gesamtschulen, insbesondere Ch. Edelhoff, O. Börner, L. Bohnsack und S. Wagner für das Aufmerksam-machen auf diese Methode und wertvolle Literatur- und Praxistipps!

Siehe auch die beiden im Internet zu findenden Beiträge von Kees van Eunen (s.o. Literaturangaben): Seine Ideen für eine Sprachstadt Deutsch in den Niederlanden wurden auf unsere Situation und das Englische übertragen.

Vorgehensweise, Regeln, Rolle des Leiters und der Teilnehmer, Phasen der Sprachstadt gehen zurück auf den Ansatz von Ken Jones („Simulationen – ein Unterrichtskonzept“ in Jones et.al.1984, S. 10-95.) Vgl. auch Bietz, Francke-Kern 2006.

¹ Vielen Dank an Hannelore Debus, die in einer Fortbildung der BAG an der HLS diese Methode mit uns Lehrerinnen durchgeführt hat.

Anhang 2:

Beurteilung und Bewertung mündlicher Sprachfertigkeit

1. Aufgabe erfüllt	3	2		1	0	Aufgabe nicht erfüllt

2. redet leicht, ohne Mühe	3	2		1	0	redet sehr stockend, lange Denkpausen

3. Aussprache / Intonation: leicht ver- ständlich	3	2		1	0	Aussprache Intonation: schwer verständlich

4. variiert im Ausdruck	3	2		1	0	findet Wörter nur sehr mühsam

5. kaum Gramma- tikfehler	3	2		1	0	starke Schwächen in Grammatik

6. Hören; versteht den Partner gut	3	2		1	0	Hören: versteht den Partner nicht gut

Beurteilungsraster nach Kees van Eunen

Verfasserin:

Carmen Bietz
Schäfergasse 10a
65510 Idstein
carmen.bietz@topiks.de
Tel.: 06126-583508

Red. BAG Englisch 20.5.08 CEd