

Inhalt

Auf einen Blick: Creative Classroom Tasks Band I	4
Vorwort	6
Die Autorinnen	8

Language in Use: Sprachliche Mittel	9
Time Capsule	10
My Picture Dictionary	13
Classroom Phrases	16
Making a Board Game – Sports	20
Magic Fair – We'll Tell Your Fortune!	23

Speaking: Sprechen und erzählen	29
Show and Tell	30
Talk Show – School Uniform	33
Let's Have a Party!	36
Kamishibai – Telling Traditional Stories	41

Methodenkatalog	45
Kopiervorlagen	49

Auf einen Blick

Titel	Einheit	Theoriebox	Zeitlicher Umfang [Unterrichtsstunden]
<i>Time Capsule</i>	Language in Use	Motivation	1+1 Stunde (jeweils zu Beginn/ Ende des Schuljahrs)
<i>My Picture Dictionary</i>	Language in Use	Wortschatzarbeit	2 Stunden
<i>Classroom Phrases</i>	Language in Use	Einsprachigkeit	ca. 2 Stunden
<i>Making a Board Game – Sports</i>	Language in Use	Task-Based Language Learning (TBLL)	5–6 Stunden
<i>Magic Fair – We'll Tell Your Fortune!</i>	Language in Use	Umgang mit Grammatik	6–9 Stunden
<i>Show and Tell</i>	Speaking	Monologisches Sprechen	jeweils ca 10 Minuten
<i>Talk Show – School Uniform</i>	Speaking	Dialogisches Sprechen	3–5 Stunden
<i>Let's Have a Party!</i>	Speaking	Einsprachigkeit in Gruppenarbeitsphasen	mind. 4 Stunden (je nachdem, ob das Herstellen von Speisen, Dekorationen etc. aus dem Unterricht ausgelagert wird)
<i>Kamishibai – Telling Traditional Stories</i>	Speaking	Geschichten erzählen	ca. 6 Stunden

Creative Classroom Tasks Band I

Niveau	Arbeitsmaterialien	benötigt wird außerdem
A1	4 KVs: Kärtchen für <i>Warm-Up-Activity</i> , Schreibvorlage auf drei Niveaus	Behältnis für die Zeitkapsel
A1/A2	1 KV: Vorlage des Miniwörterbuchs zum Ausschneiden, bestehend aus 2 Seiten (Seite 1 mit Deckblatt)	
A1	2 KVs: Vorlage für <i>Placemat Activity</i> , Kärtchen für den Einsatz im Unterricht	Bastelmaterialien, ggf. Papprollen
A1/A2	5 KVs: 4 Vorlagen für ein Brettspiel sowie sprachliche Hilfen	Bastelmaterialien, Spielsteine, Würfel u. U. Computer mit Internetzugang
A1/A2	15 KVs: Rezept, Beispieltex-te, differenzierte Schreibvorlage, Bastelanleitungen, sprachliche Hilfen	nach Belieben: Kristallkugel, Kostümierung, Requisiten, Glücksrad, evtl. Salz-teig / Backofen
A1/A2	2 Bildimpulse (B1+2): <i>Show and Tell</i> -Zeichen, <i>Two Stars and a Wish</i> -Feedback	
A1/A2/A2+	2 Bildcollagen (B1+2) zu Schule und Schuluniform in GB, 5 KVs: Wortschatzarbeit auf zwei Niveaus, sprachliche Hilfen, Pro- und Kontraliste, 1 Audio (A) und Clip (C) mit Statements zum Thema Schuluniform	Interaktives Whiteboard / Computer und Beamer, optional: Original-Kleidungsstücke (Schuluniformen), Requisiten für die Talk Show
A2/A2+	16 KVs: sprachliche und organisatorische Hilfen, Rezepte, Bastel- und Spielanleitungen	Bastelmaterial (Details siehe KVs), Platz, um Büffet, Spiele und Aktivitäten parallel ausführen zu können, ggf. Computer mit Internetzugang zum Recherchieren
A2/A2+	2 KVs: Tipps und Storyboard, 7 Geschichten (S1–7) + 7 Vokabellisten (WL1–7) für schwächere Lernende	Kamishibai-Theater, 2 Stöcke (Klanghölzer)

KV = Kopiervorlagen · B = Bildimpulse · A = Audio · C = Clip · S = Geschichte · WL = Wortliste

Vorwort

Max

- ◊ ADHS
- ◊ kann sich nicht lange konzentrieren
- ◊ liest nicht gerne
- ◊ hat gelegentlich Konflikte mit anderen Kindern
- ◊ großer Lego-Fan

Sophia

- ◊ Förderbedarf im Bereich „Lernen“
- ◊ still und zurückhaltend, traut sich oft nicht zu sprechen
- ◊ vermeidet schwierige Aufgaben, ist rasch entmutigt
- ◊ tanzt gerne



Clara

- ◊ temperamentvoll
- ◊ arbeitet sehr langsam
- ◊ hat Spaß an Rollenspielen
- ◊ starke LRS, kann sich daher die Schreibweise englischer Wörter nur schwer einprägen

Mert

- ◊ lernt sehr schnell und leicht
- ◊ kann sich neue Wörter gut merken und wendet sie sofort an
- ◊ arbeitet gerne mit anderen zusammen

Muhammed

- ◊ noch nicht lange in Deutschland
- ◊ kaum Deutsch- und Englischkenntnisse
- ◊ sehr kontaktfreudig
- ◊ fußballbegeistert

Vielleicht erkennen Sie sich in dieser Unterrichtssituation wieder? Wir alle unterrichten heterogene Lerngruppen. Das war schon immer so. Die Umsetzung der UN-Konvention zur Inklusion sowie gesellschaftliche Veränderungen haben jedoch dazu geführt, dass sich die Spannweite der Lernniveaus und folglich auch die Herausforderungen für Unterrichtende vergrößert haben.

Beim Stichwort Heterogenität sollte man allerdings nicht nur an verschiedene Leistungsniveaus denken – denn jedes Kind ist individuell und bringt unterschiedliche Voraussetzungen, Ressourcen und Erfahrungen in den Unterricht ein. Gerade im Hinblick auf den Englischunterricht, der uns thematisch so

viele Freiheiten gibt, bietet Heterogenität viele Vorteile. Wir sehen Heterogenität nicht als Barriere, die der Umsetzung bestimmter Unterrichtskonzepte im Weg steht oder diese erschwert, sondern als Herausforderung, Bereicherung und Chance.

Wie kann jedoch Differenzierung gelingen, ohne dass man nächtelang für die Erstellung unterschiedlicher Arbeitsbögen auf verschiedenen Niveaus am Schreibtisch sitzt? Der Schlüssel hierzu liegt für uns in der „guten Aufgabe“: Eine gute Aufgabe differenziert sich von selbst. Als gute Aufgaben betrachten wir *tasks*, die den Lernenden Raum für unterschiedliche Interessen und Erfahrungen geben. Es sind offene Aufgaben, bei denen es kein „richtig“ oder „falsch“ und keine eindeu-

tige Lösung gibt. Dadurch wird es interessant, über die verschiedenen Lösungsmöglichkeiten in Austausch zu treten und zu erfahren, wie andere in der Klasse mit der Aufgabe umgegangen sind.

Gute Aufgaben ermöglichen ein gemeinsames Lernen. Insbesondere im Hinblick auf inklusiven Unterricht halten wir es für besonders wichtig, dass nicht jedes Kind „vor sich hin lernt“, indem es individuelle Arbeitsbögen und Hefte bearbeitet, sondern dass Aufgaben angeboten werden, an denen sich alle im Klassenzimmer nach ihren Möglichkeiten mit ihren unterschiedlichen Stärken und Schwächen beteiligen können und gleichzeitig in ihrer Kompetenzentwicklung weiterkommen.

Neben dem gemeinsamen Lernen bieten gute Aufgaben zudem die Möglichkeit, mit Sprache kreativ umzugehen, mit Wörtern und Formulierungen zu „experimentieren“, sozusagen sprachliche Risiken einzugehen. Dabei ist es wichtig, dass Fehler gemacht werden dürfen. Die Lehrperson muss sich zurücknehmen und es aushalten, dass Unplanbares passiert. Sie muss sich darauf einstellen, dass die Lernenden Wörter und Strukturen benötigen, die noch nicht „eingeführt“ wurden. Dabei unterstützt die Lehrkraft die Lernenden ohne diese zu bevormunden. Die Möglichkeit Fehler machen zu dürfen, aber auch eigene Ideen einbringen und individuelle Lösungswege einschlagen zu können, trägt zu einer angstfreien Lernatmosphäre bei – die beste Voraussetzung, damit Lernen effektiv stattfinden kann.

Gute Aufgaben lassen die Lernenden in Kommunikation treten und zusammenarbeiten. Nicht nur im Fremdsprachenunterricht hat daher das Konzept des kooperativen Lernens seit mehr als zwei Jahrzehnten einen festen Platz im Unterricht. In den verschiedenen kooperativen Lernarrangements führt die Zusammenarbeit der Kinder dazu, dass die Lernenden in eine positive Abhängigkeit zueinander gebracht werden. Aus diesem Grund werden Sie in diesem Buch diverse Aktivitäten finden, die auf dem Grundprinzip des kooperativen Lernens beruhen: *Think – Pair – Share*. Alle in der Klasse denken zunächst individuell über eine Fragestellung nach, tauschen sich dann jeweils zu zweit aus, um schließlich im Plenum zusammenzukommen. So ist sichergestellt, dass alle in der Gruppe (sprachlich) aktiviert werden. Zudem werden mehr Ideen generiert und es kommt zu einer intensiveren kognitiven Verarbeitung.

In unserer langjährigen Tätigkeit als Englischlehrerinnen an sechsjährigen Berliner Grundschulen, in teils jahrgangsgemischten und inklusiven Lerngruppen, haben wir die Erfahrung gemacht, dass Schülerinnen und Schüler immer dann zu lernen motiviert sind, wenn sie sich als ganze Person mit ihren Interessen, Erfahrungen und Gefühlen angesprochen fühlen, wenn sie mit anderen in Interaktion treten können und wenn sie ein klares, erreichbares Ziel vor Augen haben: „Nothing succeeds like success“ – Schülerinnen und Schülern Erfolgserlebnisse zu verschaffen und die Freude am Lernen zu wecken bzw. zu erhalten, sehen wir als die wichtigste Aufgabe an.

Zum Umgang mit diesem Material

In *Creative Classroom Tasks* Band I und II wurden Unterrichtseinheiten zusammengestellt, die in der Praxis erprobt wurden und sich bewährt haben. Unser Anliegen war es, die Vorgehensweise im Unterricht so konkret wie möglich zu beschreiben. In Kombination mit den (bereits differenzierten) Arbeitsmaterialien, die Sie nicht nur kopieren bzw. abspielen, sondern auch über Ihren individuellen Code im Umschlag als PDFs bzw. Mediendateien herunterladen können, und den Hinweisen zur Inklusion lassen sich die Unterrichtsentwürfe direkt einsetzen.

In unseren Tipps zur Inklusion versuchen wir individuelle Lernvoraussetzungen mitzudenken, um so konkret wie möglich zu zeigen, welche passenden Hilfen jeweils angeboten werden können, damit Max, Muhammed, Clara, Mert und Sophia in ihrem Sprachlernprozess gefördert werden und Erfolgserlebnisse haben können. Wir glauben, dass eine schematische Einteilung in „gut“, „mittel“ und „schwach“ nicht immer allen gerecht wird. Bei einer gelungenen Differenzierung geht es vielmehr darum, ob die Lernenden mehr oder weniger stark von den angebotenen Hilfen Gebrauch machen. Je nach Schulform, Vorwissen, Niveau und Interessen der Lerngruppe bietet es sich daher auch an, bestimmte Unterrichtseinheiten in Klasse 7 einzusetzen bzw. Ideen auf höhere Jahrgänge zu übertragen.

Mit den Tipps zur Inklusion und den angebotenen Zusatzmaterialien wird zwar ein Fokus auf zusätzliche Unterstützung und Förderung gelegt, das „Fordern“ kommt bei unseren Unterrichtseinheiten aber keinesfalls zu kurz. Die formulierten Lernziele verdeutlichen,

welche Möglichkeiten es für Kinder gibt, die schon „einen größeren Schritt nach vorne“ machen können. Der offene Charakter der Aufgaben ermöglicht somit auch eine Differenzierung „nach oben“, indem mehr und komplexere Sprache produziert wird. Darüber hinaus übernehmen Lernende, die in ihrer Kompetenzentwicklung schon weiter vorangeschritten sind, entsprechend anspruchsvollere Aufgaben, wenn sie zu zweit oder in der Gruppe zusammenarbeiten.

Die Unterrichtsideen sind thematisch sehr breit gefächert und decken schwerpunktmäßig unterschiedliche Kompetenzbereiche ab: Im vorliegenden Band stehen sprachliche und kommunikative Fertigkeiten (*Language in Use, Speaking*) im Zentrum, während sich Band II Lese-, Schreib- und Medienkompetenz (*Reading, Writing, Working with Digital Tools*) widmet.

Die Unterrichtseinheiten beider Bände unterscheiden sich in Bezug auf Länge und Komplexität. Das Angebot reicht jeweils von kurzen Aktivitäten, die sich immer wieder in den Unterrichtsalltag einbauen lassen (z. B. *Show and Tell*) bis hin zu umfangreichen, eher projektartigen Unterrichtsvorhaben, wie beispielsweise *Magic Fair – We’ll Tell Your Future!*, *Talk Show – School Uniform* oder *Kamishibai – Telling Traditional Stories*.

Zusätzlich zu den Unterrichtsplanungen finden Sie zu jeder Unterrichtseinheit eine Theoriebox. Hier werden wichtige Aspekte des inklusiven Fremdsprachenunterrichts kompakt aus fachdidaktischer Sicht beleuchtet. Sie können als kleine „Auffrischer“ dienen oder auch als „Crashkurs“ für diejenigen, die das Fach neu unterrichten.

Im Anschluss an die Handreichungen findet sich außerdem ein Methodenkatalog, der alle erwähnten Methoden noch einmal auflistet und kurz erläutert. Die Übersicht kann auch als Ideensammlung für die eigene Unterrichtsplanung dienen.

Eine tabellarische Übersicht zu Beginn jedes Buches listet die Unterrichtseinheiten des jeweiligen Bandes auf und bietet Orientierung zum angebotenen Material, dem zeitlichen Umfang und was es sonst bei der Planung zu bedenken gilt. Welches Niveau durch die jeweilige Einheit abgedeckt werden, lässt sich hier ebenfalls direkt einsehen.

Wir wünschen Ihnen nun viel Spaß beim gemeinsamen Ausprobieren mit Ihren kreativen und vielfältig begabten Kindern!

Die Autorinnen

Katrin Harder hat in Berlin Grundschulpädagogik, Deutsch und Englisch studiert. Während und nach dem Studium hat sie an Schulen in Großbritannien gearbeitet. Derzeit ist sie an einer Berliner Grundschule als Englischlehrerin in den Klassen 3-6 tätig. Darüber hinaus lehrt sie an der Freien Universität im Bereich „Didaktik des Englischen“ und ist in der Lehreraus- und -fortbildung tätig.



Katrin Schneider hat in Berlin Musik und Englisch studiert. An einer Kreuzberger Grundschule mit den Schwerpunkten Inklusion und Jahrgangsmischung ist sie Klassenlehrerin einer JüL-Klasse, in der die Jahrgangsstufen 4, 5 und 6 jahrgangsübergreifend lernen. Für ein Schuljahr arbeitete sie als Lehrerin in verschiedenen Grundschulen in Derbyshire, UK. An ihrer aktuellen Schule leitet sie eine englische Theatergruppe mit Kindern der 5. und 6. Klasse. Zudem ist sie in der Lehrerfortbildung im Bereich Fachdidaktik Englisch Grundschule tätig.

Language in Use

Sprachliche Mittel



Why?

- language as a tool for communication
- lexis is the basis of language: without words, we cannot converse

"The creative use of vocabulary and grammar is more effective than translating or learning by heart."

How?

- language in context and embedded in motivating situations
- authentic use: close to real life
- vocabulary and grammar always in combination with speaking, writing, reading or listening / viewing
- vocabulary and grammar taught in combination → chunks
- multisensory learning

What?

- reading texts
- listening texts
- film clips
- grammar corners
- grammar jokes
- dictations
- song lyrics
- crossword puzzles
- word games
- act-it-out activities
- rhymes

HELP

- | | |
|-----------------|------------------------------|
| visualisations | chunks |
| word banks | (online) dictionaries |
| structure banks | mnemonics |
| grammar posters | (= Merkhilfen, Eselsbrücken) |

Time Capsule

Motivation

Man könnte meinen, dass die Motivation für das Fach Englisch grundsätzlich gegeben ist. Zum einen, weil das Erlernen der Sprache einen mehr oder weniger unmittelbaren Nutzen außerhalb des Klassenraums bietet (man kann Filme, Videospiele oder Websites in englischer Sprache verstehen), zum anderen, weil Englisch in seiner Funktion als *lingua franca* die Kommunikation in der ganzen Welt ermöglicht.

So einfach ist es allerdings nicht. Die Motivation kann schnell abflachen, wenn sich dieses Ziel als zu schwer oder nicht erreichbar darstellt. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass der Unterricht für kurzfristige, erreichbare Ziele sorgt und diese transparent vermittelt.

Ideal ist sicherlich im Rahmen des Unterrichts den Kontakt zur realen Welt zu ermöglichen. Es sollte also möglichst oft authentische Materialien (Filme, Videoclips, Zeitschriften etc.) zum Einsatz kommen. Noch besser ist es natürlich, wenn Muttersprachler in den Unterricht eingeladen oder per Video-Konferenz zugeschaltet oder auch wenn Muttersprachler Kontakte ermöglicht werden.

Da dies jedoch nur begrenzt möglich und sinnvoll ist, muss die Verwendung der Sprache in der „Hier und Jetzt“ von Bedeutung sein. Damit ist gemeint, dass nicht nur für zukünftige Situationen außerhalb des Klassenraums geübt wird, sondern auch das, was in der Sprache ausgedrückt wird von unmittelbarer Bedeutung ist. Dies meint sinnvolle kommunikative

kommunikationsanlässe, interessante Inhalte und die Möglichkeit eigene Themen und Interessen auszudrücken.

In einem motivierten Englischunterricht sollten alle die Chance haben, diese Erfolge zu erfahren. Damit das möglich ist, sollten differenzierte Lernwege angeboten werden. Getreu dem Motto „*nothing succeeds like success*“ können diese Erfolgserlebnisse zukünftige Aufrechterhaltung der Motivation helfen. Unterstützt werden kann die Motivation ebenfalls durch das Zeigen der Lernenden ihre Lernerfolge bewusst gemacht werden (z. B. indem die Ergebnisse veröffentlicht werden).

Interessante, abwechslungsreiche Lern- und Lernmethoden sowie abwechslungsreiche Sozialformen können eine wichtige Rolle bei der Motivation spielen.

Das Sprechen über eigene Vorlieben und Interessen macht die Lernenden in den Mittelpunkt, kann jedoch auch ermüdend sein, wenn sie sich untereinander bereits gut kennen. Das Unterrichtsbeispiel *Time Capsule* ermöglicht es, diese persönlichen Aussagen in einem besonderen Licht erscheinen zu lassen. Insbesondere die Tatsache, dass die „Zeitdokumente“ in der Zeitkapsel verschlossen und erst nach längerer Zeit wieder herausgeholt werden, sorgt für Spannung. Nicht zuletzt spielt die Lehrperson eine wichtige Rolle: Sie muss von der Auswahl ihrer Themen und ihrer Unterrichtsplanung selbst motiviert und überzeugt oder – besser noch – begeistert sein. Darüber hinaus ist eine humorvolle, wohlwollende Haltung gegenüber den Lernenden ebenso wichtig wie eine fehlerfreundliche Atmosphäre und wertschätzendes Feedback.

🎯 Ziele

Die Lernenden

- geben Informationen über sich selbst und ihre Vorlieben („I like ...“, „My favourite ...“)
- halten Informationen über sich selbst und ihre Vorlieben schriftlich fest,
- vergleichen diese Informationen am Ende des Jahres mit dem aktuellen Stand.

📁 Material

Kopiervorlagen

- KV1 – Swap-It Game cards
- KV2a – Time Capsule***
- KV2b – Time Capsule**
- KV2c – Time Capsule*

Requisiten

- eine „Zeitkapsel“ (schöne Blechdose o. ä.)

🕒 Zeitlicher Umfang

1+1 Stunden (jeweils zu Beginn und Ende des Schuljahres)

Unterrichtseinheit Time Capsule

Zeitkapseln werden schon seit hundert Jahren vergraben, bei der Grundsteinlegung eines Gebäudes eingemauert oder in Kirchturmspitzen hinterlegt. Sie enthalten Gegenstände oder Schriftstücke, die das Leben der Menschen in der betreffenden Zeitperiode für die Nachwelt festhalten.

Das Leben von heute mit dem der Vergangenheit zu vergleichen, ist für Erwachsene und Kinder gleichermaßen interessant. Daher bietet es sich an zu Beginn

des Schuljahres eine *time capsule* zu versenken, in der die Kinder Informationen über sich selbst sowie ihre Vorlieben festhalten und sie am Ende des Jahres (oder auch zu einem späteren Zeitpunkt) wieder hervorzuholen. So können die Kinder sehen, wie sie sich und ihre Vorlieben verändert haben. Diese Vorgehensweise variiert das *about me*, das regelmäßig im Beginn des Schuljahres behandelt wird.

Unterrichtsverlauf Time Capsule

1. Stunde: Einstieg

Zum Einstieg werden die Fragestrukturen „*What is your favourite ...?*“/„*Do you like ...?*“/„*Are you good at ...?*“ und die jeweiligen Antwortstrukturen kurz mündlich wiederholt. Danach erhält jedes Kind eine Fragekarte für das *Swap-It Game* (KV1, vgl. Methodenkatalog, S.47). Hierbei laufen die Kinder durch den Raum und bilden Paare, um sich gegenseitig ihre Fragen zu stellen und zu beantworten. Dann werden die Fragekarten getauscht und die Kinder suchen einen neuen Partner/eine neue Partnerin.

Language in Use Time Capsule KV1:

Swap-It Game

What's your name?	When were you born?	How old are you?
What's your school's name?	What's your favourite colour?	Can you swim?
What's your favourite colour?	What's your favourite animal?	What's your favourite song?
What's your favourite animal?	Have you got any pets?	What's your best friend's name?
Have you got any pets?	What's your favourite TV show?	How old is your dad?
What's your favourite TV show?	What's your favourite sport?	What's your favourite film?
What's your favourite sport?	What's your favourite book?	What's your favourite food?
What's your favourite book?	Do you like school?	Are you good at math?
Do you like school?	Do you like your subject?	Are you good at English?
Do you like your subject?	Do you like chocolate ice cream?	Do you like spaghetti?
Do you like chocolate ice cream?		Are you good at football?

Dann wird das Unternehmen *time capsule* angekündigt und erklärt: „*You are going to fill this time capsule with information about yourselves. The capsule will be hidden in the school. At the end of the school year, we will open it and then see how much has changed in one year.*“

Die Kinder füllen nun die Informationsblätter aus. Je nach Sprachstand können sie das offene Format (KV 2a) oder das stärker gesteuerte Arbeitsblatt (KV 2b) wählen. Sehr schwache Lernende können – gegebenenfalls mit Unterstützung – die stark verkürzte Version (KV 2c) bearbeiten.

Tipp zur Inklusion

Kinder, die mit dem Lesen und Schreiben Schwierigkeiten haben, gehen entweder gemeinsam mit einem Partnerkind oder erhalten eine einfache Fragekarte, die sie dann behalten können und austauschen müssen.

Tipp zur Inklusion

Es ist empfehlenswert, die Kinder selbst wählen zu lassen, welches der Blätter sie bearbeiten wollen. Mit ein wenig Übung suchen die Kinder in der Regel die Aufgabe aus, die ihrem Können entspricht und wagen sich sogar oftmals aus freien Stücken an schwierigere Aufgaben heran. Die Lehrkraft berät gegebenenfalls oder stellt sicher, dass sich kein Kind aus Bequemlichkeit unterfordert.

Nach Abschluss dieses Teiles geben die Kinder Rückmeldungen darüber, was sie auf die jeweiligen Fragen geantwortet haben („*My favourite TV show is*“). Klassen, die bereits mit der Bildung des *simple present* vertraut sind, berichten darüber, was sie Interessantes von den anderen Kindern erfahren haben (z. B. „*Karl doesn't like chocolate ice cream.*“).

Language in Use Time Capsule KV2a: ***

Time Capsule

We are making our own time capsule with information about ourselves, and in a year's time we can see how much has changed.

My friends call me _____

I live with _____

I like _____

My favourite song is _____

My favourite TV show is _____

My favourite film is _____

My favourite book is _____

My favourite _____

I'm good at _____



Creative Classroom Tasks © HELBLING Von dieser Kopiervorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.

Language in Use Time Capsule KV2b: **

Time Capsule

Make your own time capsule. What has changed in a year?

My name is _____

I live with _____

I like _____

I like _____

I like _____

My favourite song is _____

My favourite TV show is _____

My favourite film is _____

My favourite book is _____

My favourite colour is _____

I'm good at _____



Creative Classroom Tasks © HELBLING Von dieser Kopiervorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.

Language in Use Time Capsule KV2c: *

Time Capsule

My name is _____

My friends _____

My favourite colour is _____

My favourite animal is _____

I like _____

My favourite _____

I'm good at _____



Creative Classroom Tasks © HELBLING Von dieser Kopiervorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.

Nach Abschluss der Bearbeitungsphase legen die Kinder ihre Blätter auf den Tischen aus und gehen in Form eines *gallery walk* (vgl. Methodenkatalog, S. 45) im Raum herum, um sich die Ergebnisse anzusehen. In einer feierlichen Zeremonie wird nun die Zeitkapsel mit den Informationsblättern gefüllt und verschlossen. Danach wird sie an einer sicheren Stelle innerhalb oder außerhalb des Klassenzimmers verwahrt oder – wenn möglich – auf dem Schulgelände vergraben.

7. Stunde (Ende des Schuljahres):

Die Kinder holen den Informationsbogen noch einmal aus der Kapsel. Dort wird die Zeitkapsel gehoben und geöffnet. Jedes Kind vergleicht beide Blätter. Als sprachliche Unterstützung kann folgendes Tafelbild angehängt werden:

At the beginning of the school year	Now
I liked ...	I like ...
My favourite ... was ...	My favourite ... is ...
I was good at ...	I am good at ...

Es bereitet den Kindern stets viel Freude zu sehen, wie sie sich verändert haben. Das Gespräch kann zunächst innerhalb der Tischgruppe oder zu zweit geführt und dann ins Plenum getragen werden.

Making a Board Game – Sports

Task-Based Language Learning

Das Konzept des *Task-Based Language Learning* (TBLL) stellt die Aufgabe ins Zentrum des Unterrichtsgeschehens. Eine „gute“ Aufgabe

- ist lebensnah und bezieht die Lernenden mit ihren Vorerfahrungen und Interessen ein.
- lässt eine individuelle Bearbeitung und diverse Lösungsmöglichkeiten zu.
- mündet in ein sprachliches Produkt (z. B. ein Flyer, ein Poster, ein Video, eine Bildergeschichte, ein Rollenspiel, ein Quiz, ein *pocketbook*, eine E-Mail uvm.)
- ermöglicht kooperatives Arbeiten.

Anders als eine Übung (*exercise*), in der eine oder mehrere Teilkompetenzen (Hörverstehen, Leseverstehen, Sprachmittlung, Schreiben) mehr oder weniger isoliert geübt werden, ermöglicht eine gute Aufgabe die Anwendung der Fremdsprache zu einem authentischen kommunikativen Zweck. Gute Aufgaben sind der Schlüssel zum nachhaltigen Fremdsprachenlernen, da Sprache, die aus dem Bedürfnis heraus zu kommunizieren erworben wird, langfristig gespeichert wird und in anderen Situationen wieder abrufbar ist.

In unserem Unterricht besteht die Aufgabe darin, ein Brettspiel zum Thema Sport zu erstellen. Innerhalb dieses Rahmens erhalten die Lernenden viele Entscheidungsmöglichkeiten. Je nach Gruppe finden sich Kinder in Gruppen zusammen und entscheiden sich die zu erledigenden Aufgaben und die Reihenfolge: Um welche Sportart soll es gehen? Wie soll unsere Spielvorlage gestaltet werden? Was sind die Spielregeln? Welche Aufgaben, welche Fragen soll es geben? Dabei wird – soweit es geht – auf Englisch kommuniziert.

Dieser Gestaltungsspielraum bringt es mit sich, dass nicht exakt planbar ist, welches Sprachmaterial benötigt wird. Hier werden (digitale) Wörterbücher benutzt, aber auch Glosse, Wortlisten etc., die von der Lehrperson bereitgestellt und gegebenenfalls spontan angepasst werden.

Von zentraler Bedeutung ist es, die Lernenden zu ermutigen, wenn sie eine Aufgabe als schwierig empfinden. Selbstverständlich spielen die obengenannten sprachlichen Unterstützungssysteme, aber auch ausreichend Zeit dabei eine wichtige Rolle. Wichtig ist außerdem ein echtes Interesse an den Ideen der Lernenden zu zeigen und das Vertrauen zu haben, dass trotz einiger Umwege und Fehler am Ende ein Produkt entsteht, mit dem sich die Lernenden einerseits identifizieren können und das andererseits gewertschätzt wird.

🎯 Ziele

Die Lernenden

- sammeln Informationen zum Thema
- wenden Kenntnisse an, um daraus die Aufgaben für ein Spiel zu entwickeln,
- arbeiten kooperativ in der Gruppe,
- recherchieren im Internet zu ausgewählten Sportarten,
- formulieren und verschriftlichen Spielregeln zu ihren Brettspielen.

📁 Material

Kopiervorlagen

- KV1 – Game Board
- KV2 – Mime Cards
- KV3 – Picture Cards
- KV4 – Question Cards
- KV5 – Language Support

🕒 Zeitlicher Umfang

ca. 5–6 Unterrichtsstunden

Unterrichtseinheit Making a Board Game – Sports

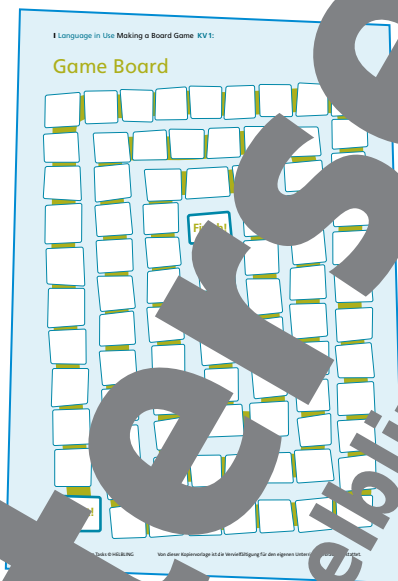
Brettspiele lassen sich in allen Klassenstufen und zu fast allen Themen des Englischunterrichts erstellen. Für den Fremdsprachenunterricht besonders ergiebig sind Spiele, zu denen Frage- und Aufgabenkärtchen angefertigt werden, die die Spielenden zu sprachlichem Handeln animieren. Bei der Erarbeitung der Spielmaterialien sowie beim Spielen wiederholen und vertiefen die Lernenden bekannten Wortschatz und wenden Strukturen themengerecht an.

Die Aufgabenstellung bietet vielfältige Möglichkeiten der Differenzierung: Die Gestaltung der Spiele kann sehr unterschiedlich sein, die Aufgabenkärtchen können auf verschiedenen Niveaus und mit mehr oder weniger Unterstützung angefertigt werden.

Wichtig ist generell, den Weg zum Ergebnis gemeinsam mit der Klasse abzusprechen und festzulegen sowie die Kinder in ihrem Arbeitsprozess eng zu begleiten. Als fächerübergreifendes Projekt lassen sich im Kunstunterricht

farbenfrohe Spielbretter und Karten sowie Spielfiguren herstellen. Wer weniger Zeit für die individuelle Gestaltung des Spieles verwenden möchte, verwendet die hier angebotenen Vorlagen (KV 1–KV 4) oder recherchiert im Internet. Dort finden zahlreiche *board game templates* angeboten.

In diesem Fall wurde das Thema Sports als Beispiel ausgewählt. Das Thema wird in der Regel im Unterricht der Klassen 3 und 4 im Themenkreis *Hobbies/Free Time* behandelt und in den Klassen 5 bzw. 6 von vielen Lehrkräften wieder aufgegriffen. Viele Kinder bringen dem Thema Sports großes Interesse entgegen und so verfügen, vor allem im Bereich *football* häufig auch sonst leistungsschwächere Lernende über einen erstaunlichen englischen Wortschatz und ein beachtliches Faktenwissen. Es ist also anzunehmen, dass die Kinder sich gerne kreativ mit dem Thema befassen und dazu recherchieren.



Unterrichtsverlauf Making a Board Game – Sports

Zur Einstimmung reaktivieren die Kinder ihr Vorwissen zum Thema Sports. Dem Warm-up *Popcorn* (vgl. Methodenblog, S. 4) folgen Wörter zum Thema genannt. Die Kinder stehen auf und nennen spontan Wörter, die ihnen einfallen; es darf jedoch immer nur ein Kind sprechen.

Im Anschluss wird erklärt: Die Kinder sollen zu zweit oder in Gruppen ein *board game* zum Thema Sports erstellen. Wie könnte dieses aussehen? Welche Aufgaben soll es geben? Die Gruppen sammeln Ideen. Je nach Sprachstand der Klasse sprechen die Gruppen dabei untereinander Englisch oder Deutsch. Im durch die Lehrkraft gesteuerten Gespräch im Anschluss werden die Ideen zur Gestaltung und zu den Aufgaben gesammelt und an der

Tafel festgehalten. Dabei gilt es darauf zu achten, dass die aufgeschriebenen Aufgaben die Kinder ihrem Niveau entsprechend fordern bzw. unterschiedliche Anforderungen stellen. Bei den Spielkarten im vorliegenden Beispiel gibt es drei verschiedene Aufgabenformate:

Tipp zur Inklusion

Die unterschiedlichen Aufgaben bieten eine gute Gelegenheit, auch schwächere Kinder an der Aufgabe zu beteiligen. Leistungstärkere formulieren die Fragen und Antworten; schwächere Kinder übernehmen das Erstellen der Bildkarten oder schreiben die Sportarten auf die *Mime Cards* ab.

Mime Cards (KV 2):

What sport is this?

Das Kind, das links des Kindes sitzt, welches auf das Feld gekommen ist, zieht eine Karte, auf der eine Sportart genannt wird und stellt diese pantomimisch dar: Das Kind, das an der Reihe ist, muss den Sport erraten und das englische Wort nennen.

Picture Cards (KV 3):

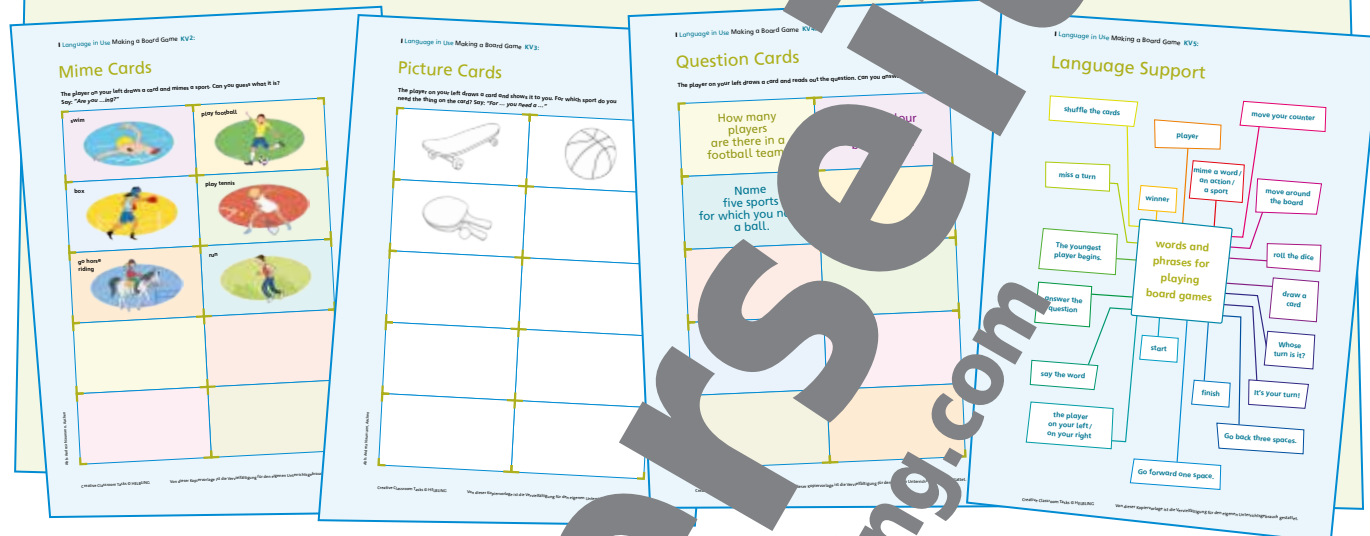
What sport do you need this for?

Auf der Karte ist ein Gegenstand oder ein Kleidungsstück abgebildet, den oder das man für eine bestimmte Sportart benötigt, z. B. ein Badeanzug. Das Kind, das an der Reihe ist, sagt einen Satz wie „For swimming you need a swimsuit.“

Question Cards (KV 4):

Can you answer the question?

Das Kind zur Linken zieht eine Karte und stellt eine Frage, z. B. „How many players are there in a football team?“. Das Kind, das an der Reihe ist, muss die Frage beantworten und das gewürfelte Ergebnis setzen darf.



Tipp zur Inklusion

Kindern, die nicht gut zeichnen können, können Abbildungen zur Verfügung gestellt werden, die aber die Möglichkeit erhalten, passende Abbildungen aus dem Internet auszudrucken und auf die Karte aufzukleben.

Die Karten sollen jeweils von den Kindern ergänzt werden, indem sie Zeichnungen, Fragen und deren Antworten hinzufügen. Hierzu können die Kinder im Internet recherchieren, um interessante Fakten zu Sportarten herauszufinden. Die Recherche auf deutschen Seiten und die Übersetzung ins Englische ist eher abzurufen. Es gibt zahlreiche Varianten der Aufgabenkarten denkbar. Die Kinder sollten die Möglichkeit haben, eigene Ideen zu entwickeln und umzusetzen. Als nächstes werden die Spielbretter und Karten entsprechend des gewählten Themas gestaltet. Üblicherweise sind die Felder auf dem Spielbrett farbig markiert, wobei jeder Kartensorte eine Farbe zugeteilt wird. Einige Spielfelder enthalten zusätzliche Hinweise wie z. B. *Miss a turn* oder *Go back three spaces*. Besonders schön ist es, wenn diese Hinweise in einen Kontext mit dem Thema gesetzt werden: Beispielsweise *You have to tie your shoes. Miss a turn*. Oder *You have lost your ball. Go back three spaces and pick it up*. Wenn der zeitliche Rahmen es zulässt, können auch eigene Spielfiguren hergestellt werden.

Als nächstes sollen die Gruppen ihre Spielregeln in einer kurzen Anleitung selbst formulieren. Dabei können die sprachlichen Mittel (KV 5, *word/structure bank*, vgl. Methodenkatalog, S. 48) unterstützen und Anregungen geben.

Während der Ausarbeitung sind immer wieder Phasen der Rückmeldung erforderlich, in denen Ideen gesammelt und besprochen werden.

In der letzten Phase der Einheit werden schließlich die *board games* ausgetauscht und gespielt. In einer Feedback-Phase geben die Kinder einander Rückmeldung zu den Spielen.

Gute englischsprachige Internetseiten sind z. B. <http://projectbritain.com/sport.html> (letzter Zugriff 27.07.2021) oder <https://kids.kiddle.co/Sport> (letzter Zugriff: 27.07.2021). Interessante und zum Teil verblüffende Fakten lassen sich auch unter <https://www.activekids.com/parenting-and-family/articles/10-crazy-cool-sports-facts-for-kids/> (letzter Zugriff: 27.07.2021) finden.

Speaking

Sprechen und erzählen

Why?

- to communicate
- to pass on information
- to express oneself
- to build up and maintain relationships with other people



How?

- by practising in situations close to real life
- by communicating authentic messages
- by talking about interesting, motivating topics
- by doing info gap activities and solving problems
- by focusing on the idea of fluency before accuracy
- by imitating, reproducing and producing language

What?

- dialogue
- interview
- classroom discussion
- small talk
- survey
- questionnaire
- phone interview
- play / sketch
- mini speech
- debate
- role play / rap
- rhyme
- story

HELP

- word banks
- structure banks
- help sheets
- cue cards
- flow charts
- prompts

Let's Have a Party!

Eine Party im Klassenraum organisieren und durchführen

Einsprachigkeit in Gruppenarbeitsphasen

Die Zahl der Englischstunden pro Woche ist begrenzt. Deshalb gilt es dafür zu sorgen, dass im Englischunterricht möglichst viel auf Englisch kommuniziert wird. In Plenumsphasen ist es relativ leicht dazu anzuhalten, nicht ins Deutsche zu fallen. Eine ausreichende Sprechzeit für alle lässt sich jedoch nur erreichen, wenn Plenumsphasen zeitlich begrenzt werden, während der Anteil an Aktivitäten, in denen alle gleichzeitig kommunizieren können, ausgeweitet wird.

Die Kehrseite ist, dass sich nicht immer kontrollieren lässt, ob wirklich Englisch gesprochen und wie viel Englisch gesprochen wird. Man kann nicht immer eingreifen, wenn gravierende Fehler gemacht werden. Hier kann ein wenig Entwarnung gegeben werden. Es gehört zum modernen Englisch nicht dazu, die Kontrolle phasenweise abzugeben und auf die Lernenden zu vertrauen. Gemäß dem Prinzip *before accuracy* steht das Formulieren fehlerfreier Sätze weniger im Vordergrund, das Können der Schülerinnen und Schüler aller ist die Ressource, die ihnen zur Verfügung stehen, zu aktivieren,

um sich verständlich zu machen. Da dies in der 5. Klasse noch nicht möglich ist, muss es Unterstützung angeboten werden, z.B. in Form einer *language support box*.

Darüber hinaus lassen sich Anreize schaffen Englisch zu sprechen, z.B. immer, wenn die Lehrperson an einer Gruppe vorbeikommt, in der Englisch gesprochen wird, gibt es einen Punkt. Nicht zuletzt ist es wichtig, die Selbstverantwortung zu appellieren. Dies kann beispielsweise so umgesetzt werden, indem nach der Gruppenarbeitsphase eine Selbsteinschätzung erfolgt. Wie gut ist es uns heute gelungen nur Englisch zu sprechen (z.B. auf einer Skala von 1 bis 10)? Wenn es um „echte“ Kommunikation geht, lässt sich jedoch nur bedingt voraussehen, welchen Wortschatz und welche Strukturen die Lernenden benötigen werden. Wenn am Ende ein englischsprachiges Produkt entsteht, für das gelesen, geschrieben und präsentieren geübt wurde, ist es auch vertretbar, wenn einige Teile der Kommunikation nicht komplett auf Englisch ablaufen.

🎯 Ziele

Die Lernenden

- sprechen in der Gruppe auf Englisch: Sie beschreiben Vorschläge und einigen sich auf Ideen,
- erheben Informationen in Textsorten (Rezepte, Bastelanleitungen, Spielbeschreibungen) Informationen und setzen diese in eine Handlung um,

- geben (je nach Gruppe) zu Beginn der Party Informationen zum Ablauf (*party managers*), zu Speisen und Getränken (*food and drink/catering*), zur Unterhaltung (*party entertainment*) oder zur Dekoration (*party decorations*),
- führen während der Party kurze Small Talk-Gespräche.

🕒 Zeitlicher Umfang

mindestens 4 Unterrichtsstunden

Material

Kopiervorlagen

- KV1 – Task Sheet: Party Management
- KV2 – Task Sheet: Food and Drink
- KV3 – Task Sheet: Party Entertainment
- KV4 – Task Sheet: Party Decorations
- KV5 – Language Support: Plan a Party
- KV6a – Party Recipes: Marshmallow Sticks
- KV6b – Party Recipes: Rainbow Fruit Skewers
- KV6c – Party Recipes: Carrot Fingers
- KV7a – Party Games: *River Bank*
- KV7b – Party Games: *Clusters*
- KV7c – Party Games: *What Animal am I?*
- KV7d – Animal Cards: *What Animal am I?*
(36 Tierkarten beschriftet / unbeschriftet)
- KV8a – Party Decorations: Paper Bunting
- KV8b – Party Decorations: Paper Lanterns
- KV8c – Party Decorations: Paper Chain
- KV9 – Language Support: Plan a Party
- KV10 – Language Support: Plan a Party Small Talk

Unterrichtseinheit Let's Have a Party!

Partys im Klassenraum sind allseits beliebt, finden aber höchst selten statt. Allerdings spricht einiges dafür im Englischunterricht eine Party vorzubereiten und dann zu feiern. Mit der Vorbereitung einer Party lassen sich diverse sprachliche Kompetenzen schulen, allen voran natürlich das Sprechen. Vorausgesetzt, man ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern sich auf Englisch auszutauschen. Außerdem: Hirnforschung ist bekannt, dass Sprache, die in bedeutsamen Kontexten angewendet, besser langfristig im Gedächtnis abgespeichert wird. Hier ist die Motivation hoch und es kommt zu „echten“ Mitteilungen. Nicht zuletzt trainieren die Schülerinnen und Schüler ihre sozialen Kompetenzen, indem

sie die Organisation der Party möglichst selbstständig aufstellen. Dazu gehört unter anderem Vorwürfe der anderen anzuhören und zu einer Einigung zu kommen, aber auch sich in der Gruppe die Arbeit aufzuteilen und sich auf die anderen zu verlassen. Die Lehrkraft kündigt an, dass eine Klassenparty geplant werden soll. Je nach Jahreszeit könnte dabei an ein bestimmtes Thema von landeskundlicher Relevanz angeknüpft werden, wie z. B. *Halloween*, *St. Patrick's Day* oder Ähnliches. Denkbar ist jedoch auch eine Party „einfach so“, z. B. vor den Ferien oder am Schuljahresende, durchzuführen.

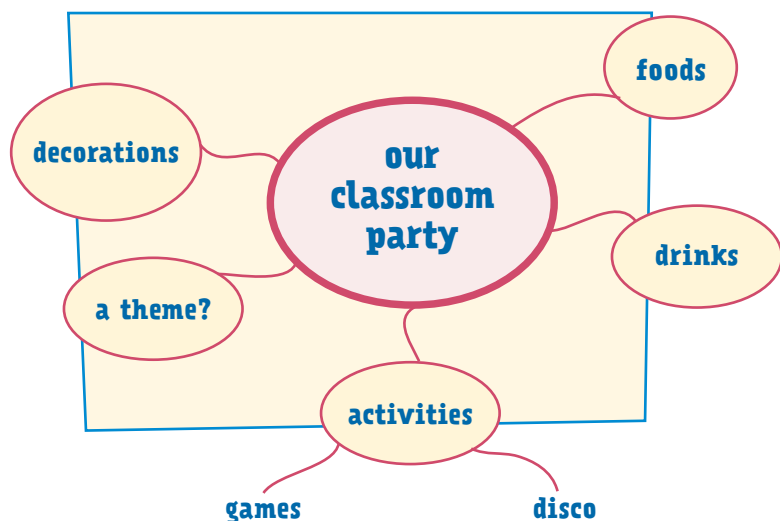
Unterrichtsverlauf Let's Have a Party!

1. Stunde: Einstieg

Als Einstieg in die Einheit kann die Lehrkraft von einer Party berichten, die sie kürzlich war oder von der besten Party, die sie je besucht hat. In einem Unterrichtsgespräch können die Kinder ebenfalls von Partys berichten. Am Ende der Stunde kündigt die Lehrkraft an, dass eine „englische Party“ gefeiert werden soll. Anschließend tauschen sich die Kinder kurz zu zweit zu der Frage aus: „*What do we have to organise for our classroom party?*“ Die verschiedenen Bereiche der Party-Planung werden an der Tafel gesammelt (*Mindmapping*, vgl. Methodenkatalog, S. 46).

Tipp zur Inklusion

Es bietet sich an die Paare so zusammenzusetzen, dass schwächere Lernende von Stärkeren beim Sprechen unterstützt werden können. Gegebenenfalls können auch Dreiergruppen gebildet werden. Sollten Begriffe auf Englisch fehlen, können diese auch auf Deutsch genannt werden. Die Lehrperson kann unterstützen und es könnten Wörterbücher bereitliegen.



Die Lehrperson präsentiert die *Task Sheets* (KV1–4) und erläutert, wie das System der verschiedenen Rollen innerhalb der Gruppe funktioniert (*in the group*):

- **manager:** übernimmt die Gesamtorganisation
- **writer:** schreibt Notizen für die Gruppe (z. B. in der *language support*)
- **runner:** holt das benötigte Material, das in der Gruppe ausliegt; geht zur Lehrkraft, wenn etwas fehlt
- **language expert:** schlägt unbekannte Wörter im *dictionary* nach
- **task expert:** gibt Auskunft über die Arbeit in der Gruppe (z. B. gegenüber den *party managers*)

Die *Task Sheets* können gegebenenfalls verändert oder ergänzt werden, je nachdem, welche Ideen vorher genannt wurden.

Language Support Plan a Party KV5

Speak English! • Let's do ... • I think ... is/are a good idea. • We can organise ... • I can make/look for/get/bring ... • Can you ... please? • Let's start!	Speak English! • Let's do ... • I think ... is/are a good idea. • We can organise ... • I can make/look for/get/bring ... • Can you ... please? • Let's start!
Speak English! • Let's do ... • I think ... is/are a good idea. • We can organise ... • I can make/look for/get/bring ... • Can you ... please? • Let's start!	Speak English! • Let's do ... • I think ... is/are a good idea. • We can organise ... • I can make/look for/get/bring ... • Can you ... please? • Let's start!
Speak English! • Let's do ... • I think ... is/are a good idea. • We can organise ... • I can make/look for/get/bring ... • Can you ... please? • Let's start!	Speak English! • Let's do ... • I think ... is/are a good idea. • We can organise ... • I can make/look for/get/bring ... • Can you ... please? • Let's start!

Anschließend werden jeweils Gruppen bestimmt, die die verschiedenen Bereiche der Partyorganisation übernehmen sollen. Bei der Gruppenbildung sollte darauf geachtet werden, dass sprachlich heterogen zusammengefasst sind. So kann dafür gesorgt werden, dass die Aufgabenverteilung anspruchsvollere Aufgaben übernehmen und schwächere eher leichtere. Je mehr Schüler möglichst alle in der Gruppe versammelt sind, desto besser. Natürlich wird das immer geringer. Es sollte jedoch angestrebt werden, dass die Schülerinnen und Schüler können im Rahmen einer solchen Aufgabe möglicherweise Spaß daran bekommen, Englisch zu sprechen (siehe Theoriebox). Hierzu werden einige *phrases* eingeführt bzw. wiederholt. Damit die *phrases* jederzeit verfügbar sind, erhält jedes Gruppenmitglied ein Kärtchen mit dem *language support* (KV5).

Task Sheet Decorations KV1

Task Sheet Food and Drink KV2

Task Sheet Party Entertainment KV3

Task Sheet Party Management KV4

Tipp zur Inklusion

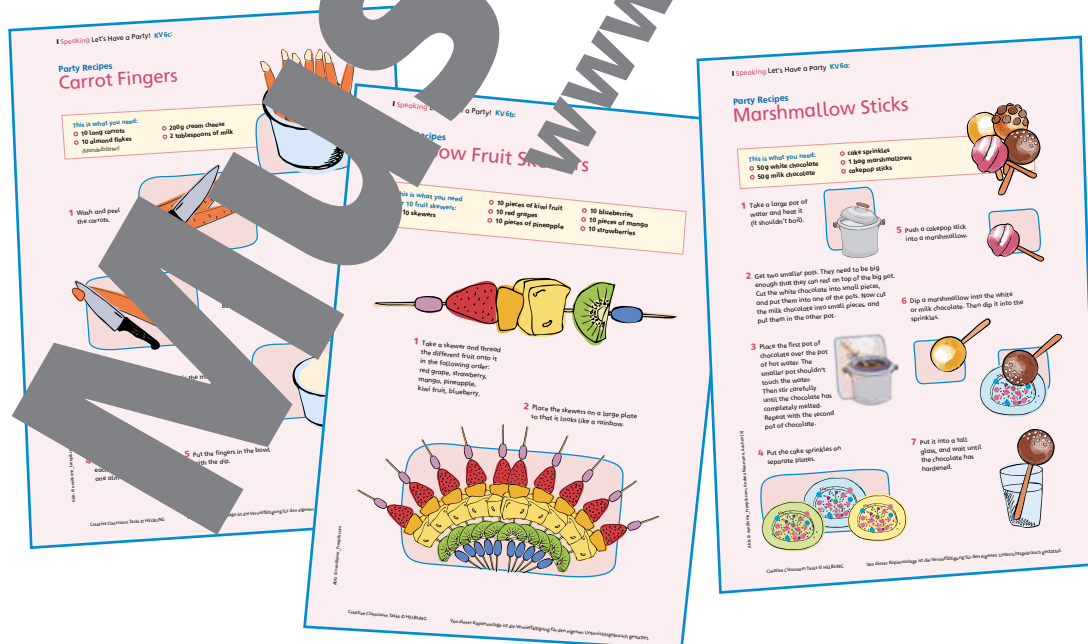
Wie zuvor bereits erwähnt wurde, sollten die Gruppen möglichst heterogen zusammengesetzt sein. Durch die Übernahme der verschiedenen Rollen ergibt sich eine Differenzierung nach Schwierigkeitsgrad, aber auch nach Interessen. Hier muss die Lehrkraft gegebenenfalls etwas steuern, damit niemand über- oder unterfordert ist.

2. und 3. Stunde: Party Preparations

Die Gruppen arbeiten nun an ihren Aufgaben. Sie greifen dabei auf englischsprachige Materialien zurück. Diese suchen sie entweder selbst im Internet heraus (wenn das entsprechend organisatorisch in der Klasse möglich ist) oder die Lehrkraft stellt Bücher, Zeitschriften oder Ausdrücke von Online-Materialien bereit. Insgesamt sollte darauf geachtet werden, dass die Party nicht zu aufwändig geplant wird. Das kann durch die Auswahl des bereitgestellten Materials gesteuert werden (KV 6a–8c).

Häufig setzt die Aufgabe eine hohe Motivation voraus und es werden Dinge zu Hause vorbereitet und mitgebracht. Dagegen ist natürlich nichts zu sagen. Insbesondere wenn es um die Zubereitung von Speisen oder das Basteln der Dekoration geht, werden diese größtenteils aus der Schule ausgelagert werden.

Die Gruppenarbeit im Unterricht besteht darin Rezepte zu lesen (z.B. KV 6a–c), Gerichte und Getränke auszuwählen und die Bastelanleitungen für die Dekoration (z.B. KV 7a–c) zu studieren und festzulegen, was erstellt werden soll.





4. Stunde: Let's Party!

Das Durchführen der Party kann in zeitlichem Abstand zu den vorangegangenen Stunden stattfinden, damit noch Zeit ist Vorbereitungen zu treffen. Die Gruppe, die für die Dekorationen (decorations) zuständig ist, hat bereits vorher (z. B. in der Hausaufgabe) den Raum hergerichtet und auch die Entertainment-Gruppe (food and drink) hat das Buffet, die Speisen im Raum aufgebaut. Die Gruppe, die die Party organisiert hat (party management), führt den Ablauf der Feier. Sie spricht einige Willkommensworte und gibt die Programmpunkte an (KV9). Die Catering-Gruppe präsentiert die Getränke und Speisen (KV9) und die Entertainment-Gruppe leitet die Aktivitäten sprachlich an (z. B. party games, vgl. KV7a–d + KV9). Natürlich sollte noch ausreichend Zeit sein, um zu feiern und ein kleines talk auf Englisch halten zu können. Es könnten auch Fotos gemacht werden, die das Geschehen dokumentieren und anschließend für die Partyarbeit genutzt werden: So kann beispielsweise eine Bildunterschrift mit entsprechenden Bildunterschriften entstehen („Here you can see Max. He is eating a ham sandwich“).

Außerdem bereiten sich alle Gruppen auf den Party Small Talk vor. Dazu gibt es kleine Kärtchen mit Frage- und Antwortstrukturen (KV10), die die Kinder während der Party bei sich tragen können. In den Gruppen werden diese zur Übung gemeinsam laut gelesen.



Methodenkatalog

Methode [Unterrichtseinheit]	Beschreibung
A to Z wipe-off II Writing [Writing Poems]	Um Wortschatz umzuwälzen, eignet sich die Methode <i>A to Z wipe-off</i> . Hierbei werden die Buchstaben des Alphabets auf eine Tafel geschrieben und die Lernenden müssen zu einem vorgegebenen Wortfeld (wie z.B. hier <i>summer</i>) passen. Wer eine Lösung findet, wird der Buchstabe des Alphabets, mit dem das Wort beginnt, weggeschwippt. Ziel ist es, alle Buchstaben an der Tafel wegzuwischen.
Cue cards I Speaking [Show And Tell] [Talk Show] [Kamishibai]	Cue cards dienen seit jeher Theaterregisseurinnen und Schauspielern dazu, sich an ihren Text zu erinnern. Für den Fremdsprachenunterricht sind sie eine gute Unterstützung und dienen als „Spickzettel“ bei Sprechaufträgen (z.B. Interviews oder in Diskussionen). Die Aufgabe einen eigenen Spickzettel zu entwickeln, hilft den Lernenden sowohl bei Formulierungen zu finden als auch wesentliche Aussagen zu notieren.
II Working With Digital Tools [Welcome to Our School]	
Fragekette / Redekette I Language in Use [Magic Fair]	Die Methode der Fragekette, auch als Redekette bekannt, ermöglicht es den Kindern, das Unterrichtsgespräch selbstständig zu führen, indem sie nacheinander ein Kind der Reihe nach an die Reihe nimmt. Die jeweilige Aufgaben- oder Fragestellung wird vorab geklärt. Danach können die Kinder das Gespräch selbst. Dies ermöglicht es der Lehrkraft, sich aus dem Geschehen zurückzuziehen und zu beobachten.
Gallery walk I Language in Use [Time Capsule]	Eine <i>gallery walk</i> macht es möglich, Arbeitsergebnisse zu präsentieren, ohne dass dies frontal geschieht. So wird die Aufmerksamkeit der Lernenden erhalten und die einzelnen Kinder finden sich mit ihren Arbeiten weniger exponiert. Bei dieser Methode werden die Arbeitsergebnisse einer Arbeitsphase in der Klasse gut sichtbar ausgestellt. Die Kinder bewegen sich durch den Raum und betrachten die Ergebnisse der anderen. Hierbei lassen sich – je nach Situation – in der Klasse unterschiedliche Varianten finden: Handelt es sich um Ergebnisse einer Gruppenarbeit, wird ein Gruppenmitglied bestimmt, das beim Ausstellungsstück stehen bleibt, um gegebenenfalls Fragen zu beantworten und Erklärungen zu geben. Die verbleibenden Gruppenmitglieder betrachten währenddessen die Ergebnisse der anderen Gruppen. Nach einer Weile wird abgewechselt.
II Writing [Writing Cartoons] [Writing Poem] [Writing Ghazal]	Handelt es sich um individuelle Ergebnisse, die erläutert werden müssen, wird die Klasse halbiert und jeweils die Hälfte bleibt bei ihren Arbeiten, während die andere Hälfte herumgeht. Soll es einmal ganz schnell gehen, legen einfach alle Kinder ihre Arbeitsergebnisse auf ihren Tisch, stehen auf und schauen sich die Arbeiten der anderen an.

Laufdiktat

II Reading

[Runner and Writer]

Beim Laufdiktat werden Texte – im Unterrichtsbeispiel sind es Fragen zu einem Lesetext – im Klassenzimmer herumgetragen. Die Kinder haben die Aufgabe, die Texte aufzuschreiben – hier – sich die Fragen zu merken und dem *writer* zu übergeben. Diese Methode sorgt für motorische Entlastung und regt die Kombination von Bewegung und Lesen die Motivation an. Verwendet man verschiedenfarbiges Papier, lassen sich Lernungsvarianten einbauen, indem beispielsweise auf grünem Papier einfachere Texte abgedruckt sind.

Mindmapping

I Speaking

[Let's Have a Party]

II Writing

[Writing Poems]**[Music and People]**

Mindmaps sind Sammlungen von Ideen oder sprachlichem Material, die von den Lernenden selbst erstellt werden. Sie eignen sich als Einstieg in ein Thema, um vorhandenes Wissen zu aktivieren und Wörtersammlungen, *word banks*, zu initiieren. *Mindmaps* können sehr individuell gestaltet sein und bieten mehrere Möglichkeiten der Differenzierung: Differenzierung nach Interesse (Was finde ich wichtig/s mach ich?), nach Quantität (Wie viele Wörter sammle ich?) und Qualität (Wie komplex ist das sprachliche Material?). Auch individuellen *Mindmaps* lassen sich Wörtersammlungen für die gesamte Lerngruppe entwickeln, die im weiteren Verlauf der jeweiligen Unterrichtseinheit ergänzt/erweitert werden können und so auch den individuellen Lernfortschritt abbilden.

Mingling activity

I Language in Use

[Magic Fair]

Bei der *mingling activity* bewegen sich die Lernenden durch den Raum und tauschen sich spontan mit Kindern aus, die ihnen begegnen. Dabei können darum gehen, kurze Dialoge zu üben, Fragen stellen und zu beantworten, Informationen weiterzugeben oder etwas kurz zu präsentieren. Gerade für zurückhaltende Kinder ist dies eine gute Möglichkeit, Englisch zu sprechen, ohne im Mittelpunkt zu stehen. Auch ermöglicht die Methode häufige Wiederholungen und stellt so eine gute Form des Übens sprachlicher Wendungen dar. Durch akustische Signale lässt sich die Aktivität strukturieren: ein Klingelton zeigt an, wann zum nächsten Partnerkind gewechselt werden soll. Alternativ kann das Gehen durch den Raum musikalisch begleitet werden – sobald die Musik stoppt, wird gesprochen.

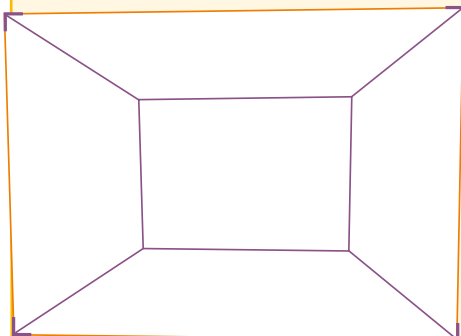
Methode [Unterrichtseinheit]

Beschreibung

Placemat-Methode

I Language in Use

[Classroom Phrases, KV 1]



Ein Blatt Papier als Platzdecken (*placemat*) liegt in der Mitte des Tisches. Im Zentrum ist ein Gemeinschaftsfeld, in dem jedes Kind ein eigenes Feld (siehe Abbildung von KV 1 *Classroom Phrases*, eignet sich für eine Gruppengröße von maximal vier Kindern).

In der ersten Phase notiert jedes Kind seine Antworten zur jeweiligen Fragestellung (in der Unterrichtseinheit *Classroom Phrases* z. B. die Sätze, die im Unterricht auf Englisch gesagt werden müssen). In der zweiten Phase einigen sich die Kinder einer Gruppe auf die wichtigsten Punkte und notieren sie im Gemeinschaftsfeld in der Mitte des Blattes. So können Inhalte noch einmal besprochen und Prioritäten gesetzt werden. Die Ergebnisse der Gruppen können im Anschluss in der Klasse ausgetauscht werden.

Popcorn

I Language in Use

[Making a Board Game]

Diese spielerische Aktivität ermöglicht das Umwälzen und Üben von Wortschatz. Ein vorgegebenes Thema (wie hier z. B. *sports*) nennen die Kinder. Jeder spricht an Begriffen. Weiß ein Kind ein Wort, steht es auf, liest es und setzt sich wieder hin. Dabei dürfen allerdings nie zwei Kinder gleichzeitig aufstehen und sprechen. Es gilt also gut aufpassen und zu achten.

Schreibkette

II Reading

[Runner and Writer]

Die Schreibkette funktioniert wie die Frage- oder Redekette: ein Kind liest bei jedem Wechsel einen Begriff zu einem genannten Oberthema vor, die Zuhörer üben, dann den Stift/die Kreide an das nächste Kind, das darauf in einen weiteren Begriff anschreibt.

Show me your thumbs

I Language in Use

[Magic Fair]

II Reading

[Reading Challenge]

Die Show-Me-your-thumbs-Methode ermöglicht eine schnelle und unkomplizierte Rückmeldung zu unterschiedlichsten Fragen. Die Lernenden geben mit ihren Daumen ihre Antworten an: *Daumen hoch* = „ja“ oder „gut“, *Daumen waagerecht* = „mehr oder weniger“ oder „ein bisschen“, *Daumen nach unten* = „nein“ oder „nicht“. In der Einheit *Magic Fair* wird die Methode beispielsweise als Möglichkeit der Differenzierung eingesetzt, wenn danach gefragt wird, ob die Kinder die Zukunftsvorhersagen, die sie erhalten haben, für positiv halten.

Swap-it game

I Language in Use

[Time Capsule]

Das Swap-it game, auch unter *stop-and-swap* bekannt, ist eine beliebte *mingling activity*, bei der Kinder Frage- oder Aufgabenkarten tauschen. Zu Beginn erhält jedes Kind eine Karte, auf der beispielsweise eine Frage steht. Die Kinder bewegen sich durch den Raum, treffen auf ein anderes Kind (*stop*), stellen einander ihre Fragen und beantworten diese. Danach tauschen die beiden Kinder ihre Fragen (*swap*) und gehen mit der neuen Fragekarte weiter. Hierbei empfiehlt es sich, die Aktivität nicht durch akustische Impulse zu steuern, damit die Lernenden in ihrem eigenen Tempo vorgehen können.

Think – pair – share

I Speaking

[Talk Show]

II Writing

[Writing Cartoons]

II Working With Digital Tools

[Wild Animals]

Die Methode *think – pair – share* ermöglicht das genaue Durchdenken von Fragestellungen sowie das Ergreifen von Arbeitsergebnissen durch kooperatives Arbeiten. In der ersten Phase (*think*) bearbeitet jedes Kind die Aufgabe alleine. Im nächsten Schritt (*pair*) tun sich zwei Lernende zusammen, diskutieren und ergänzen das Ergebnis. Am Schluss (*share*) werden die Ergebnisse im Plenum vorgestellt und gegebenenfalls zu einem gemeinsamen Ergebnis der Klasse zusammengefasst. In der Wortschatzarbeit eignet sich die Methode gut für das Erstellen von *mindmaps* bzw. *word* oder *structure banks*.

Two stars and a wish

I Speaking

[Show and Tell]

[Kamishibai]

Bei *Two stars and a wish* geben die Lernenden einander kurze und prägnante Rückmeldungen, Präzisionen u.Ä. Hat ein Kind eine Präsentation beendet, werden zwei positive Aspekte (*two stars*) und ein verbesserungswürdiger Aspekt (*one wish*) benannt. Es gibt also insgesamt nur zwei Rückmeldungen. Sind wiederholende Äußerungen in Feedbacks, lassen sich so vermeiden und negative Kritik hält sich in Grenzen. Die Rückmeldung kann auch schriftlich erfolgen, indem jedes Kind zwei positive und einen zu optimierenden Punkt notiert. Ein vortragendes Kind kann sich aussuchen, wessen Kritik es annehmen möchte. Je nach Sprachstand der Kinder erfolgt die Rückmeldung in Englisch oder Deutsch.

Word/Structure bank

I Language in Use

[Classroom Phrases]

[Magic Fair]

II Reading

[Playground Games]

Wörterbänke oder *structure banks* unterstützen als *scaffold* die Lernenden in der Sprachproduktion. Diese Wörter- oder Phrasensammlungen können sehr unterschiedliche Formen annehmen, wie in der Einheit *Classroom Phrases* gezeigt wird. Ob als Plakate im Klassenzimmer, als Platzdeckchen oder Lesezeichen, diese Sammlungen stellen den Lernenden die benötigten sprachlichen Mittel zur Verfügung, um eine Aufgabe bearbeiten bzw. in einer Situation erfolgreich kommunizieren zu können. Die *word* bzw. *structure banks* können von der Lehrkraft vorgegeben, aber auch gemeinsam mit der Klasse erarbeitet werden.

Word mat

I Language in Use

[Making a Book Game]

II Working With Digital Tools

[Wild Animals]

Auf der *word mat*, einem Platzdeckchen (normalerweise ein laminiertes DIN-A4- oder DIN-A3-Blatt) findet sich die Wörter- oder Phrasensammlung (vgl. *word bank/structure bank*) oder aber auch eine Kombination von beidem. Die *word mats* können gut im Klassenzimmer aufbewahrt werden und in anderen Situationen bzw. wiederverwendet werden. Sie lassen sich im Gegensatz zu Plakaten individuell einsetzen und eignen sich so hervorragend als Differenzierungsmaterial für Kinder mit sonderpädagogischem Förderbedarf.

Kopiervorlagen

I



Swap-It Game

What's your name?	Where are you from?	How old are you?
What's your school's name?	What's your favourite computer game?	Can you swim?
What's your favourite colour?	When is your birthday?	What's your favourite song?
What's your favourite animal?	Have you got a sister?	Have you got a brother?
Have you got a pet?	What's your hobby?	What's your best friend's name?
What colour is your hair?	What's your favourite TV show?	How old is your dad?
What colour are your eyes?	How old is your mum?	What's your favourite sport?
What's your favourite book?	What's your telephone number?	What's your favourite film?
Are you good at football?	Do you like school?	Are you good at maths?
Do you like maths?	What's your favourite subject?	Are you good at singing?
Do you like chocolate ice cream?	Do you like spaghetti?	Are you good at English?

Time Capsule

We are making our own time capsule with information about ourselves, and in a year's time we can see how much has changed.

My friends call me _____

I live with _____

I like _____

My favourite song is _____

My favourite TV show is _____

My favourite film is _____

My favourite book is _____

My favourite _____

I'm good _____



Time Capsule

**

Make your own time capsule. What has changed in a year?

My name is _____

I live with _____

I like _____

I like _____

I like _____

My favourite song is _____

My favourite TV show is _____

My favourite film is _____

My favourite book is _____

My favourite colour is _____

I'm good _____



Time Capsule

*

My name is _____

My friend is _____

My favourite colour is _____

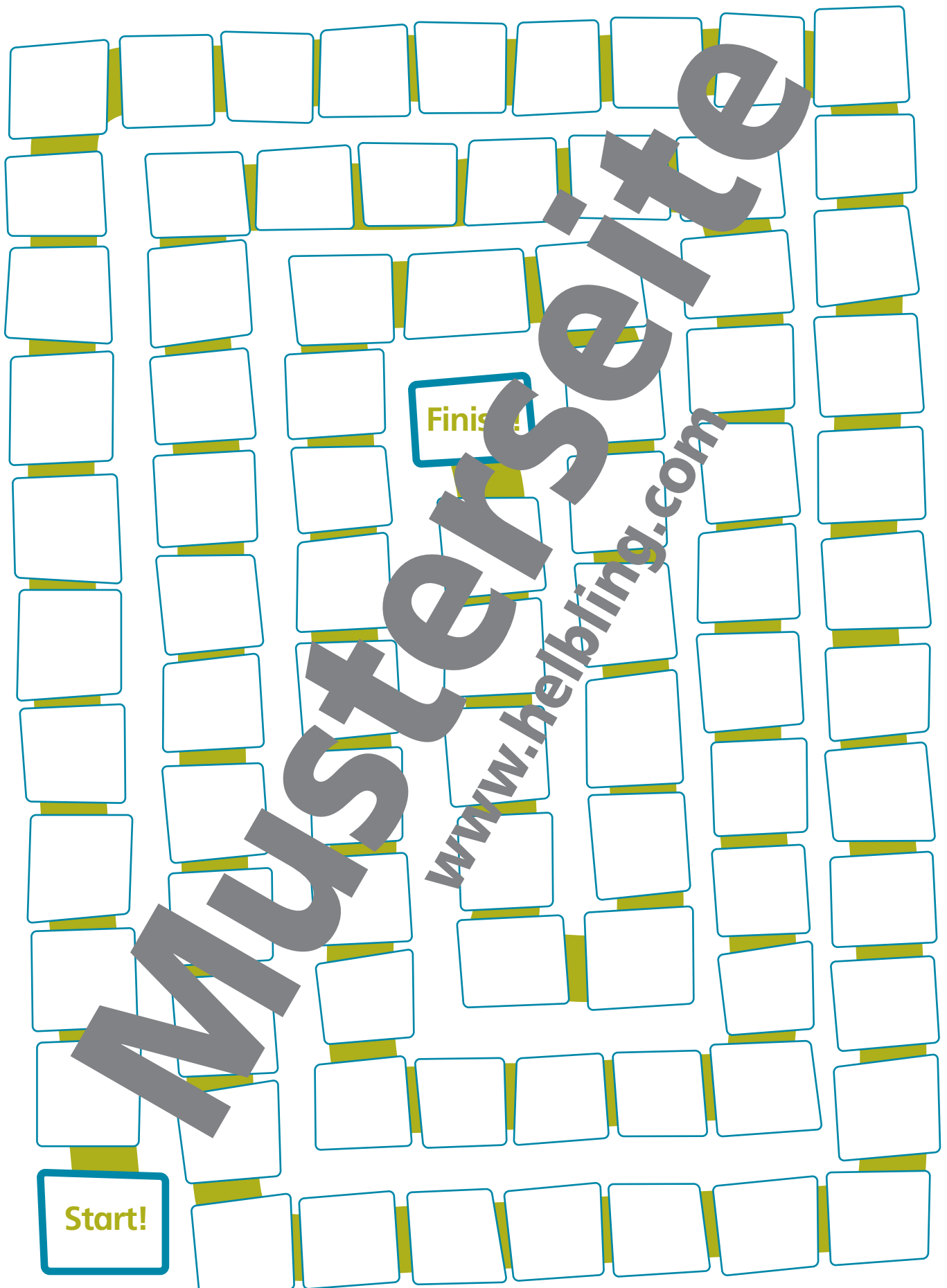
My favourite animal is _____

I like _____

I like _____



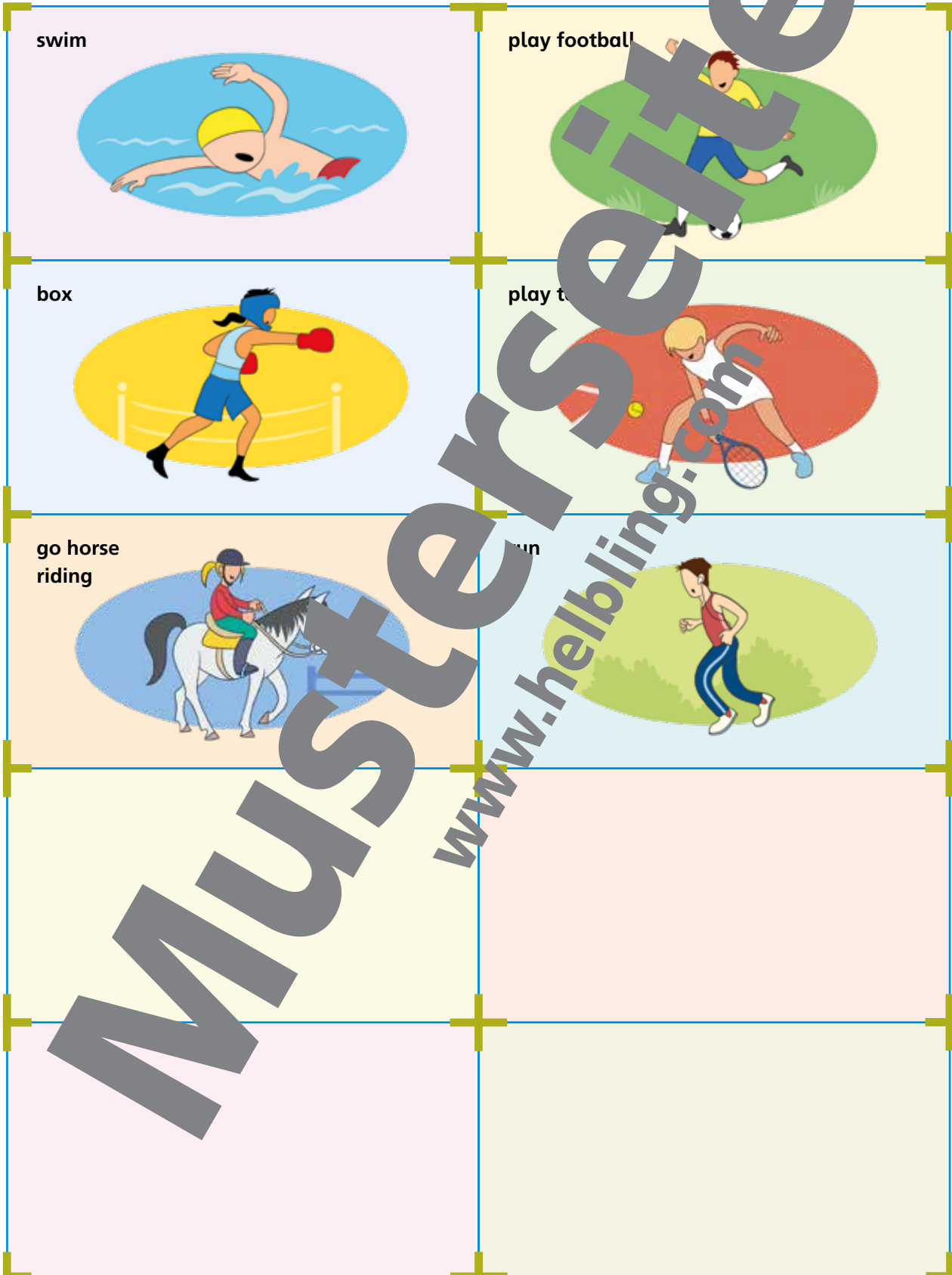
Game Board



Mime Cards

The player on your left draws a card and mimes a sport. Can you guess what it is?

Say: "Are you ...ing?"



Picture Cards

The player on your left draws a card and shows it to you. For which sport do you need the thing on the card? Say: "For ... you need a ..."

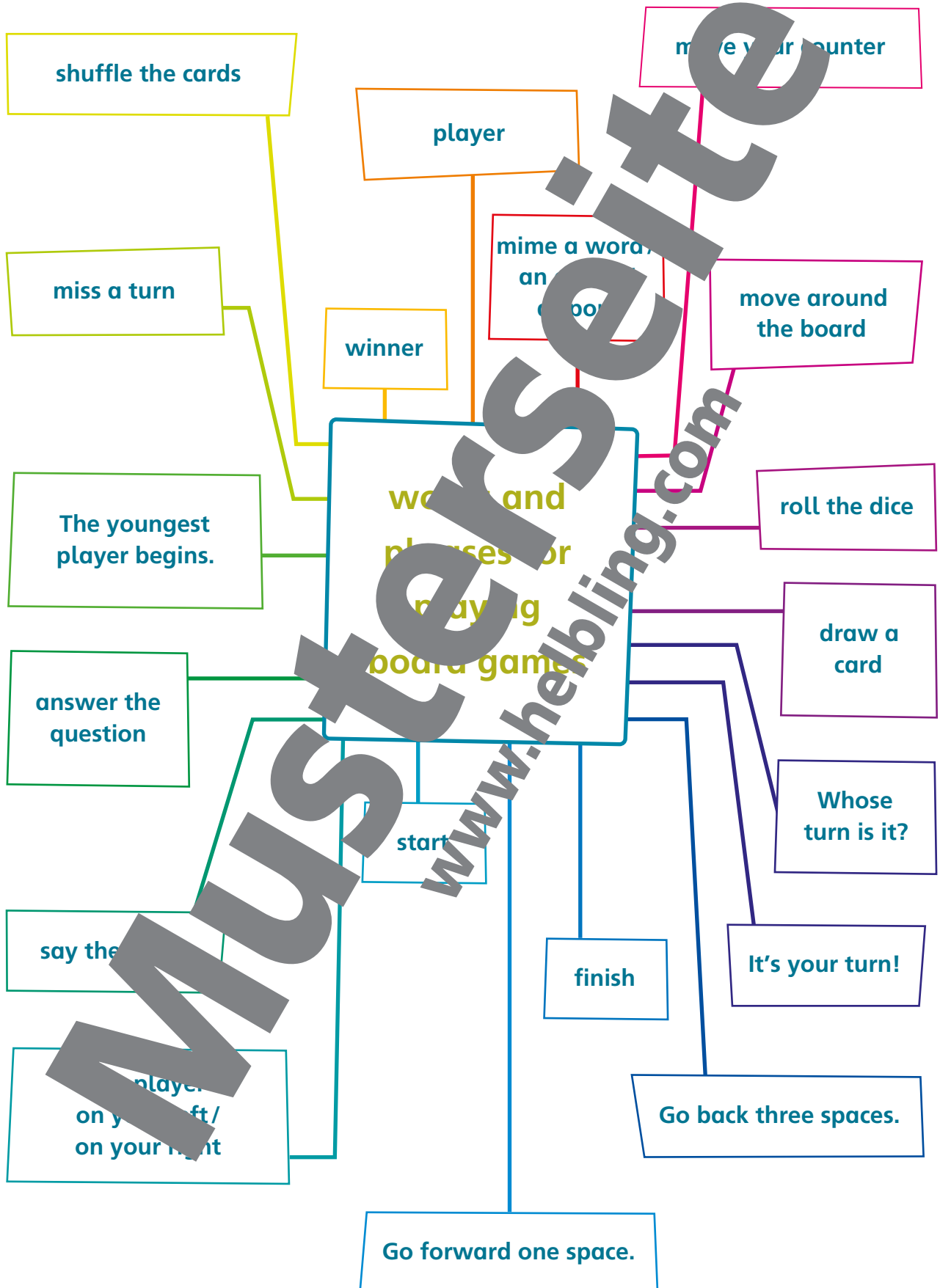


Question Cards

The player on your left draws a card and reads out the question. Can you answer it?

How many players are there in a football team?	What colour is a basketball?
Name five sports for which you need a ball.	

Language Support



Task Sheet

Party Management

Group:
Party management



Jobs in our group:

Manager: _____ Language expert: _____

Writer: _____ Speaker: _____

- ◊ You are responsible for the preparations and the party!
Check regularly if the preparations in the group are going well.
Help the other groups, if necessary.
On the day of the party, it is your job to make sure it's a success.
You will welcome the guests, tell them what will happen at the party etc.
- ◊ Write two to-do lists: **A** Before the party, **B** At the party
- ◊ Write a schedule (*Zeitplan*) for **A** and **B**.
For example: **A**: two weeks before: write invitations
B: 1 – welcome the guests, 2 – play games, 3 – eat and drink



Checklist



Distribute (*verteilen*) the jobs in your group (manager, writer, runner ...)
and make a list of who will do what job below.

Write a list for A).

Write a list for B).

Check regularly what the other groups are working on
(e.g. what games will you play?).

Write all
your jobs
here. (You
might need
an extra
sheet of
paper.)



Task Sheet

Food and Drink



Group:
Food and drink (catering)

Jobs in our group:

Manager: _____

Runner: _____

Writer: _____

Speaker: _____

- ◊ What food and drink would you like to have at the party?
- ◊ Look for ideas and recipes (books, magazines, the Internet etc.). You can also ask your family and friends whether they have any ideas.
- ◊ Choose the recipes you want to make.
 - ◊ Are they difficult to make?
 - ◊ How long does it take to make them?
 - ◊ What ingredients do you need?
- ◊ Find out which of your classmates can bring food or drinks. Write it out.
- ◊ Decide on who is preparing what in your group, when and where (at home, in the classroom, in the school kitchen etc.).



Checklist

Distribute (*verteilen*) the jobs in the group (manager, writer, runner etc. ...) and make a list of who will do which job below.

Look for recipes (books, magazines, the Internet, etc.).

Choose recipes.

Organise ingredients.

Organise the group.

Write down: who will bring which food/drinks?

Write down: what food (and drinks).

Can you think of more jobs? Write them here.



Task Sheet

Party Entertainment



Group:
Party entertainment

Jobs in our group:

Manager: _____ Runner: _____
Language expert: _____
Writer: _____ Speaker: _____

- ◊ What would you like to do at the party?
- ◊ Look for games and other party activities (books, magazines, the internet etc.).
- ◊ Choose games to play and activities to do.
 - ◊ Are they easy to organise?
 - ◊ How long do they take?
 - ◊ What materials/equipment do you need?
- ◊ Who does what? Write a list (e.g. bring music, explain the game in English at the party etc.).
- ◊ Organise a few small prizes for the winners.



Checklist

Distribute (*verteilen*) the jobs in the group (manager, writer, runner, ...) and make a list of who will do which job below.

Look for games and other party activities (books, magazines, the internet etc.).

Choose games and activities.

Write a list: Who does what?

Organise materials and equipment and a few small prizes for the winners of the game.

Prepare how to explain the activities in English at the party (e.g. how to play a game).

Can you think of more jobs? Write them here.

Task Sheet

Decorations



Group: Decorations

Jobs in our group:

Manager: _____ Language expert: _____

Writer: _____ Speaker: _____

- ◊ What decorations would you like to make?
Think of the theme of the party, and where in the room you want to put the decorations (on the wall, on the table ...)?
- ◊ Look for ideas and instructions (books, magazines, the internet etc.).
- ◊ Choose the decorations you want to make.
- ◊ Organise the materials.
- ◊ Decide on who does what in your group.
- ◊ Start making the decorations.



Checklist



Distribute (*verteilen*) the jobs in your group (manager, writer, runner ...)
and make a list of who will do what job below.

Look for decoration ideas and instructions (books, magazines, the internet etc.).

Choose decorations.

Organise materials.

Write a list: Who does what?

Make the decorations.

Put everything up for the party.

Can you think
of more jobs?
Write them
here.

Language Support

Plan a Party

Speak English!

- Let's do ...
- I think ... is/are a good idea.
- We can organise ...
- I can make/look for/
get/bring ...
- Can you ... please?
- Let's start!

Speak English!

- Let's do ...
- I think ... is/are a good idea.
- We can organise ...
- I can make/look for/
get/bring ...
- Can you ... please?
- Let's start!

Speak English!

- Let's do ...
- I think ... is/are a good idea.
- We can organise ...
- I can make/look for/
get/bring ...
- Can you ... please?
- Let's start!

Speak English!

- Let's do ...
- I think ... is/are a good idea.
- We can organise ...
- I can make/look for/
get/bring ...
- Can you ... please?
- Let's start!

Speak English!

- Let's do ...
- I think ... is/are a good idea.
- We can organise ...
- I can make/look for/
get/bring ...
- Can you ... please?
- Let's start!

Speak English!

- Let's do ...
- I think ... is/are a good idea.
- We can organise ...
- I can make/look for/
get/bring ...
- Can you ... please?
- Let's start!

Party Recipes

Marshmallow Sticks

This is what you need:

- 50 g white chocolate
- 50 g milk chocolate
- cake sprinkles
- 1 bag marshmallows
- cakepop sticks

- 1 Take a large pot of water and heat it (it shouldn't boil).



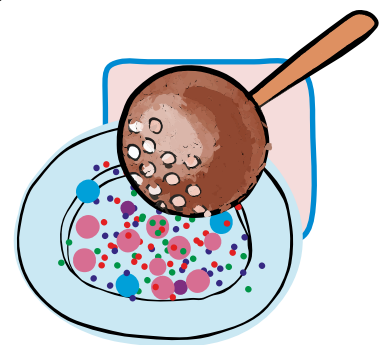
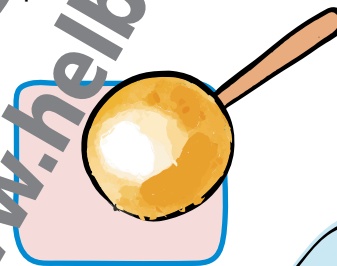
- 2 Get two smaller pots. They need to be big enough that they can rest on top of the big pot. Cut the white chocolate into small pieces, and put them into one of the pots. Now cut the milk chocolate into small pieces, and put them in the other pot.



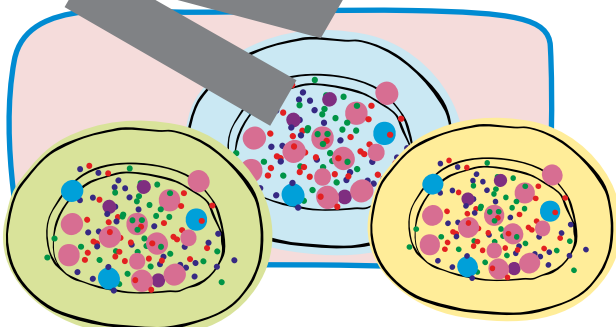
- 3 Place the first pot of chocolate over the pot of hot water. The smaller pot shouldn't touch the water. Then stir carefully until the chocolate has completely melted. Repeat with the second pot of chocolate.



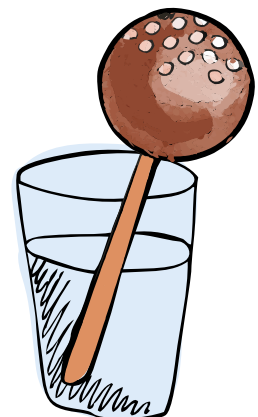
- 5 Push the stick into a marshmallow.
- 6 Dip a marshmallow into the white or milk chocolate. Then dip it into the sprinkles.



- 4 Put the cake sprinkles on separate plates.



- 7 Put it into a tall glass, and wait until the chocolate has hardened.



Party Recipes

Rainbow Fruit Skewers

This is what you need
for 10 fruit skewers:

10 skewers

10 pieces of kiwi fruit

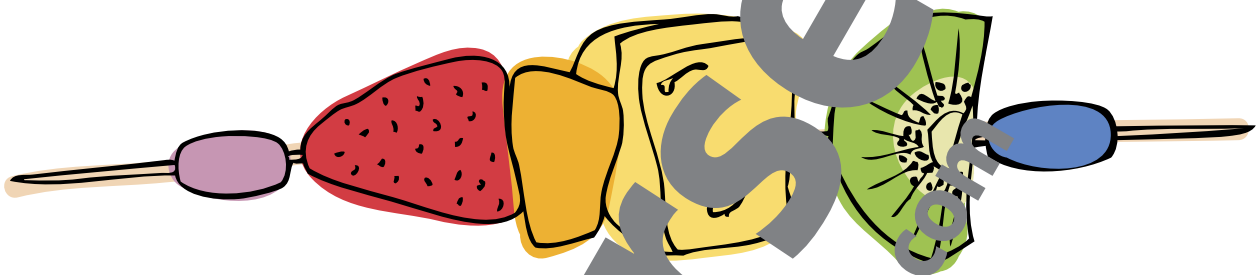
10 red grapes

10 pieces of pineapple

10 blueberries

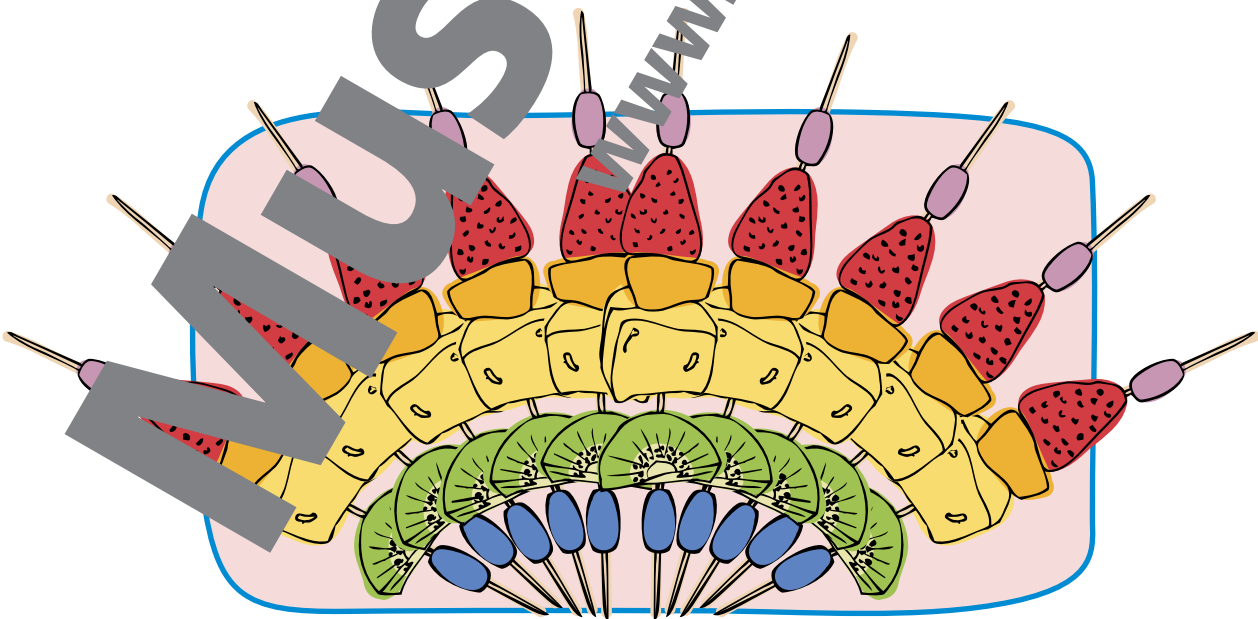
10 pieces of mango

10 strawberries



- 1 Take a skewer and thread the different fruit onto it in the following order: red grape, strawberry, mango, pineapple, kiwi fruit, blueberry.

- 2 Place the skewers on a large plate so that it looks like a rainbow.

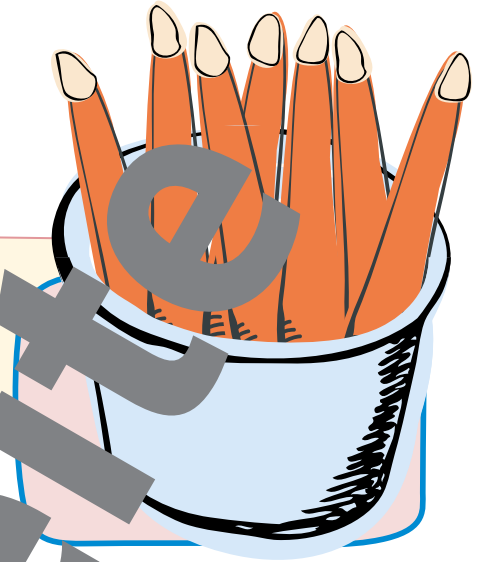


Party Recipes

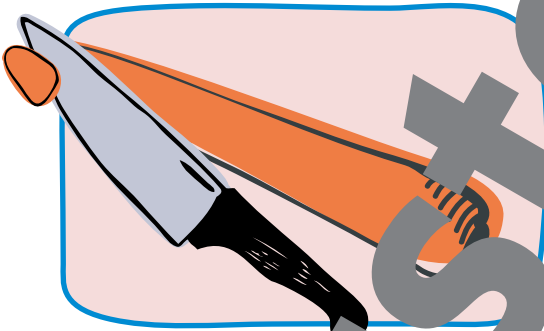
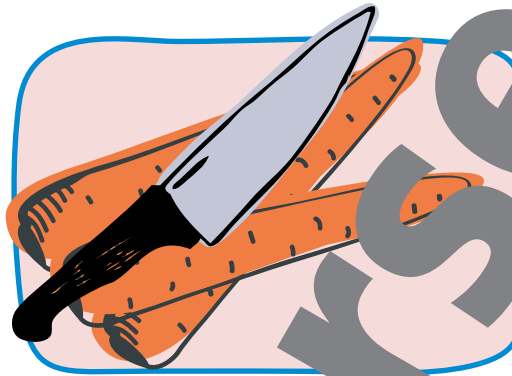
Carrot Fingers

This is what you need:

- 10 long carrots
- 10 almond flakes
(Mandelblätter)
- 200 g cream cheese
- 2 tablespoons of milk

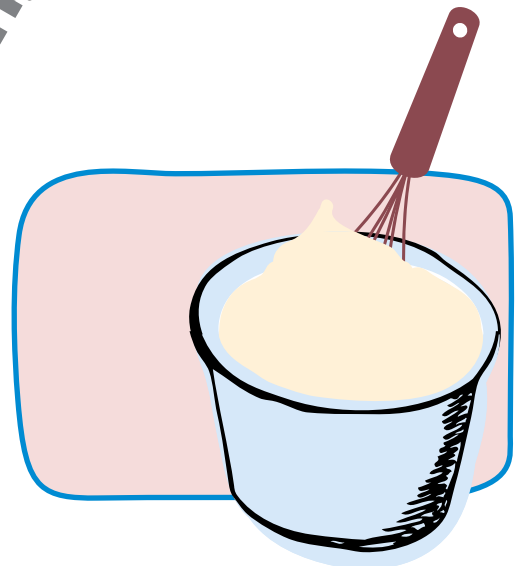


- 1 Wash and peel the carrots.



Put a flat notch at the tip of each carrot. Be careful!

Stir the milk into the cream cheese. If the dip is not creamy enough, add more milk.



- 4 Put a little bit of dip on each carrot tip and "glue" one almond flake on top.

- 5 Put the fingers in the bowl with the dip.

Party Games

River Bank

This is an action game
for the whole class.

Material

- ◊ a piece of chalk or two long ropes

Preparation

- ◊ Push all tables and chairs to the side so that you have an open space.
- ◊ Divide the class into two groups.
- ◊ Take a piece of chalk and draw two long lines on the floor. This is your river. You can also use two long ropes (ask your P.E. teacher).
- ◊ One group lines up along each river bank.



This is how you play River Bank

- 1 Choose one person to be the instructor.
- 2 The instructor divides the class into two groups and lines up on either side of the river and the other one is the bank.
- 3 When the instructor shouts the word "river", the players must jump over the line and "into the river". When the instructor shouts "bank", they must jump over the line and back "onto the bank".
- 4 The instructor shouts "river" or "bank" in any order, as many times as they wish and as fast as they wish.
- 5 Do a test round.
- 6 Start the game. When players jump although they shouldn't, they are out of the game.
- 7 The last child in the game is the winner!

Party Games

Clusters

Material

- ◊ a music player

Preparation

- ◊ Push all tables and chairs to the side so that you have an open space.

This is how you play Clusters:

- 1 Choose one person to give the instructions. This person also plays and stops the music.
 - 2 When the music stops, the instructor calls out a number between 2 and 12.
 - 3 The players must get into groups (clusters) of that number.
- Players who cannot find a group are out of the game. Children who managed to be part of the last cluster are the winners.



Party Games

What Animal am I?

Material

- ◊ paper
- ◊ sellotape

Preparation

- ◊ Prepare a card for every child in the class: draw an animal on each card and write the name of the animal too.
- ◊ Prepare a poster with all the animals (pictures and words) to help with the English words.
- ◊ If you don't want to draw animals for the cards or poster, ask your teacher for a set of the animal cards (KV7d).

This is how you play What animal am I?:

- 1 Stick a card on each child's back. (Be careful that the child doesn't see what is on it!)

- 2 Now everyone has to find out what animal they are.

Go around and ask questions like:

"Am I an elephant?"

The other person answers:

"Yes, you are." or

"No, you aren't."

You can also ask more questions like:

"Can I fly?"

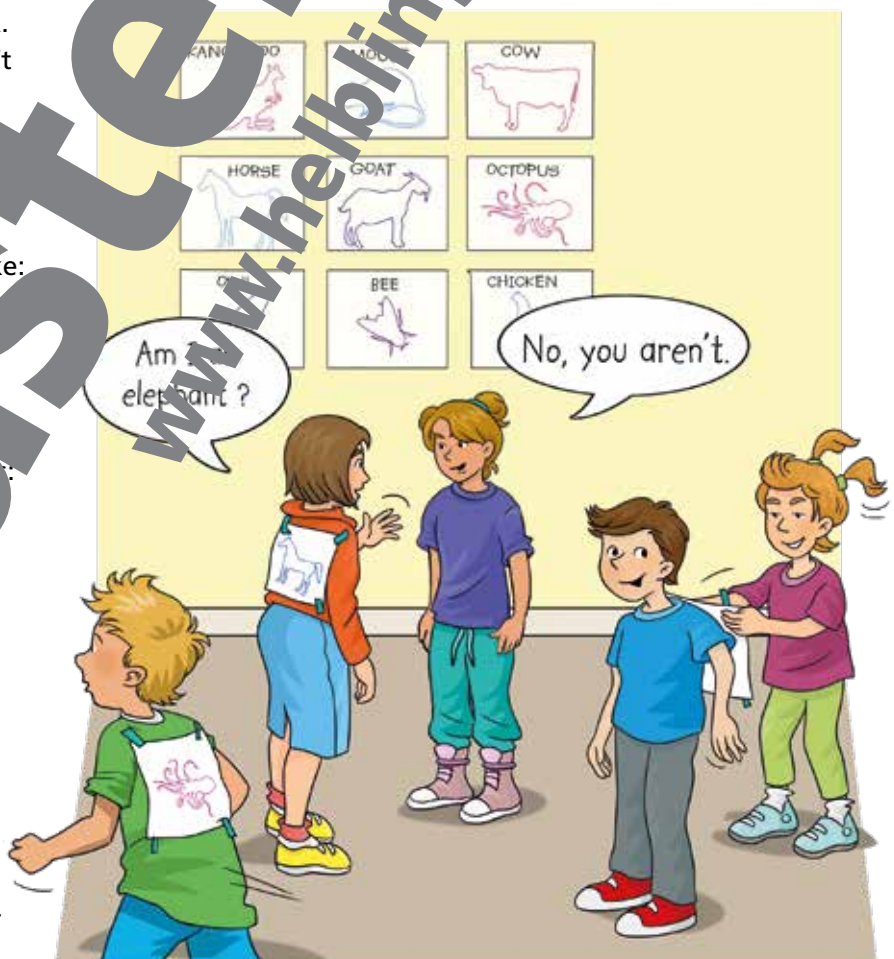
"Can I swim?"

"Can I jump?"

"Do I live in the desert?"

"Do I live in Africa?"

- 4 If you need some help, have a look at the poster.
- 5 Players who guessed correctly take off their card and walk around the classroom to answer the other children's questions.



Animal Cards

What Animal am I?



Animal Cards

What Animal am I?



Animal Cards

What Animal am I?



Animal Cards

What Animal am I?



Party Decorations

Party Bunting

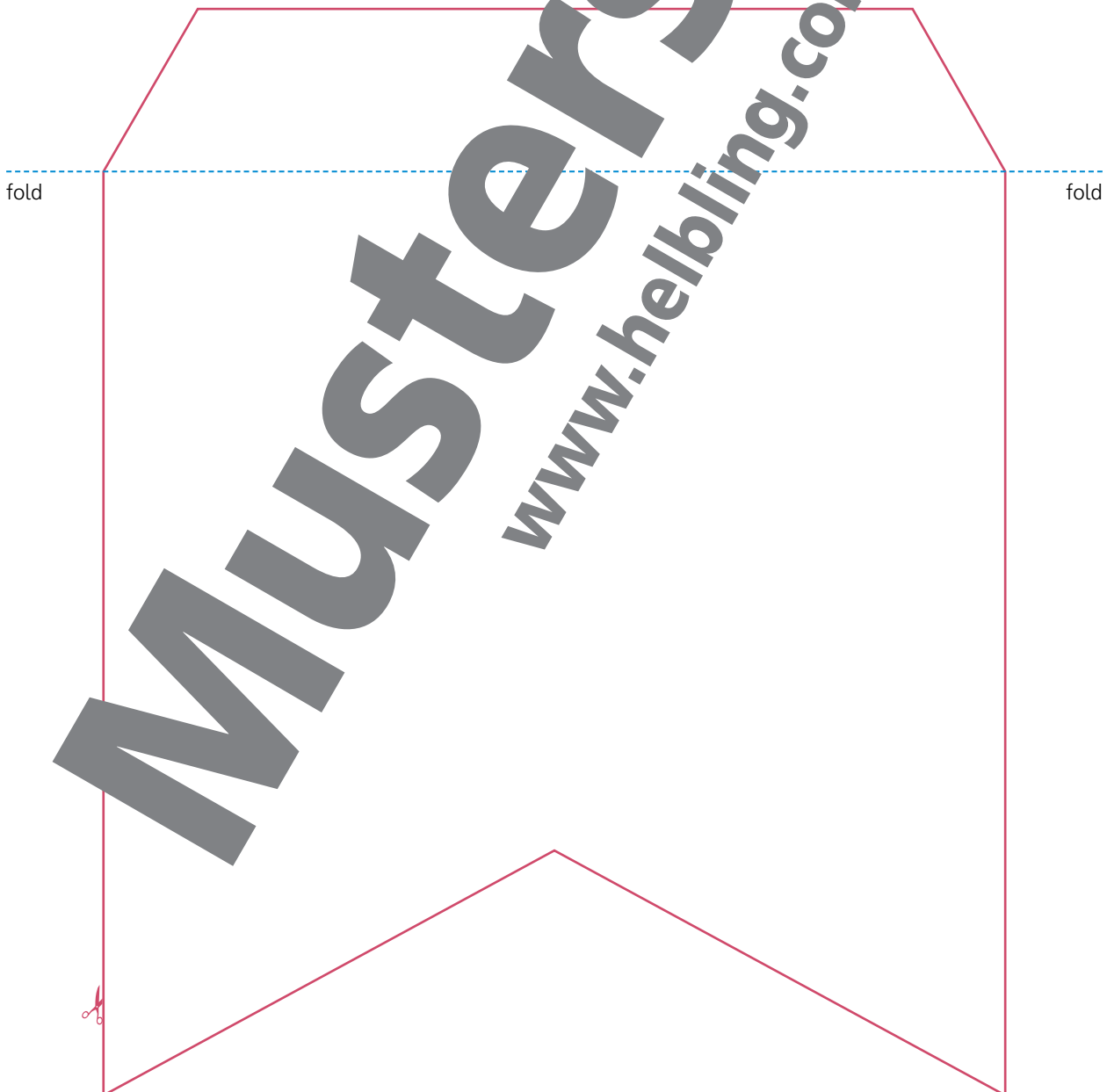


Material

- copies of bunting flag
- coloured pens or felt tips
- pair of scissors and glue stick
- piece of string

How to make the party bunting:

- 1 Think of a word or a sentence you want to write on your bunting (for example, the motto of your party). You can draw pictures too.
- 2 Ask your teacher to make a copy of the bunting flag for each letter of your word or sentence. (For example, for the word "Halloween" you need nine copies.)
- 3 Write the word or sentence on your bunting.
- 4 Colour the bunting flag.
- 5 Cut out the bunting flag.
- 6 Fold the bunting part and glue all the bunting flags to the string. Now you're ready to hang your bunting!



Party Decorations

Party Flowers

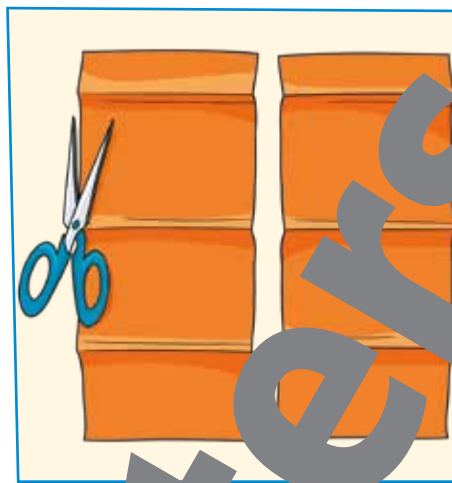
Material

- ◊ paper napkins
- ◊ string
- ◊ pair of scissors

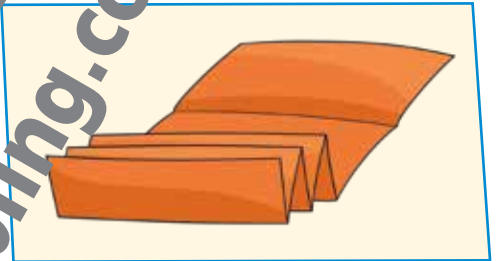


How to make the party flowers:

- 1 Open the napkin.
Cut a square in a size you like.



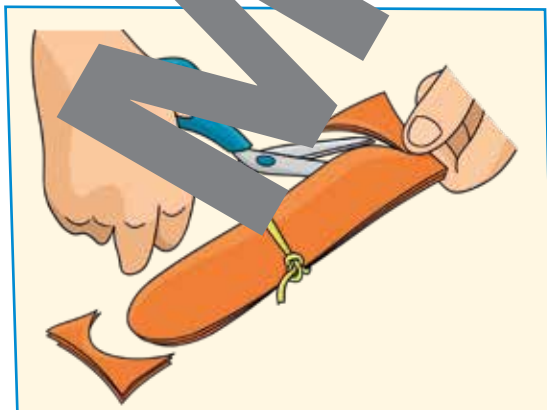
- 2 Fold it like an accordion.



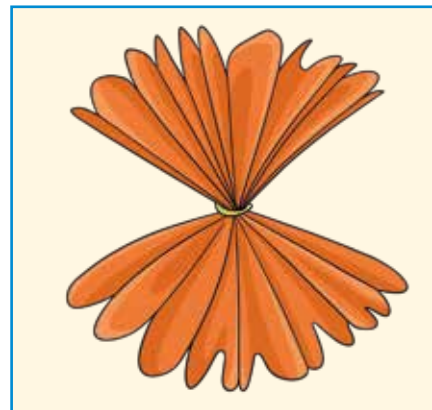
- 3 Tie a piece of string around the middle.



- 4 Take a pair of scissors and round the edges.



- 5 Pull the folds into the middle, one layer after the other, until it looks like a flower.

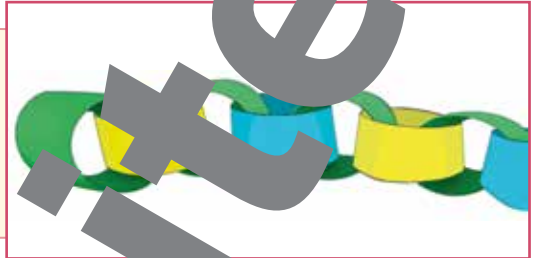


Party Decorations

Paper Chain

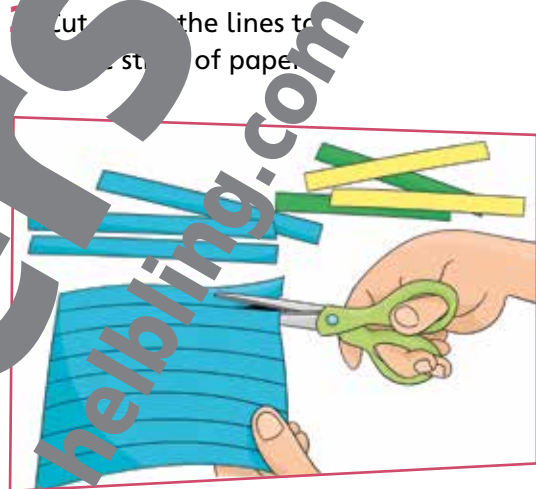
Material

- ◊ scrap paper in different colours or wrapping paper
- ◊ ruler and pencil
- ◊ pair of scissors
- ◊ glue stick or stapler

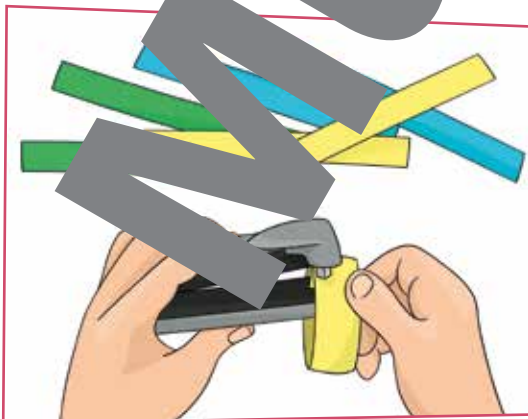


How to make the paper chain:

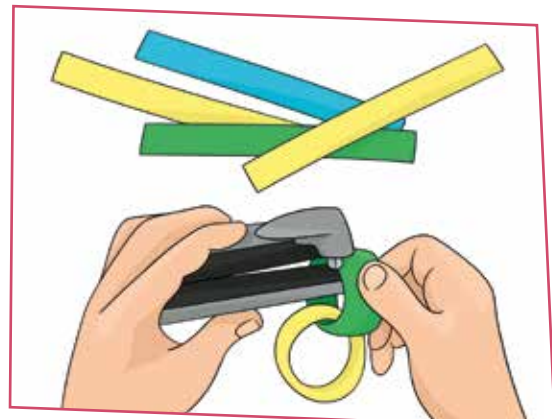
- 1 Draw lines on the paper using a ruler and a pencil. The lines should be 3 cm apart.



- 3 Take the ends of one strip and glue them together. (Instead of glue, you can also use a stapler!) This is your first link in the chain.



- 4 Pull another strip through the centre of the first link, and glue the ends together.



- 5 Repeat until your chain is long enough.

Language Support

Let's Party

Group: Party management



Dear guests, hello and welcome to our party!

We are happy that you are all here today.

We would like to thank the decorations group for making our party look so nice. The decorations are really great!

We would like to thank the catering group for the lovely food and drinks.

And we would like to thank the entertainment group for organising something nice and great music.

We are party managers. So we would like to tell you what we have planned:

First ...

Then ...

After that ...

Finally ...

... we will have something to eat and drink.

... the catering group will tell you what food and drink they have prepared.

... you can make some party small talk.

... the DJ will play music with you.

... there will be some dancing.

... you can ...

... we will ...

Language Support Let's Party

Group: Food and drink (catering)



... some
apple
cake.

... think
... ed ... how
... an ...

Hello everyone,
we are the catering
group, and we would
like to tell you what
we have prepared
for our party:

Here you can see ...

We have ... with ...

Next to it, there is ...

Please enjoy the food
and the drinks!

We also made ...

The ... has got ... in it

Group: Party entertainment



Dear guests, we have
planned some nice party
games for you. The names
of the games are ...

First, we ... day ...

... we will ...

The winner will get ...

Later, you can dance.

These are the songs
we will play: ...

Enjoy the party!

Group: Decorations



Hello everyone,
please have a look
at the nice decorations
we have made.

Over there you can see ...

We also made ...

We decorated the
windows with ...

On the buffet table
you can see ...

They are made of ...

Language Support

Party Small Talk

Hi! / Hello!

Do you like the party?

Yes, it's fun!
What about you?

I like it too!

Did you like the ... game?

Yes, I did! / It was OK.

Have you tried the ... ? (pizza)

Yes, it's delicious!
No, I haven't. Is it good?

What do you think about the decorations?

They are beautiful!

Hi! / Hello!

Do you like the party?

Yes, it's fun!
What about you?

I like it too!

Did you like the ... game?

Yes, I did! / It was OK.

Have you tried the ... ? (pizza)

Yes, it's delicious!
No, I haven't. Is it good?

What do you think about the decorations?

They are beautiful!

Hi! / Hello!

Do you like the party?

Yes, it's fun!
What about you?

I like it too!

Did you like the ... game?

Yes, I did! / It was OK.

Have you tried the ... ? (pizza)

Yes, it's delicious!
No, I haven't. Is it good?

What do you think about the decorations?

They are beautiful!

Hi! / Hello!

Do you like the party?

Yes, it's fun!
What about you?

I like it too!

Did you like the ... game?

Yes, I did! / It was OK.

Have you tried the ... ? (pizza)

Yes, it's delicious!
No, I haven't. Is it good?

What do you think about the decorations?

They are beautiful!

Hi! / Hello!

Do you like the party?

Yes, it's fun!
What about you?

I like it too!

Did you like the ... game?

Yes, I did! / It was OK.

Have you tried the ... ? (pizza)

Yes, it's delicious!
No, I haven't. Is it good?

What do you think about the decorations?

They are beautiful!

Hi! / Hello!

Do you like the party?

Yes, it's fun!
What about you?

I like it too!

Did you like the ... game?

Yes, I did! / It was OK.

Have you tried the ... ? (pizza)

Yes, it's delicious!
No, I haven't. Is it good?

What do you think about the decorations?

They are beautiful!