

# Inhalt

Auf einen Blick: <b>Creative Classroom Tasks</b> Band II	4
Vorwort	6
Die Autorinnen	8

<b>Reading</b>	9
Reading Challenge	10
Animal Scanners	12
Runner and Writer	14
Playground Games	17

<b>Writing</b>	21
Group Dictation – Nibbles the Mouse	22
Writing Cartoons	24
Writing Poems	27
Music and People	30
Writing Ghost Stories	33

<b>Working With Digital Tools</b>	37
Making Photo Stories	38
Explainer Video – The Water Cycle	42
Wild Animals – Fun With Green Screens!	46
Welcome to Our School – A Short Documentary	50

Methodenkatalog	54
Kopiervorlagen	59

# Auf einen Blick

Titel	Einheit	Theoriebox	Zeitlicher Umfang [Unterrichtsstunden]
<i>Reading Challenge</i>	<b>Reading</b>	<i>Total Physical Response (TPR)</i>	10 Minuten
<i>Animal Scanners</i>	<b>Reading</b>	Lesetechniken	ca. 10 Minuten (ggf. Zeit zum Einführen der Regeln/zum Lesen des Textes einplanen)
<i>Runner and Writer</i>	<b>Reading</b>	Leseverstehen allgemein	1 Stunde
<i>Playground Games</i>	<b>Reading</b>	<i>Peer Teaching</i>	2–3 Stunden
<i>Group Dictation – Nibbles the Mouse</i>	<b>Writing</b>	Rechtschreibung	ca. 1 Stunde
<i>Writing Cartoons</i>	<b>Writing</b>	Authentizität	2–3 Stunden
<i>Writing Poems</i>	<b>Writing</b>	<i>Creative Writing</i>	2–3 Stunden
<i>Music and People</i>	<b>Writing</b>	Die affektive Seite des Fremdsprachenlernens	ca. 3 Stunden
<i>Writing Ghost Stories</i>	<b>Writing</b>	Phasen des Schreibprozesses: <i>Plan – Write – Edit – Publish</i>	5 Stunden
<i>Making Photo Stories</i>	<b>Working with Digital Tools</b>	Medienbildung	ca. 6 Stunden
<i>Explainer Video – The Water Cycle</i>	<b>Working with Digital Tools</b>	<i>Content and Language Integrated Learning (CLIL)</i>	ca. 7 Stunden
<i>Wild Animals – Fun with Green Screens!</i>	<b>Working with Digital Tools</b>	<i>Scaffolding</i>	ca. 6 Stunden
<i>Welcome to Our School – A Short Documentary</i>	<b>Working with Digital Tools</b>	Aussprache	ca. 6 Stunden

# Creative Classroom Tasks Band II

Niveau	Arbeitsmaterialien	benötigt wird außerdem
<b>A1</b>	1 KV: Karten für den Einsatz im Unterricht	
<b>A1/A2</b>	4 KVs: Lesetext (Auszug aus <i>The Wonderful Wizard of Oz</i> ) + Lösung auf zwei Niveaus	Lesetext (entweder KVs oder anderen Text nach Wahl, versehen mit Zeilenangaben)
<b>A1/A2</b>	3 KVs: Lesetext ( <i>Bella's Big Adventure</i> ), Fragen/Lösung	
<b>A1/A2</b>	Ein Wimmelbild (1x als Bildimpuls (B1) zum Projizieren, 1x als Arbeitsblatt (KV1) zum Beschriften), 10 DIN-A5-Karten mit Spielanleitungen (KV 2–11)	u. U. Kreide bzw. Seil, Ball, Tuch zum Augen verbinden, Platz, um ein oder mehrere Spiele in größeren Gruppen ausführen zu können.
<b>A1</b>	2 KVs: <i>Word Cloud</i> und Text	
<b>A1/A2</b>	7 KVs: Charaktere + Beispielcartoon der <i>Peanuts</i> , 6 <i>Peanuts</i> -Cartoons zum Ergänzen	
<b>A1/A2</b>	3 Audios (A 1–3, <i>Fantasy Journeys</i> zu den Themen <i>summer</i> , <i>birthdays</i> und <i>pets</i> ), Transkripte der 3 Hörtexte (T1–3), 10 KVs mit Mindmap-Vorlagen, exemplarische Mindmaps für die Lehrperson, Beispielgedichte + Vorlage zum Eintragen eigener Gedichte	Gerät zum Abspielen der Audio-Datei/en
<b>A1/A2/A2+</b>	3 Audios (A1–3, klassische Musik), ein Bildimpuls (B1), 4 KVs: Mindmap + Schreibvorlagen auf zwei Niveaus	Gerät zum Abspielen der Musik
<b>A2/A2+</b>	4 KVs: Geschichte zum Fortschreiben bzw. mit drei Enden zur Auswahl, Fächer „How to Write a Ghost Story“, Planungs- + Schreibvorlage	
<b>A1/A2</b>	3 KVs: eine Roadmap für die Erstellung einer <i>photo story</i> sowie Beispiellösung + Storyboard	mehrere Digitalkameras / Tablets / Smartphones (evtl. mit Comic-App) zum Fotografieren
<b>A2/A2+</b>	7 KVs: Experiment, Lesetext und Worksheet (jeweils auf zwei Niveaus), <i>How to Make an Explainer Video</i> sowie ein Storyboard + ein Schaubild (B1, <i>The Water Cycle</i> ) für die Projektion	Materialien für das Experiment (s. KV), Interaktives Whiteboard / Computer und Beamer / mehrere Tablets / Digitalkameras / Smartphones zum Filmen, evtl. Schnittprogramme
<b>A1/A2</b>	5 KVs: Abbildungen von 8 Habitaten ( <i>Arctic/Antarctic</i> , <i>desert</i> , <i>forest</i> , <i>jungle</i> , <i>mountains</i> , <i>savannah</i> , <i>river + ocean</i> ) zum Eintragen dort verbreiteter Tiere, ein <i>Fact File</i> auf zwei Niveaus, sprachliche Hilfen zum Beschreiben von Tieren + Storyboard	Interaktives Whiteboard (ersatzweise Overheadprojektor), Computer mit Internetzugang, Greenscreen, Tablets / Smartphones mit Greenscreen-App zum Filmen, optional: Requisiten, Kostüme etc.
<b>A1/A2/A2+</b>	5 KVs: eine Mindmap-Vorlage + ein Beispiel für die Lehrperson sowie sprachliche Hilfen	mehrere Tablets / Digitalkameras / Smartphones zum Filmen, Schnittprogramme

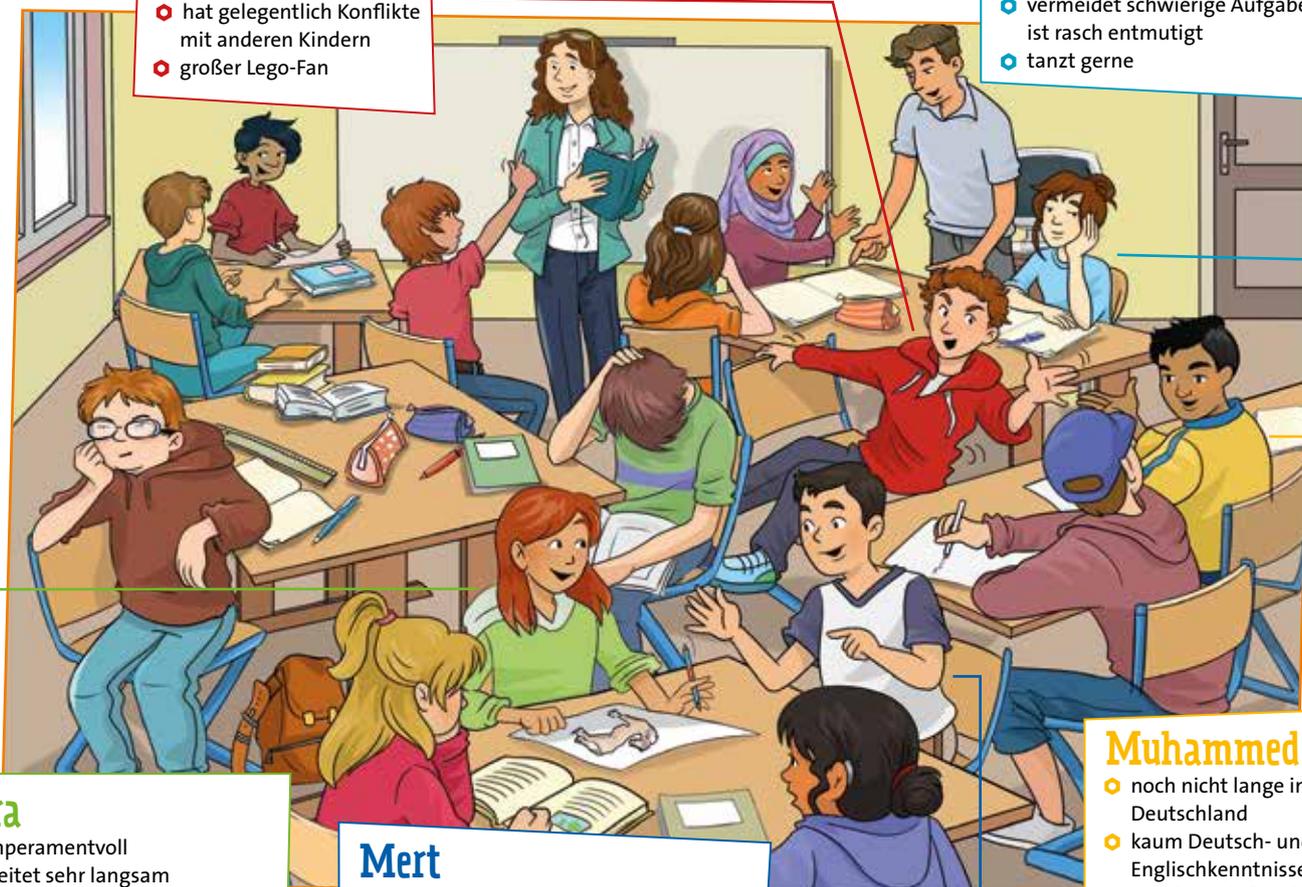
# Vorwort

## 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/Audiodateien 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 Lese-, Schreib- und Medienkompetenz (*Reading, Writing, Working with Digital Tools*) im Zentrum, während sich Band I sprachlichen und kommunikativen Fertigkeiten (*Language in Use, Speaking*) 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. die *Reading Challenge* oder *Animal Scanners*) bis hin zu umfangreichen, eher projektartigen Unterrichtsvorhaben, wie beispielsweise *Writing Ghost Stories*, *Wild Animals – Fun with Green Screens!* oder *Welcome to Our School – A Short Documentary*.

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.

# Reading



## Why?

- to get (specific) information
- for fun!
- to experience new worlds

## How?

- providing pre-, while- and post-reading activities in order to:
  - increase motivation and interest
  - help students make predictions
  - set the context
  - help with the meaning of words
  - help students to focus on certain aspects of the text
  - show students how to apply different reading styles depending on the type of text
  - make students aware of what they have understood

"To achieve reading comprehension it is necessary that every student reads silently at his or her own pace."

## What?

- story, reader
- info text
- web page
- dialogue, short play
- letter
- postcard
- email
- text message
- blog post
- fact file
- advertisement
- horoscope
- brochure
- ... (general experience, ... ment, ...)
- newspaper article

## HELP

- a quiet (!) classroom
- pictures
- vocabulary help
- pre-, while- and post-reading activities for example:
  - putting pictures or sentences in the correct order
  - completing tables
  - answering (multiple-choice) questions
  - identifying right/wrong statements
  - drawing pictures
  - finding titles for different parts of the text

# Playground Games

## Peer Teaching

Erfahrungsgemäß werden Inhalte, die wir selbst formulieren nachhaltiger im Gedächtnis verankert als das, was wir nur hörend oder lesend aufnehmen. Theoretisch gestützt wird diese Erfahrung durch konstruktivistische Lerntheorien (vgl. Mayer, 2003 und Krapp/Weidenmann, 2006), die – vereinfacht gesagt – Lernen als selbstgesteuerten, autonomen und selbstverantwortlichen Konstruktionsprozess begreifen (vgl. Surkamp, 2017: 169). Beim *Peer Teaching* schlüpfen die Lernenden kurzzeitig in die Rolle der Lehrkraft und geben Wissen, das sie sich zuvor selbstständig angeeignet haben, an ihre Peers weiter. Dem Konzept liegt der Gedanke des kooperativen Lernens zugrunde: Die Lernenden erarbeiten sich Inhalte gemeinsam und bringen dabei ihr unterschiedliches Wissen und ihre unterschiedlichen Kompetenzen ein. In diesem Zusammenhang wird der Begriff *Cooperative Learning* verwendet. So sind sie nicht nur Empfänger von Wissen, sondern agieren als Coaches oder Experte/Expertin.

Die Hierarchie zwischen Einzelne und Lerngruppe wird dadurch vorübergehend aufgehoben. Die Lernenden erleben sich als selbstwirksam und ihnen werden mit dieser Herangehensweise Erfolgserlebnisse ermöglicht, was sich äußerst positiv auf die Lernmotivation auswirken.

Im Fremdsprachenunterricht der Klassenstufen 5 und 6 fällt es Vielen noch schwer Inhalte mit eigenen Worten zu äußern. Gleichzeitig ist diese Herausforderung im Hinblick auf die Förderung der Sprachkompetenz besonders wertvoll. Es sollte darauf geachtet werden, dass möglichst anschauliche Beispiele gewählt werden, die einen handlungsorientierten Zugang ermöglichen. Das Lesen und Umsetzen von Spielanleitungen, um das es im Unterrichtsbuch *Playground Games* geht, eignet sich daher besonders gut, weil die Lernenden unmittelbare Rückmeldung darüber erhalten, ob sie als Coach erfolgreich waren: Wenn nicht, wird es Probleme beim reibungslosen Ablauf des jeweiligen Spiels geben.

### 🎯 Ziele

Die Lernenden

- lernen Schulhofspiele in anderen Sprachniveaus (englischsprachigen Ländern)
- entnehmen Informationen aus dem Text
- erarbeiten eine mündliche Darstellung der Spielregeln
- erklären Regeln und Mitschülerinnen auf Englisch
- arbeiten im Team
- erlernen durch Zuhören die Regeln eines bislang unbekanntes Spiels und setzen diese gemeinsam um.

### 📚 Material

Kopiervorlagen

- **B1/KV1** – Playground Games (Wimmelbild für die Projektion am Whiteboard o.Ä./ als Arbeitsblatt)
- **KV 2–11** – Spielregeln von *Catch the Dragon's Tail*; *Clapping Catch*; *Down, Down, Down*; *Duck, Duck, Goose*; *Land, Sea, Air*; *Multi Tag*; *Ping-Bong*; *Red Light, Green Light*; *Red Rover* und *Sardines*
- **Spielmaterialien** – Ball, Kreide, ...

### 🕒 Zeitlicher Umfang

etwa 2–3 Stunden, je nach Spielfreude

# Unterrichtseinheit Playground Games

Der Bewegungs- und Spielfreude wird in der Schule, vor allem oberhalb der Klassenstufen 1–4, viel zu wenig nachgekommen. Bewegungsspiele in der Gruppe, am besten mit der gesamten Klasse, stärken den Teamgeist und begünstigen das Einhalten von Regeln. Auch im Fremdsprachenunterricht sollten diese Kompetenzen entwickelt werden. Die hier verwendete Methode des *Peer Teaching* fördert die Kommunikation der Kinder untereinander und unterstützt das soziale Lernen.

Die in dieser Unterrichtsaktivität geförderte Lesekompetenz gewinnt im Deutschunterricht in den Klassen 5 und 6 zunehmend an Wichtigkeit. Doch stellt das sinnentnehmende Lesen, auch im Deutschunterricht, für viele Kinder eine große Herausforderung dar, der sie sich so weit wie möglich – aus dem Weg gehen. Das sinnentnehmende Erlesen von Spielregeln, die dann auch in die Praxis umgesetzt werden, stellt eine motivierende Aufgabe dar, für die sich auch schwache Lerserinne begeistern lassen.

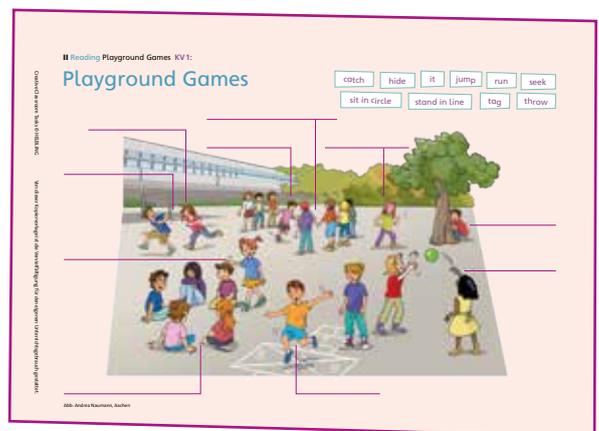
## Unterrichtsverlauf Playground Games

### 1. Stunde: Einstieg

Die Lehrkraft zeigt das Wimmelbild (B1) und fordert die Kinder auf, die folgenden Aktivitäten auf dem Bild zu zeigen: *jump – run – throw – catch – hide – seek – tag – stand in a line – sit in a circle*. Man kann die Bildbeispiele zu *tag*, *hide-and-seek* oder *duck, goose* (ähnlich „Plumpsack“ oder „Fahnenboot“) wird der Begriff „it“ (im Sinne von „Wer ist es?“ – bist!) benannt. Danach werden die Kinder dazu angehalten die Begriffe pantomimisch darzustellen. Hierfür wird ein wenig Platz benötigt. Damit es nicht zu wild wird, sollte *run* als *run on the spot* ausgeführt werden. *Stand in a line* und *sit in a circle* werden je nach Gegebenheit ausgeführt oder weggelassen. In dieser Phase können beliebig viele weitere Begriffe aus den Spielregeln mit eingebaut werden, so beispielsweise *freeze*, *clap* u. a.

Im Anschluss wird das Wimmelbild als Kopiervorlage (KV1) an die Kinder verteilt. Nachdem die Wörter eingelesen wurden, kann die Kopiervorlage als *Wordbank* (vgl. Methoden katalog, S. 57) dienen.

Die Lehrkraft erklärt: „*In the next lessons you will play games in the playground. The rules for these games are on the cards (KV2–11). There are ten cards for (ten) games, so we need (ten) groups.*“ Die Anzahl der Gruppen, wie auch der Spiele, kann



## Tipp zur Inklusion

Bei der Zusammensetzung der Gruppen ist darauf zu achten, dass Kinder, die mit dem Lesen und Verstehen der englischen Sprache Schwierigkeiten haben, in Gruppen eingeteilt sind, die ihnen eine Mitwirkung gemäß ihrer individuellen Möglichkeiten gestatten.

natürlich der Klassenstärke, der Zusammensetzung der Gruppen und dem zur Verfügung stehenden zeitlichen Rahmen angepasst werden. In der Vergangenheit hat es sich bewährt etwa 6–7 Spiele anzubieten.<sup>1</sup>

## Tipp zur Inklusion

Die Auswahl der Spiele richtet sich auch nach dem Charakter und der Zusammensetzung der Klasse und nach den Gegebenheiten der Schule. So können z. B. Kinder mit Geh- oder Hörbehinderungen nicht in alle der vorgestellten Spiele eingebunden werden. Einige der Spiele benötigen viel Platz und lassen sich nicht auf jedem Schulhof umsetzen.

**Catch the Dragon's Tail**  
 This game is from China. You will need a large group of children (eight or more). The children all form a line and put their hands on the shoulders of the child in front of them. The first child in the line is the dragon's head. The last child is the dragon's tail. The dragon's head then tries to catch the tail. He/she moves around so that the tail player can tag the last player. All the players in the middle do their best to hinder the dragon's head and the dragon's tail tries to escape. Don't let the line break!

**Clapping Cat**  
 This game is played in a large group. You need a ball. The children stand in a circle. One child is the cat and the others are the mice. The cat keeps playing with one knee but the ball again, all the other players shout "One hand behind your back" and the player has to play like that - one knee and with one hand behind back. The next time the player and the others shout "Close one eye" and then the player has to play one eye shut, with one hand behind his/her back and on one knee. If the player misses again, he/she is out. The last person still playing is the winner.

**Down, Down, Down**  
 This game is played in a large group. You need a ball. The children stand in a circle. One child is the cat and the others are the mice. The cat keeps playing with one knee but the ball again, all the other players shout "One hand behind your back" and the player has to play like that - one knee and with one hand behind back. The next time the player and the others shout "Close one eye" and then the player has to play one eye shut, with one hand behind his/her back and on one knee. If the player misses again, he/she is out. The last person still playing is the winner.

**Duck, Duck, Goose**  
 This game is very popular. You will need a large group of children (eight or more). The children sit in a circle, looking at each other. One child stands up and walks around the circle, tapping each child on the back and calling them "Duck, Duck, Goose". The child who is called "Goose" sits down and the Goose becomes it for the next round of the game. If the Goose tags it, the Goose can sit down and it plays again.

**Sea, Air**  
 You play this game in the playground. Draw a line on the ground with a piece of chalk. If you are playing on sand, you can draw a line with a stick or your finger. One child is the land. The other children are the sea. The sea is the land. The children stand with one foot on each side of the line - one foot on the sea, the other on land. The captain stands at the end of the line. The captain has instructions. If the captain shouts "Sea", everyone has to jump to the other side of the line. If the captain shouts "Air", everyone has to jump up. If the captain shouts "Land", everyone has to jump down. Any player who touches the line or makes a mistake or is the last person playing is the winner.

**Multi Tag**  
 Draw boundaries for your field. Every child is "it". Everyone tries to tag each other. When a child has been tagged, he/she must sit down and watch the child who tagged him/her. He/she is free when the child who tagged him/her has been tagged by another child. So the players need to watch the child who tagged them so that they know when they are free again. When a child is free, he/she can stand up and keep playing. The game ends when only one is left standing.

**Red Rover**  
 You can play this game with a large group of ten or more children. Make two teams (Team A and Team B). The players in each team hold hands and stand in a long line, looking at the other team. The distance between the teams should be five metres. The team with the youngest player begins (Team A). Team A chooses a child (X). Child X is called "Rover" because he/she tries to break the line of Team B. That's why Team B calls "Red Rover, Red Rover, let X come over!" Then X runs towards Team B and tries to break through the line. If X breaks through, he/she can take someone from Team B back to his/her team. If X cannot break through, he/she has to join Team B. Next, a player from Team B can have a go and is "Rover". When a team has only one person left, that person tries to break through the line of the other team. If he/she breaks through, he/she wins a player and can keep playing. If he/she cannot break through, he/she has lost.

**Sardines**  
 This is a hiding game for inside or outside. In this game, only one child is the hider - all the others are seekers. The seekers cover their eyes and count to 50. The hider runs off and hides. Then the seekers try to find the hider. If a seeker finds the hider, they hide with him/her. Each seeker who finds the hider does this. The game goes on until the last seeker finds all the other children.

<sup>1</sup>Eine große Anzahl bekannter und beliebter Spiele findet sich im Netz oder in Publikationen wie *100 Games to Play on a Holiday* von Rebecca Gilpin, das für die Zusammenstellung unseres Materials ebenfalls hinzugezogen wurde.

Die Gruppen sollen zunächst den Text auf der Karte lesen und verstehen. Dabei ist es wahrscheinlich und auch völlig beabsichtigt, dass die Kinder auf Wörter und Phrasen stoßen, die sie nicht auf Anhieb verstehen und deren Bedeutung sie sich erst gemeinsam erschließen müssen. Hierzu sollten Wörterbücher – digital oder analog – zur Verfügung stehen. Die aktive Auseinandersetzung mit dem Text ist Inhalt dieser ersten Phase der Gruppenarbeit und es sollte hierfür genug Zeit veranschlagt werden. Erfahrungsgemäß versuchen viele Kinder sich dieser Auseinandersetzung zu entziehen und wenden sich bei der ersten Unsicherheit an die Lehrperson. Hier heißt es konsequent bleiben und nicht sofort helfen!

In einem zweiten Schritt sollen die Gruppen nun überlegen, wie sie den anderen Kindern der Klasse das Spiel erklären. Wer übernimmt was? Was wird benötigt? Muss etwas vorbereitet werden? Wo soll gespielt werden? Letzteres ist mit der Lehrkraft ab-

zusprechen, um zu gewährleisten, dass andere Klassen nicht gestört werden und dass keine Verletzungsgefahr besteht. All diese Absprachen und Vorbereitungen sollten auf Englisch stattfinden.

Diese beiden Arbeitsschritte werden sich sicherlich bis in die nächste Englischstunde erstrecken. Erst dann kann mit dem Spielen begonnen werden. Für besonders schnelle Gruppen kann die Zusatzaufgabe angeboten werden, die die Gruppe auf einem Platz zu visualisieren.

Für die Umsetzung der Aufgabe sollte ebenfalls genug Zeit eingeplant werden. Es darf gerne mehrere Unterrichtsstunden in Anspruch genommen werden, solange die Klasse auf Englisch stattfindet.

Mustersseite  
www.helbling.com

# Writing



## Why?

- to communicate
- to produce interesting/informative written content, such as for:
  - a reading
  - a gallery walk
  - a book (poems, stories, etc.)

## HOW?

- by first copying sentences and slowly working up to free text production
- through practising the four-step writing process (plan – write – edit – publish)

“Writing  
not just for the  
same as writing  
but for an  
audience!”

## What?

- letter
- postcard
- email
- text message
- blog
- fact
- wanted poster
- poem
- invitation
- diary entry

## HELP

- model texts
- sentence starters
- sentence switchboards
- word boxes
- word lists / word banks
- (online) dictionaries
- checklists
- graphic organisers

# Writing Ghost Stories

## Phasen des Schreibprozesses: *Plan – Write – Edit – Publish*

Bis vor nicht allzu langer Zeit beschränkte sich Schreiben im Fremdsprachenunterricht auf die Phase des *writing*. Im ungünstigsten Fall schrieb eine Schülerin oder ein Schüler einen Text, den sie oder er – gegebenenfalls mit einer Note versehen – von der Lehrperson korrigiert zurückerhielt. In jüngerer Zeit ist in der Fremdsprachendidaktik jedoch der Schreibprozess stärker in den Fokus gerückt. Damit ist gemeint, dass nicht immer nur das Produkt, das am Ende entsteht, entscheidend ist, sondern die Aufmerksamkeit der Lernenden darauf gelenkt wird, wie sie zu einem guten Schreibprodukt gelangen. Die Rolle der Unterrichtenden wandelt sich: Standen bislang Korrektur und Beurteilung im Zentrum geht es nun um Kooperation und Hilfe.

Gemäß dem Prinzip *Plan – Write – Edit – Publish* kann den Lernenden Hilfe angeboten werden, wie sie ihren Text strukturiert planen können, bevor sie mit dem Schreiben beginnen. Dazu dient beispielsweise der im Unterrichtsbeispiel *Writing Ghost Stories* bereitgestellte Fächer, auf dem sich sowohl Tipps zur Strukturierung als auch konkrete sprachliche Hilfen (z. B. eine Sammlung von Adjektiven, Satzanfängen) befinden. Modelltexte bieten sich ebenfalls dop-

pelter Hinsicht als Unterstützung an: Zum einen, weil sie den Erwartungsprozess vorgeben, zum anderen, weil die Lernenden einzelne Wörter oder Satzteile daraus in ihre eigenen Texte übernehmen können. Wie die Zeichnungen und Satzanfänge sind sogenannte „Satzhaltetafeln“, mit deren Hilfe man sich Sätze „aufbauen“ kann, bilden eine weitere Möglichkeit der Unterstützung.

In jedem Schritt werden den Lernenden Kriterien an die Hand gegeben, nach denen sie ihren Text zunächst noch einmal selbst kritisch überprüfen können. Diese Kriterien können sich auf den Aufbau (*Does your story have a beginning, a middle and an end?*), den Inhalt (*Did you answer all the questions in your ghost story? When? Who? Where? What?*) und auf sprachliche Elemente beziehen (*Did you use the simple past? Did you use a lot of adjectives?*). Nach dieser Überprüfung geben die Lernenden den eigenen Text einem Mitschüler/einer Mitschülerin oder der Lehrkraft zu lesen, um Tipps für die Überarbeitung zu erhalten (*peer feedback*). Bevor der Text noch einmal offiziell abgeschrieben und veröffentlicht wird, sollte die Lehrperson den Text im Hinblick auf Rechtschreibung und Grammatik korrigieren.

### 🎯 Ziele

Die Lernenden

- erarbeiten spezifischen Vokabelschatz für das Verfassen einer *ghost story* (*places, people/creatures, objects*),
- schreiben eine *ghost story* und durchlaufen dabei die Phasen des Schreibprozesses (*plan, write, edit, publish*).

### 🕒 Zeitlicher Umfang

5 Unterrichtsstunden

### 📁 Material

Kopiervorlagen

- KV1a – *A Ghost Story* \*\*
- KV1b – *A Ghost Story* \* (Der Anfang einer Geistergeschichte und drei mögliche Enden, aus denen die Lernenden eine auswählen können)
- KV2 – *How to Write a Ghost Story*
- KV3 – *My Ghost Story*
- KV4 – *Checklist (self-check/feedback)*
- KV5 – *Decorative Frame My Ghost Story*

# Unterrichtseinheit Writing Ghost Stories

In der Fremdsprache eigene Geschichten zu verfassen, kann für die Lernenden sehr motivierend sein: Sie machen dadurch die positive Erfahrung, bereits über so viel Englisch zu verfügen, dass sie in der Lage sind einen zusammenhängenden Text zu verfassen. Das geschieht natürlich nicht von selbst, sondern sie brauchen dabei noch viel Unterstüt-

zung. Der Schreibfächer (KV2) bietet hierfür eine gute Möglichkeit.

Hinzu kommt, dass Schüler/innen und -hüler immer dann zu schreiben gewillt sind, wenn sie ihrer Fantasie freien Lauf lassen dürfen. Ein Thema geht, das sie interessiert: *ghost stories* sind ein sehr beliebter Inhalt.

## Unterrichtsverlauf Writing Ghost Stories

### 1. Stunde: Plan

Als Einstieg werden mehrere Bilder gezeigt, die die Kulisse für eine *ghost story* darstellen könnten. Die Kinder äußern sich frei zu den Bildern: „There is an old castle“, „It’s a dark night“, „There is a full moon“, etc.

Man wird angekündigt, dass eine Geschichte (vor)gelesen wird (1a und b). Die Kinder sollen heraushören, um was die Geschichte spielt, wer darin vorkommt und was ihm passiert. Die entsprechenden Fragen werden an der Tafel visualisiert: *Who? Where? When? What happens?* Sie erhalten außerdem den Hinweis, dass die Geschichte ein offenes Ende hat. Gegebenenfalls kann die Geschichte auch zwei Mal vorgelesen werden. Beim ersten Mal werden die ersten drei Fragen beantwortet und an der Tafel notiert, beim zweiten Mal lesen die vierte.

**Writing Writing Ghost Stories KV 1b:**

### A Ghost Story

2. Choose an ending you like. Write it down on a piece of paper.

"Welcome to this house. Can we be friends?" The children started screaming and ran upstairs to their mum and dad. The parents said, "Come on, there are no ghosts in this house. Go back to bed!" They never saw the ghost again, but sometimes strange things happened. For example, one day a glass of water fell on the floor when they were not at home. Another morning, all the cookies were gone, although the evening before the cookie jar had been full.

From that day on, they became friends. They didn't tell their parents about the ghost. It was a ghost that only children could see and hear. In the evening the ghost came to their room, and they told each other stories. Sometimes Theo helped them with their homework. The children were very happy.

The children said, "Hi Theo, please - we're hungry!" down and had some toast. Then the ghost told them there is a ghost in the room. Some are nice like some are scary!"

"Oh, tell us about the ghosts," the children said.

**1. Read the beginning of the ghost story.**

A long time ago, a family with two children, a girl and a boy, moved into a new house. It was an old house, and some people said it was haunted. After the first night, the children woke up very early. They were a bit hungry. They went downstairs to the kitchen. They opened the fridge, but there was not much in there. Suddenly a voice behind them said, "Would you like some toast?" They turned around, and they saw a friendly ghost looking at them. "Hi, I'm Theo." ...

### Tip zur Inklusion

Schwächeren Lernenden kann man die Aufgabe geben, nur auf eine Frage zu achten, z. B. *Who?*

**Writing Writing Ghost Stories KV 1a:**

### A Ghost Story

Name: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_

**1. Read the beginning of the ghost story.**

A long time ago, a family with two children, a girl and a boy, moved into a new house. It was an old house, and some people said it was haunted. After the first night, the children woke up very early. They were a bit hungry. They went downstairs to the kitchen. They opened the fridge, but there was not much in there. Suddenly a voice behind them said, "Would you like some toast?" They turned around, and they saw a friendly ghost looking at them. "Hi, I'm Theo." ...

**2. Think of a good ending for the story. Write it down.**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Nachdem die Fragen im Plenum ausgewertet wurden, erhalten die Kinder die Geschichte in schriftlicher Form (KV1a und b). Sie lesen diese und schreiben ein eigenes kurzes Ende auf bzw. wählen eins der drei angebotenen Enden aus.

### Tipp zur Inklusion

Kinder, denen das Schreiben sehr schwerfällt, können  
**a** das Ende der Geschichte in einem Bild festhalten;  
**b** sich verschiedene „Enden“ durchlesen und ihr favorisiertes Ende ankreuzen oder aber abschreiben (KV1b).

Anschließend können sich die Kinder gegenseitig ihre unterschiedlichen Enden der Geschichte vorlesen. Nun sollen die Kinder konkret darauf vorbereitet werden eine eigene *ghost story* zu schreiben. Zunächst wird an die vier Fragen angeknüpft, um jeweils Ideen dazu zu sammeln. So haben die Kinder später eine Auswahl an Protagonisten, Orten und Geschehnissen für eine *ghost story*.

Anschließend wird der Fächer vorgestellt (KV2) und dem sich zudem noch unterschiedliche Satzangaben und Adjektive sowie Verben für die stärkeren Lesenden befinden. Sollten die Kinder ihre Geschichte selbst herstellen, könnten sie zusätzlich Wörter ergänzen, bevor er ausgeschnitten und zusammengeklebt wird. Die einzelnen Streifen des Fächers werden ausgeschnitten und, nachdem mit einem Spitzer jeweils unten ein Loch gebohrt, ineinander

Musterbeutelklammer zusammengeheftet. Es besteht aber auch die Möglichkeit, dass die Lehrperson die Fächer bereits fertig mitbringt. Insbesondere wenn die Seiten vor dem Zerschneiden laminiert werden, sind sie langlebiger und für weitere Klassen einsetzbar. Hierfür wird der Deckblatt für eine zweiten, neutralen Fassung angefertigt.

Noch in der ersten Stunde beginnen die Kinder ihre Geschichte zu planen (Planungsphase des Schreibprozesses: *Plan*), indem sie einen oder mehrere Orte, Personen etc. auswählen und Ideen auf dem Arbeitsbogen eintragen (KV3).

### 2. bis 4. Stunde: *Write – Edit – Publish*

In den folgenden drei Stunden durchlaufen die Kinder in individuellerem Tempo den Schreibprozess (siehe Storybox):

• Zunächst schreiben sie die Geschichte mithilfe ihrer Ideen für eine fertigen Planung. Auch hier sollten wieder Wörterbücher oder auch *picture dictionaries* zum Einsatz kommen.

### Tipp zur Inklusion

Für manche Kinder kann es eine Überforderung darstellen, Wörter im Wörterbuch nachzuschlagen. Alternativ könnten *online dictionaries* zur Verfügung gestellt werden und/oder die Lehrperson kann individuelle Vokabelanfragen beantworten. Auch *picture dictionaries* oder thematische Wortsammlungen können hilfreich sein.





# Working With Digital Tools

## WHY?

- Digital media are a big part of our lives nowadays, and pupils need to learn how to make use of these tools and develop their digital skills, such as:
- understanding visual information
  - making use of digital tools to create content and express their ideas
  - learning how to stay safe in a digital world



"Being able to use digital tools creatively enables learners to understand our digital world and act responsibly in it."

## How?

- through learning by doing
- through challenging and motivating tasks
- creatively
- step by step: planning, assembling, practising, realising
- by gaining technical skills
- by being given enough time to complete tasks
- by respecting and discussing safety and data protection policies

## What?

- gathering information
- communicating
- producing:
  - audios: radio plays, radio shows, songs, interviews, audio books, podcasts, ...
  - visual products: texts, blogs, ebooks, photos, slide shows, photo stories, presentations, ...
  - audiovisual products: videos, documentaries, ...

## HEL

- storyboards
- scaffolding: story bank, word mat
- good examples/models
- checklist

## What we need

- equipment and instructions on how to use it
- examples
- criteria

# Explainer Video – The Water Cycle

## Content and Language Integrated Learning (CLIL)

Die Abkürzung *CLIL* steht für *Content and Language Integrated Learning* und stellt einen Ansatz dar, der in den letzten Jahrzehnten stark an Bedeutung gewonnen hat. Gemeint ist das Unterrichten eines Sachfachs in einer Fremdsprache. Organisatorisch kann das vielfältig umgesetzt werden: Es reicht von flankierenden Englischstunden, über Projekte oder einzelne Module bis hin zum kompletten Unterrichten des Sachfachs in der Fremdsprache (bilinguales Lernen).

Der Vorteil aus Sicht des Fremdsprachenlernens besteht darin, dass die Sprache in einem bedeutungsvollen Kontext verwendet wird und es dadurch zu tieferen Verarbeitungsprozessen kommt. Zudem wird die Sprache nachhaltiger gelernt. Gerade in den ersten Jahren des Fremdsprachenunterrichts gibt es eine recht große Kluft zwischen den Interessen der Kinder aufgrund der begrenzten Sprachfähigkeit beider Sprachen, die in der Fremdsprache behandelt werden können, und dem interkulturellen Anspruch bzw. dem, was Kinder in dem Sachfach erlernen. *CLIL* kann diese Kluft überbrücken, indem angemessene Themen zum Inhalt des Fremdsprachenunterrichts gemacht werden. Hier bietet es sich an, parallel zu den Sachfächern zu arbeiten. Besonders geeignet sind die naturwissenschaftlichen Fächer, aber auch Kunst und Sport.

Streng genommen verlässt man sich nach einem institutionalisierten schulischen Konzept, da sich mit der Umsetzung der Themen stellen (beispielsweise danach, welche Stunden dafür verwendet werden, wie benoten etc.). Unabhängig davon besteht die Möglichkeit, dies im kleinen Rahmen zu beginnen, indem man ein Thema im Englischunterricht aufgreift, das gerade in einem anderen Fach (z. B. im Biologieunterricht) behandelt wird. Der Englischunterricht begleitet somit „nur“, was im Sachfach erar-

beitet wird. In der praktischen Umsetzung stellt es sich so dar, dass englischsprachige Texte gelesen oder Filme zum Thema gesehen und besprochen werden. Die Sacharbeit kann anhand von Abbildungen mit englischen Fachbegriffen (z. B. die Ernte der Getreide, die Ernährungspyramide oder der Gletscher) durchgeführt werden. Eine andere Möglichkeit besteht darin, sich im Fremdsprachenunterricht einem besonderen Aspekt zu der im Sachfach behandelten Thematik zu widmen. Wird zum Beispiel die römische Antike behandelt, könnte man im Englischunterricht den Spuren der Römer in Großbritannien nachgehen. Die Schülerinnen und Schüler könnten dann beispielsweise eine englischsprachige Rundtour durch ein römisches Bad erarbeiten. Im Unterrichtsbeispiel *Explainer Video – The Water Cycle* erklären die Lernenden den Wasserkreislauf auf Englisch.

Es wird deutlich, dass der Mehrwert für das Sachfach darin besteht, dass die Lernenden mehr Gelegenheiten erhalten, sich mit der Thematik zu befassen. Der Vorteil für den Fremdsprachenunterricht besteht darin, dass Wortschatz und Strukturen mit einem relevanten, kognitiv anspruchsvollen Thema verknüpft werden. Diese Vorgehensweise wirkt dem tendenziell eher fragmentierten Schulalltag entgegen und bietet die Möglichkeit in größeren Zusammenhängen zu lernen und Wissen zu verknüpfen.

Besonders interkulturelle Aspekte können in diesem Bereich sinnvoll integriert werden. So wäre es beispielsweise möglich sich beim Thema *healthy living* damit zu beschäftigen, was Kinder in englischsprachigen Ländern in der Schule zum Thema Gesundheitserziehung lernen oder es können Rezepte für gesunde Gerichte auf englischsprachigen Internetseiten recherchiert werden.

## 🎯 Ziele

Die Lernenden

- erwerben Wissen über den Wasserkreislauf und lernen die entsprechenden Fachbegriffe,
- entnehmen einem Text zum Sachthema Wasserkreislauf Informationen,
- erstellen ein Storyboard mit Bildern und Text,
- fertigen ein Erklärvideo zum Thema Wasserkreislauf an,
- arbeiten in einer Gruppe.

## 🕒 Zeitlicher Umfang

ca. 7 Unterrichtsstunden

## 📄 Material

### Kopiervorlagen

- KV1 – *An Experiment*
- KV2a – Text: *The Water Cycle* \*\*
- KV2b – Text: *The Water Cycle* \*
- KV3a – Worksheet: *The Water Cycle* \*
- KV3b – Worksheet: *The Water Cycle* \*
- KV4 – *How to Make an explainer video*
- KV5 – Storyboard: *The Water Cycle* (auf DIN-A3 ausdrucken bzw. die letzten KV in einem A3-Format kopieren)

### Bildmaterial

- B1 – *The Water Cycle* (für Projektion am Whiteboard o.Ä.)
- je nach Ausstattung der Schule
- Tablets, Smartphones oder Digitalkameras

## Unterrichtseinheit Explainer Video – The Water Cycle

Erklärvideos, sogenannte *explainer videos*, begegnen den Kindern im Internet häufig, vor allem, wenn es darum geht sich – wie der Name schon sagt – etwas erklären zu lassen. Solche Videos von den Kindern erstellen zu lassen, hat aus didaktischer Sicht große Vorteile: der zu vermittelnde Inhalt muss in kleine Schritte eingeteilt und in eine logische Reihenfolge gebracht werden; sprachlich muss das Wesentliche reduziert und in einfache Sprache gebracht werden. Die technische Umsetzung lässt sich einfach und unkompliziert bewerkstelligen. Auf einer neutralen Arbeitsfläche werden kleine Zeichnungen, Wörter oder kurze Texte inszeniert und wieder hinausgeschoben, was der zu erklärende Inhalt des Films aus dem Off erklärt wird. Die Kamera des Tablets oder Smartphones wird auf einem Stativ

so ausgerichtet, dass die Arbeitsfläche konstant, groß und stabil im Bild ist. Somit eignet sich das Erstellen von Erklärvideos gut für den Fremdsprachenunterricht, vor allem in Verbindung mit CLIL. Die vorliegende Unterrichtseinheit ist eher für die 5. Jahrgangsstufe gedacht. In den vorherigen Klassenstufen ist das Thema *weather* vermutlich immer wieder behandelt worden. Der Kreislauf des Wassers ist eventuell schon im Sachkundeunterricht der 3. Klasse durchgenommen worden. Hier nun findet eine Wiederholung dieses Inhaltes und eine Verbindung mit der englischen Sprache statt. Im Englischen wird übrigens meist nicht, wie im Deutschen, von *explainity videos* gesprochen, sondern der Begriff *explainer videos* verwendet.

## Unterrichtsvorbereitung Explainer Video – The Water Cycle

Als Einstieg ins Thema führen die Kinder ein kleines Experiment durch. Sie erwärmen über einem Teelicht ein Stückchen Eis auf einem Löffel und halten, sobald das Wasser zu sieden beginnt, einen Spiegel darüber. Dieser sollte möglichst kühl sein. Der Wasserdampf kondensiert auf dem Spiegel und es werden Tröpfchen erkennbar. Nach dem gleichen Prinzip funktioniert auch der Wasserkreislauf der Erde. Für den

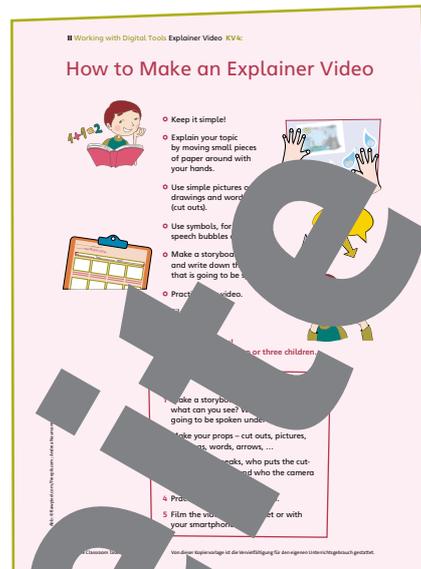
Von *BBC Ideas* gibt es einen sehr interessanten Film *Why water is really, really weird*, der sich für die eigene Vorbereitung, aber auch für den Einsatz in leistungsstarken Lerngruppen gut eignet.

Versuch eignen sich Eisstückchen übrigens besser als Wasser aus dem Wasserhahn, da Eis schneller siedet; eine der Besonderheiten von Wasser!



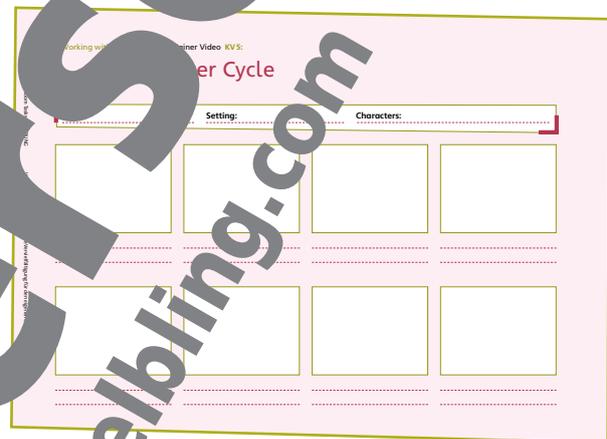
Sobald das Verständnis gesichert ist, wird der Arbeitsauftrag erteilt, selbst ein Erklärvideo zu erstellen. Zum Einstieg empfiehlt es sich, ein Beispielvideo aus dem Internet zu zeigen, um vorzuführen, wie der Inhalt dargestellt werden soll.

Im Internet gibt es zudem Erklärvideos, die zeigen, wie ein Erklärvideo gefilmt wird. Um die Aufgabenstellung und die Vorgehensweise zu demonstrieren, bietet es sich an, einen Clip in deutscher Sprache auszuwählen. In englischer Sprache wird diese Vorgehensweise auf KV4 erläutert. Darüber hinaus gibt es eine Schritt-für-Schritt-Anleitung für den Arbeitsauftrag, dem die Lernenden folgen können:



Zuerst werden Gruppen von drei Kindern gebildet. Hierbei bietet es sich erneut an, schwächere Lernende mit stärkeren Kindern zusammen in eine Gruppe zu geben, da bei der späteren Aufgabenverteilung, gut innerhalb der Gruppen differenziert werden kann.

Um den Inhalt zu strukturieren und sprachlich wiederzugeben, erstellen die Gruppen als erstes ein Storyboard (KV5 im DIN-A3-Format) für ihren Film, indem sie den Ablauf bildlich skizzieren und dazu passenden Text ergänzen. Wichtig ist es, die Kinder darauf hinzuweisen, dass die Bilder lediglich anregen sollen, was im Film zu sehen ist, es keinesfalls Kunstwerke gezeichnet werden sollen.



Es empfiehlt sich, die fertigen Storyboards einzusammeln und sie gegebenenfalls sprachlich zu korrigieren.

Im nächsten Schritt erstellen die Kinder die Bilder bzw. Wörter, die im Film zu sehen sein sollen. Abbildung auf dem Arbeitsblatt bietet eine gute Vorlage hierfür. Dass die vier Bereiche (*collection, condensation, precipitation*) unbedingt im Film zu erscheinen haben, sollte ebenfalls als Lernauftrag festgehalten werden.

Nun gilt es zu klären, was im Film was tun wird, d. h. wer das Wasser holt und wegnimmt, wer spricht und wer filmt. Optimal ist der Einsatz eines Stativs o. Ä., damit das Bild stabil auf der gleichen Position bleibt und nicht wackelt. Die Lehrkraft entscheidet, ob jedes Kind im Film zu hören sein soll oder ob es genügt, wenn ein oder zwei Kinder sprechen. Dies wird von der Zusammensetzung der Gruppen bzw. dem Leistungsniveau der Klasse abhängig sein.

Bevor gefilmt wird, üben die Gruppen, bis alle Abläufe sicher sind. Mit welchem Medium gefilmt wird, hängt – abgesehen von der Ausstattung der Schule – auch davon ab, wie mit dem Thema „Handy im Unterricht“ umgegangen wird.

Gemeinsam mit der Klasse werden abschließend die Filme angeschaut und bewertet. Anhand der Anleitung zur Erstellung eines Erklärvideos (KV4) lassen sich klare Kriterien formulieren: Wie differenziert ist der Inhalt wiedergegeben? Werden alle Fachbegriffe genannt? Wird deutlich gesprochen? Ist der Text gut verständlich formuliert? etc.

Besonders schön für die Lernenden ist es, wenn die Videos genutzt werden, um anderen Klassen den Wasserkreislauf zu erklären bzw. eine andere Form der Verwendung gefunden wird.

# Methodenkatalog

## Methode [Unterrichtseinheit]

## Beschreibung

### A to Z wipe-off

II Writing

[Writing Poems]

Um Wortschatz umzuwälzen, eignet sich die Methode *A to Z wipe-off*. Hierbei werden die Buchstaben des Alphabets an der Tafel geschrieben und die Lernenden bitten zu einem vorgegebenen Wortfeld (wie z. B. hier *summer*) passende Begriffe. Wird ein Wort genannt, wird der Buchstabe des Alphabets, mit dem das Wort beginnt, weggeschwipst. Ziel ist es, alle Buchstaben an der Tafel wegzuwischen.

### Cue cards

I Speaking

[Show and Tell]

[Talk Show]

[Kamishibai]

*Cue cards* dienen seit langem Schachspielerinnen und Schauspielern dazu, sich an ihren Text zu erinnern. Für den Fremdsprachenunterricht sind sie eine große Unterstützung und dienen als „Spickzettel“ bei Sprechaufgaben (z. B. Interview oder in Diskussionen). Die Aufgabe einen eigenen Spickzettel zu entwickeln, hilft den Lernenden sowohl bei Formulierungen zu finden als auch wesentliche Aussagen zu revidieren.

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. In jeder Runde nimmt ein Kind das nächste an die Reihe. Die jeweilige Aufgaben- oder Fragestellung wird vorab geklärt. Danach führen die Kinder das Gespräch selbst. Dies ermöglicht es der Lehrkraft zurückzuziehen und zu beobachten.

### Gallery walk

I Language in Use

[Time Capsule]

II Writing

[Writing Cartoons]

[Writing Poems]

[Writing Games]

Die Methode der *gallery walk* 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 Ergebnisse 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.

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 oder – wo hier – sich die Fragen zu merken und dem *writer* zu übergeben. Diese Methode sorgt für motorische Entlastung und sorgt durch die Kombination von Bewegung und Lesen die Motivation an. Verwendet man verschiedenfarbiges Papier, lassen sich Laufdiktat-Varianten 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**]

## II Working With Digital Tools

[**Welcome to Our School**]

*Mindmaps* sind Sammlungen von Ideen über sprachlichem Material, die von den Lernenden selbst erstellt werden. Sie eignen sich als Einstieg in ein Thema, um vorhandenes Wissen zu aktivieren und Wörtersammlungen wie *Word Clouds* zu initiieren. *Mindmaps* können sehr individuell gestaltet sein und bieten mehrere Möglichkeiten der Differenzierung. Differenzierung nach Interesse (Was finde ich wichtig? Was mag ich?), nach Quantität (Wie viele Wörter sammle ich?) und Qualität (Wie komplex ist das sprachliche Material?). Aus 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

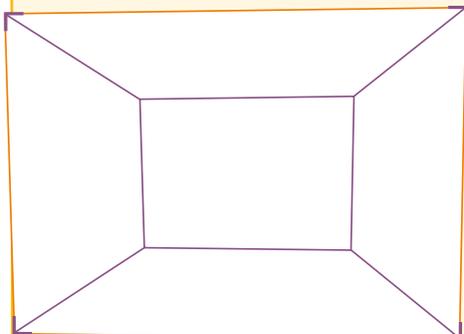
[**Magic Fair**]

Bei einer *Mingling activity* bewegen sich die Lernenden durch den Raum und unterhalten sich spontan mit Kindern aus, die ihnen begegnen. Dabei kann er herum 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 Fokus 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.

**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 und hat jedes Kind ein eigenes Feld (siehe Abbildung von *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 Mitglieder einer Gruppe auf die wichtigsten Punkte und notieren sie im Gemeinschaftsfeld in der Mitte des Blattes. So können die Punkte noch einmal besprochen und Prioritäten gesetzt werden. Die Ergebnisse der Gruppen können im Anschluss in der Klasse diskutiert werden.

**Popcorn**

I Language in Use

[**Making a Board Game**]

Diese spielerische Aktivität ermöglicht das Umwälzen und Üben von Wortschatz. Zu einem vorgegebenen Thema (wie hier z. B. *sports*) nennen sich Kinder spontan Begriffe. Weiß ein Kind ein Wort, steht es auf, rennt es umher und setzt sich wieder hin. Dabei dürfen allerdings nicht alle Kinder gleichzeitig aufstehen und sprechen. Es gilt also gut aufeinander zu achten.

**Schreibkette**

II Reading

[**Runner and Writer**]

Die Schreibkette funktioniert wie die Frage- oder Redekette: ein Kind schreibt beispielsweise einen Begriff zu einem genannten Oberthema auf die Tafel und übergibt dann den Stift/die Kreide an das nächste Kind, das daraufhin 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 zeigen mit ihren Daumen ihre Antworten an: *Daumen hoch* = „ja“ oder „gut“, *Daumen waagrecht* = „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 Ergänzen von Arbeitsergebnissen durch kooperatives Arbeiten. In dem ersten Schritt (*think*) bearbeitet jedes Kind die Aufgabe alleine, im nächsten Schritt (*pair*) tun sich zwei Lernende zusammen und diskutieren, 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* loben die Lernenden einander kurze und prägnante Rückmeldungen in verschiedenen Situationen 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 drei Rückmeldungen. Sich wiederholende Äußerungen in Feedbacksituationen 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. Das vortragende 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]**

*Word banks* oder *structure banks* unterstützen als *scaffold* die Lernenden bei der Sprachproduktion. Diese Wörter- oder Phrasensammungen können sehr unterschiedliche Formen annehmen, wie im Beispiel *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 Board Game]**

II Working With Digital Tools

**[Wild Animals]**

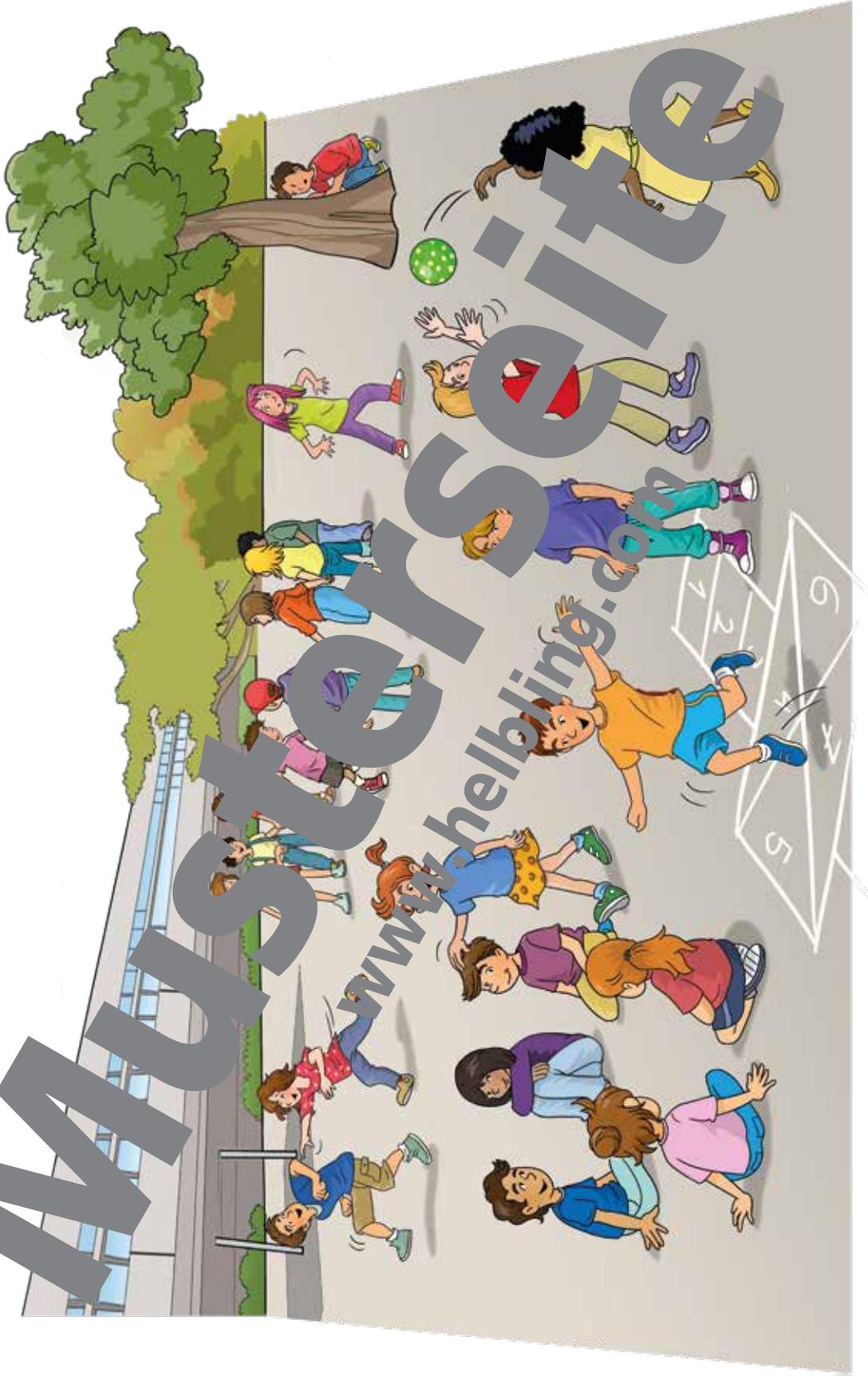
Auf der *word mat*, einem Platzdeckchen (normalerweise ein laminiertes DIN-A4- oder DIN-A3-Blatt) findet sich die Wörter- oder Phrasensammlung (vgl. *word bank / structure bank*) oder aber auch eine Kombination von beidem. Die *word mats* können gut im Klassenzimmer aufbewahrt werden und in anderen Situationen 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

## II



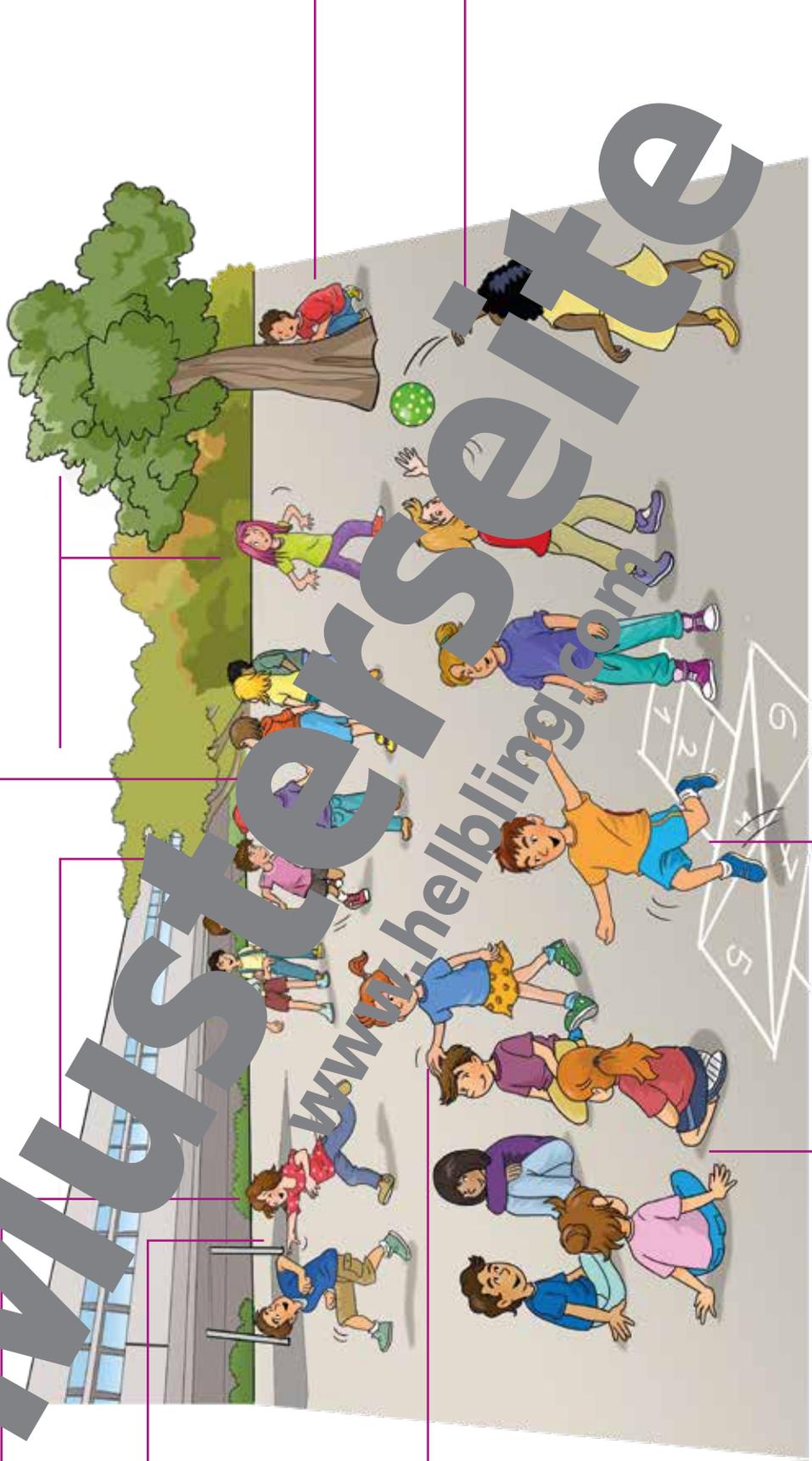
# Playground Games



## III Reading Playground Games KV 1:

# Playground Games

- catch
- hide
- it
- jump
- run
- seek
- sit in circle
- stand in line
- tag
- throw



# Catch the Dragon's Tail

This game is from China. You will need a large group of children (eight or more).

The children all form a line and put their hands on the shoulders of the child in front of them.

The first child in the line is the dragon's head. The last child is the dragon's tail. The dragon's head then tries to catch the tail. He/she moves around so that he/she can tag the last player. All the players in the middle do their best to hinder the dragon's head and the dragon's tail tries to escape.

Don't let the line break!

When the head catches the tail, the tail player becomes the new dragon's head. All the other players keep their place in the line.



Abb: Andrea Naumann, Aachen

# Clapping Catch



You can play this ball game with three or more players.

Each player has three lives. Everyone stands in a circle, a few steps apart but facing each other.

One child throws the ball to another child and shouts a number from 1–5. The other child must clap that number of times before he/she catches the ball. Then he/she can throw the ball to another child and call out a number. If the ball falls on the ground, then the child who failed to catch it loses one life.

When a child loses all three lives, he/she is out. The last player standing is the winner.



Abb: Andrea Naumann, Aachen



# Land, Sea, Air

You play this game in the playground. Draw a line on the ground with a piece of chalk. If you are playing on sand, you can draw a line with a stick or your finger. One side of the line is the land, the other the sea.

Choose a captain.

All children stand with one foot on each side of the line – one foot in the sea, the other on land. The captain stands at the end of the line and shouts instructions. If the captain shouts "Land!" or "Sea!", everyone has to jump to the correct side of the line.

If the captain shouts "Air!", everyone has to jump up in the air.

Any players who touch the line or make a mistake are out. The last person playing is the winner.



Abb: Andrea Naumann, Aachen

# Multi Tag

Set the boundaries for your game.

Every child is "It".

Everyone tries to tag each other. When a child has been tagged, he/she must sit down and watch the child who tagged him/her. He/she is free when the child who tagged him/her has been tagged by another child. So the other children watch the child who tagged them so that they know when they can get up again. When a child is free, he/she can stand up and keep playing.

The game ends when only one is left standing.



Abb: Andrea Naumann, Aachen

# Ping-Bong

You can play this ball game with four or more players.

One child is the thrower. Each player has three lives. Everybody stands in a semicircle facing the thrower. If the thrower says: "Ping!" and throws the ball to a player, the player has to catch it. If the thrower says "Bong!" and throws the ball to a player, the player doesn't catch the ball but lets it fall to the ground.

Every time a player makes a mistake, he/she loses a life. The last player standing is the winner.

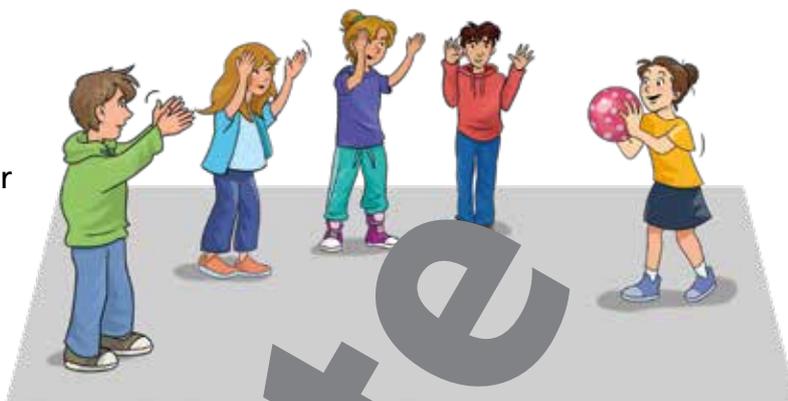


Abb: Andrea Naumann, Aachen

# Red Light, Green Light

You need at least three children for this game, but you can also play it in a large group. One player is the caller. The caller stands with his/her back to the other children. They stand behind a starting line that is about ten metres away from the caller.

When the caller calls out "Green light", the children run forward to try to tag him/her. They must move as quickly as possible, but at any time the caller may call out "Red light", and then all the children must freeze. The caller turns round and if he/she sees anyone moving – even a tiny bit – then that child must go back to the starting line.

The first player to tag the caller becomes the caller in the next round.

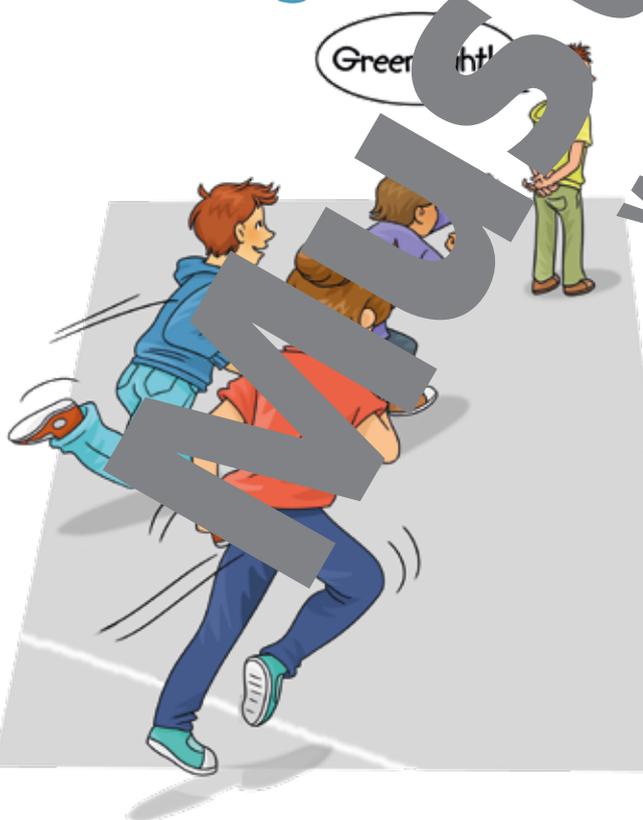


Abb: Andrea Naumann, Aachen

# Red Rover

You can play this game with a large group of ten or more children.

Make two teams (Team A and Team B). The players in each team hold hands and stand in a long line, looking at the other team. The distance between the teams should be five metres.

The team with the youngest player begins (= Team A). Team A chooses a child (X). Child X is called 'Rover' because he/she tries to break the line of Team B. That's why Team B calls "Red Rover, Red Rover, let X come over!"

Then X runs towards Team B and tries to break through the line. If X breaks through, he/she can take someone from Team B back to his/her team.

If X cannot break through, he/she has to join Team B. Next, a player from Team B can have a go and is called 'Rover'.

When a team has only one person left, that person tries to break through the line of the other team. If he/she breaks through, he/she is the 'Rover' and can keep playing. If he/she cannot break through, he/she is lost.



Abb: Andrea Naumann, Aachen

# Sardines

This is a hiding game for children to play outside.

In this game, only one child is the hider – all the other children are seekers.

The seekers close their eyes and count to 50. The hider runs away and hides.

The seekers try to find the hider. If a seeker finds the hider, they hide with him/her. The seeker who finds the hider does this.

The game goes on until the last seeker finds all the other children.

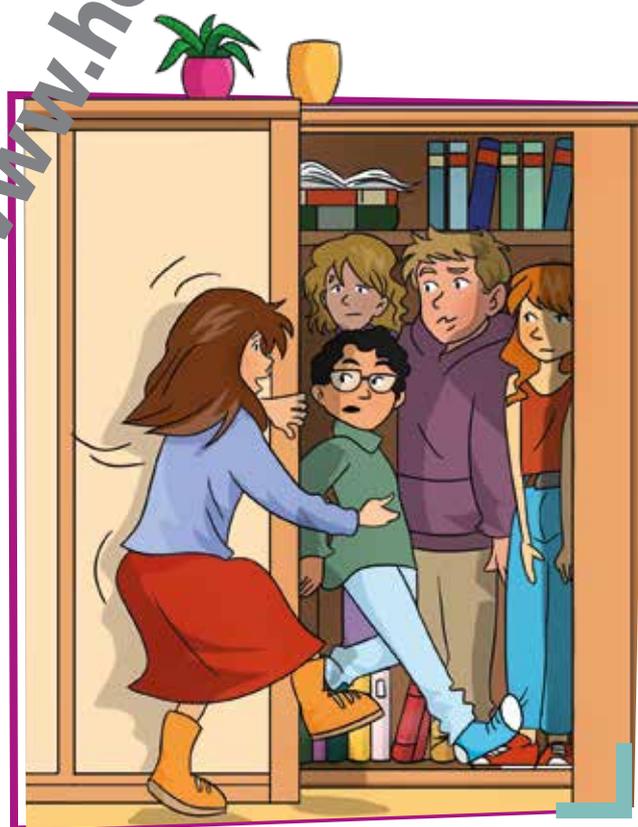


Abb: Andrea Naumann, Aachen



# A Ghost Story

\*

Name: \_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_\_



## 1. Read the beginning of the ghost story.

A long time ago, a family with two children, a girl and a boy, moved into a new house. It was an old house and some people said it was haunted. After the first night, the children woke up very early. They were hungry. They went downstairs to the kitchen. They opened the fridge, but there was not much in there. Suddenly a voice behind them said, "Would you like some toast?" They turned around, and they saw a friendly ghost looking at them. "Hi, I'm Theo." ...

# A Ghost Story

\*

2. Choose an ending you like. Write it down on a piece of paper.

"Welcome to this house. Can we be friends?" The children started screaming and ran upstairs to their mum and dad. The parents said, "Come on, there are no ghosts in this house. Go back to bed!" They never saw the ghost again, but sometimes strange

things happened. For example, one day a bucket of water fell on the floor when they were not at home. Another morning, all the cookies were gone, although they were never before the cookie jar had been full.

From that day on, they became friends. They didn't tell their parents about the ghost, but they knew a ghost that only children could see and hear. In the cellar, the

ghost came to their room, and they told each other stories. Sometimes Theo helped them with their homework. The children were very happy in their new house.

The children said, "Theo! Yes, please – I'm hungry!" They sat down and had some toast.

Theo told them, "In this house, there is a ghost in every room. Some are nice like me. But some are scary!"

"Oh, tell us about the scary ghosts," the children said.

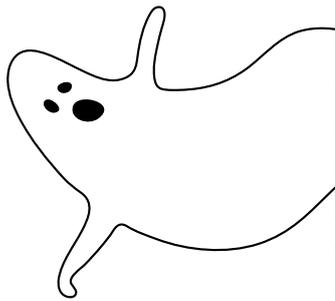
"There is one scary ghost in the cellar and another one in the attic. Believe me, you don't want to meet them."

So whenever they had to go to the cellar or the attic, they took a big torch with them and always went together. They never met the scary ghosts, but Theo became their friend.

# How to Write a Ghost Story

How to write a ghost story

Write



By:

1. How to plan a story



When?

On a cold night  
when I was

In 1799,  
Eighty years ago,  
Last weekend,



2. How to plan a story



Who?

a monster,  
a ghost,  
my family,  
two girls,  
a witch,  
an old man,  
a cat,

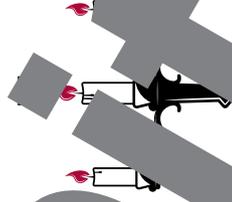


3. How to plan a story

What?



a magic book,  
an old key,  
a doll,  
costumes,  
a candle,

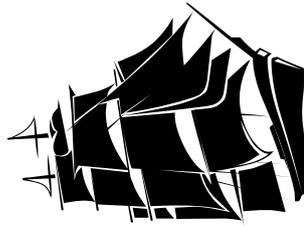


# How to Write a Ghost Story

## 4. How to plan a story

### Where?

- empty house,
- haunted castle,
- dark forest,
- ghost ship,
- a cellar,
- an old school,
- ...



## 5. How to plan a story

### What happens?



- something strange happens
- a terrible noise
- a strange phone call
- something disappears,
- someone disappears,
- a fire,
- ...

## 6. How to start a sentence



It was a ...

First ...

After that ...

Then ...

Suddenly,

...



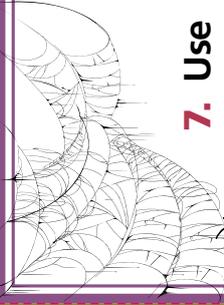
## 7. Use adjectives!

### people

- scared, clever,
- bad, old,
- friendly, silly

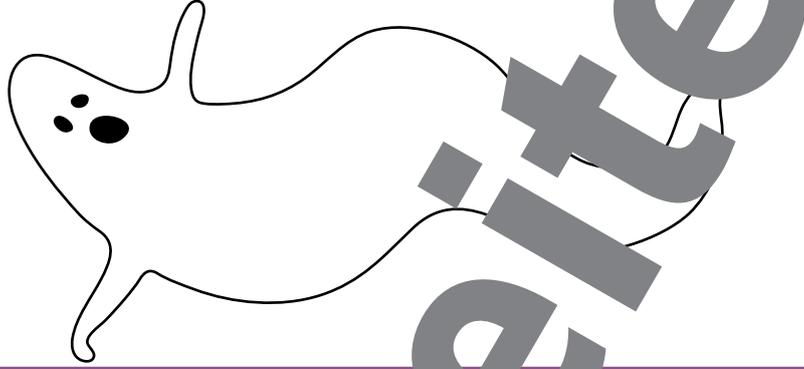
### animals, ghosts, monsters

- angry,
- friendly, green,
- strange, strong,
- scary, mad,
- beautiful, dangerous



# How to Write a Ghost Story

How to write  
a ghost story



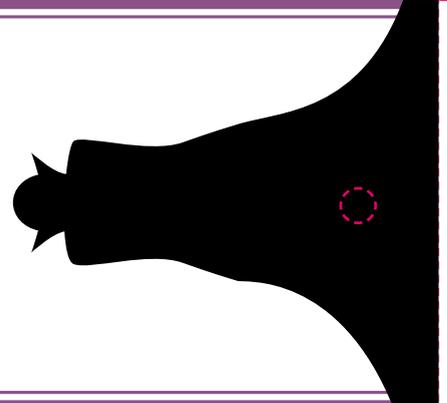
10.

# The End



9. Use verbs! \*\*

run away,  
jump, sneak,  
follow, hide,  
scream, shiver,  
tell (a story),  
cut, hit,  
scratch, shake



8. Use adjectives!

spooky,  
empty,  
old, dirty

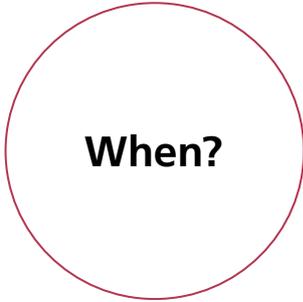


weather

rainy, dark,  
grey, windy,  
foggy, cold

# My Ghost Story

Name: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

First:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Later / After that:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Finally:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Musterseite  
www.helbling.com

# Checklist

## Self-check

Name: \_\_\_\_\_

	✓	Comment
My story has got a good title.		
My story covers all the questions: Where? When? Who? What happens?		
My story has got a beginning, a middle and an end.		
My story is exciting/interesting.		
I used a lot of adjectives.		
I wrote the story in the simple past.		

## Feedback

From: \_\_\_\_\_

	😊😊😊	😊😊	😊	😐	😞
Your story has got a good title.					
Your story has got a beginning, a middle and an end.					
Your story covers all the questions: Where? When? Who? What happens?					
Your story is exciting/interesting.					
You used a lot of adjectives.					
You wrote the story in the simple past.					

My tip: \_\_\_\_\_

# Decorative Frame My Ghost Story

Musterseite  
www.helbling.com

# An Experiment

Work with a partner.

**You need:**

- ◊ a metal teaspoon
- ◊ an ice cube
- ◊ a small candle (e.g. night candle)
- ◊ matches
- ◊ a mirror or a glass slide

**Be careful! The candle flame heats the spoon and it gets very hot!**

**1. Light the candle.**



**2. Put the ice cube on the spoon and hold it over the flame.**



**3. Wait for the ice to melt and turn into water.**



Once the water is boiling, put the mirror over the spoon, with the glass side down.



**5. When all the water is gone, blow out the candle. Put the spoon down on a white paper very carefully. Do not touch it – it's hot! And the underside is black.**



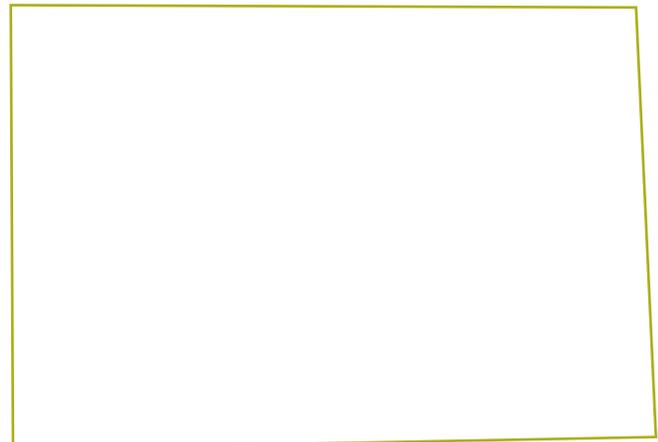
What has happened?  
What can you see on the mirror?  
Write your answers here and draw a picture.

---

---

---

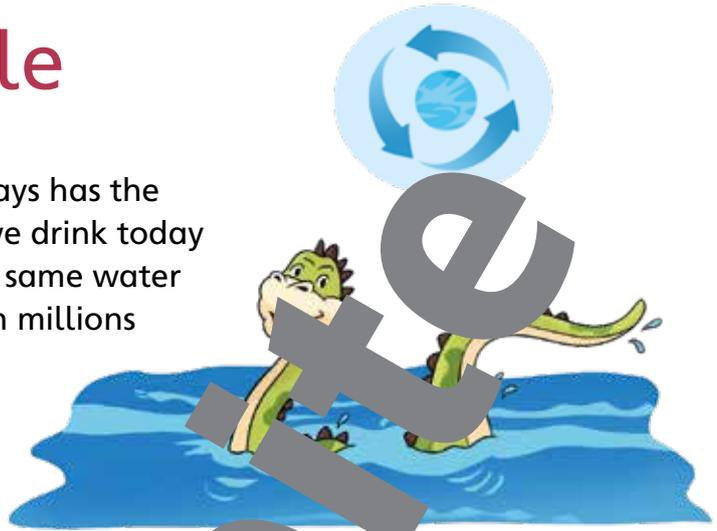
---



# The Water Cycle

\*\*

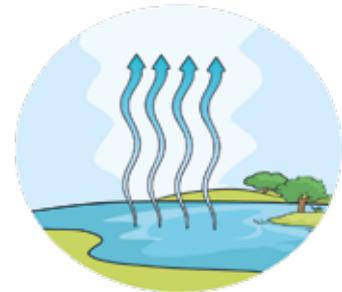
Did you know that planet Earth always has the same amount of water? The water we drink today is actually very old and could be the same water in which a dinosaur once took a bath millions of years ago. The Earth's water moves around in a circle that we call the water cycle. There are four stages of the water cycle:



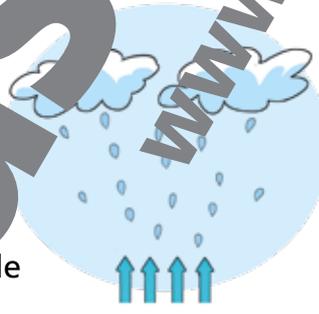
**1** Water collects in rivers, lakes and oceans and as groundwater in the soil. This is called **collection**. The oceans hold most of the Earth's water (97%)! The groundwater in the soil helps the plants to grow.



**2** When the sun shines on the water, the water heats up and turns into water vapour. Water vapour is a gas, and it rises into the Earth's atmosphere. This process of changing from water to gas is called **vaporation**. You can see that the sun is a very important factor in the water cycle.



**3** When the water vapour is in the atmosphere, it cools down and turns back into little droplets of water. Lots of water droplets come together to form clouds. This process is called **condensation**. You can find condensation not only in the clouds, but also in many other places, such as on a glass of cold lemonade on a hot day. This happens because the water vapour in the air cools down outside of your cold glasses.



**4** As more and more water cools in the air, it gets too heavy for the air to hold it. So it falls back down to Earth as rain, hail, sleet or snow. This is called **precipitation**. This process gives water to plants and animals. The water also collects in the rivers, oceans and lakes and as groundwater. Now the water cycle starts all over again and keeps on repeating itself again and again.



# The Water Cycle

\*

Did you know that planet Earth always has the same **amount** of water?

The water we drink today is very old.

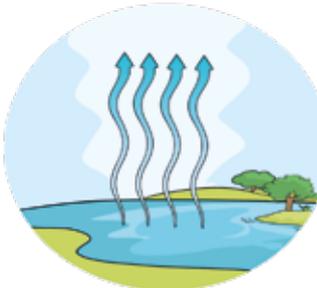
**Perhaps** a dinosaur swam in it millions of years ago.



The Earth's water moves around in a circle that we call the water cycle.

There are four **stages** in the water cycle:

**1** Water collects in rivers, lakes, the oceans and in the **ground**. This is called **collection**.



**2** When the sun shines on the water, the water heats up and turns into water vapour. Water vapour is a gas. It rises in the air. This process of changing water to gas is called **evaporation**.

**3** When the water vapour is high up in the air, it cools down and turns back into liquid **droplets** of water. The water droplets form clouds. This process is called **condensation**.



Then the clouds get very **heavy**, so the water falls back down to Earth as rain, hail, sleet or snow. This is called **precipitation**.

Now the water cycle starts all over again.

## Vocabulary

- amount** – Menge
- perhaps** – vielleicht
- stage** – Stufe, Abschnitt
- ground** – Boden
- droplet** – Tröpfchen
- heavy** – schwer

# The Water Cycle

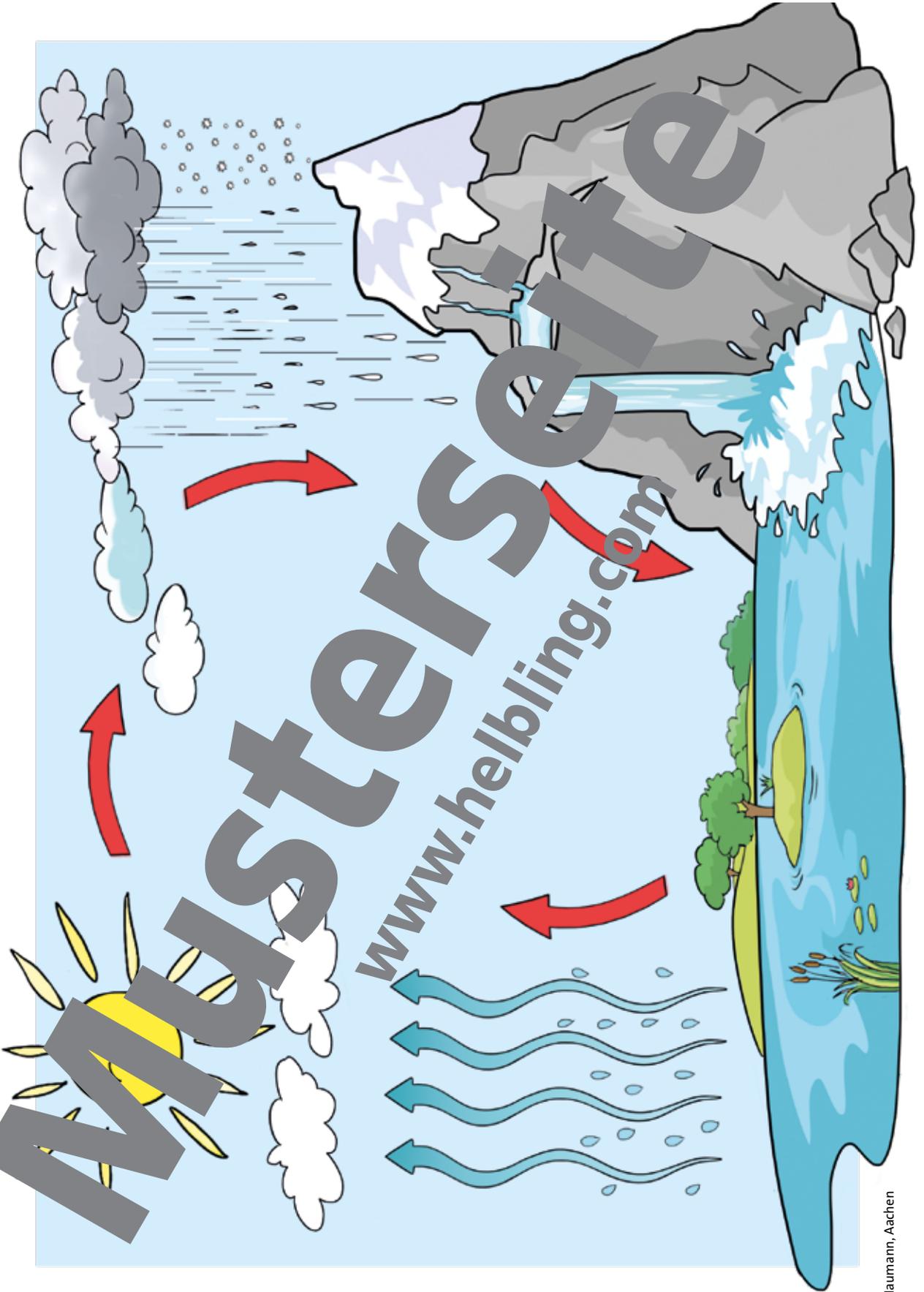
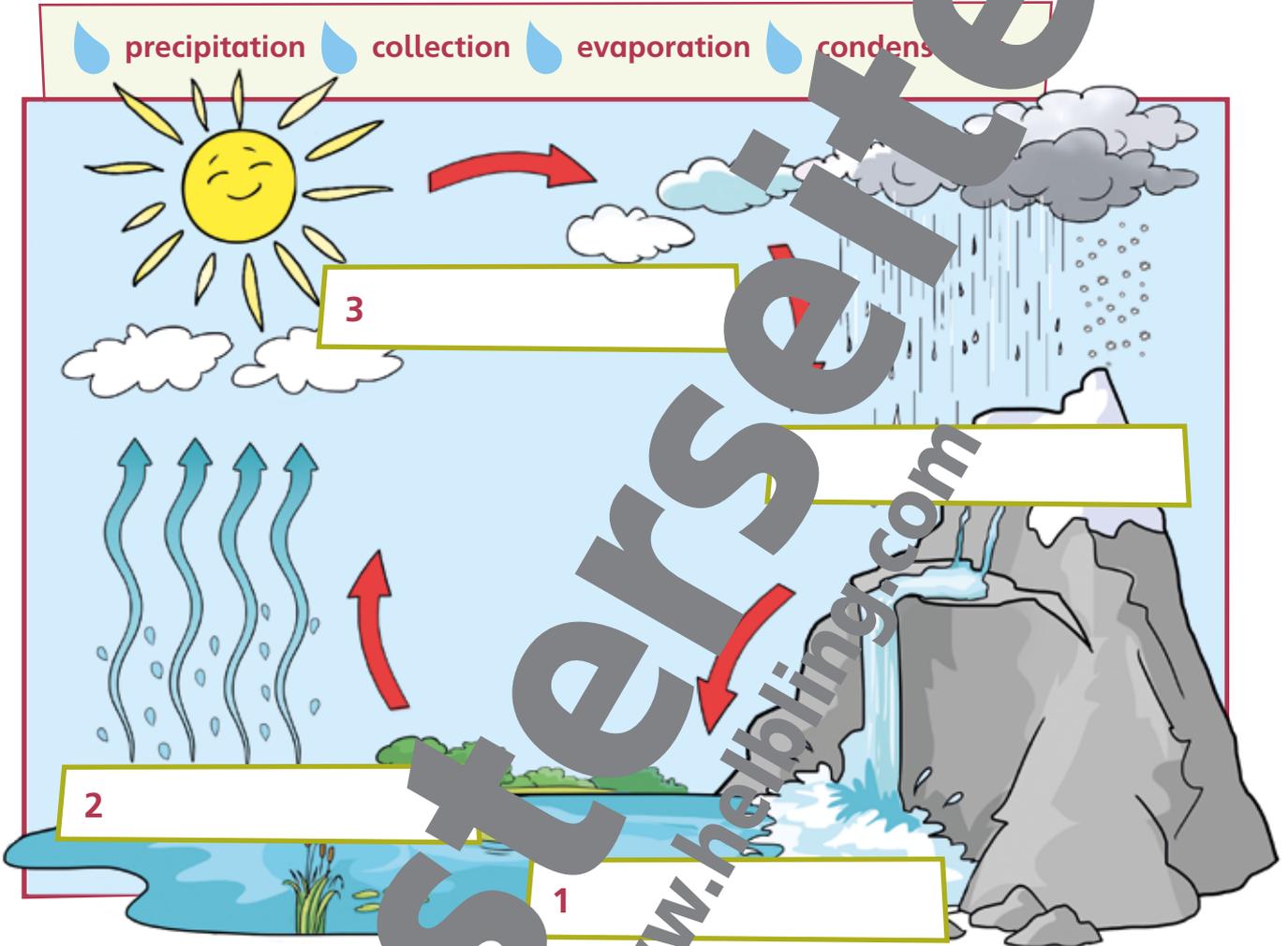


Abb: Andrea Naumann, Aachen

# Worksheet The Water Cycle

\*\*

a) Complete the picture of the water cycle with the words in the



b) Write a short definition for each word to describe the steps of the water cycle.

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

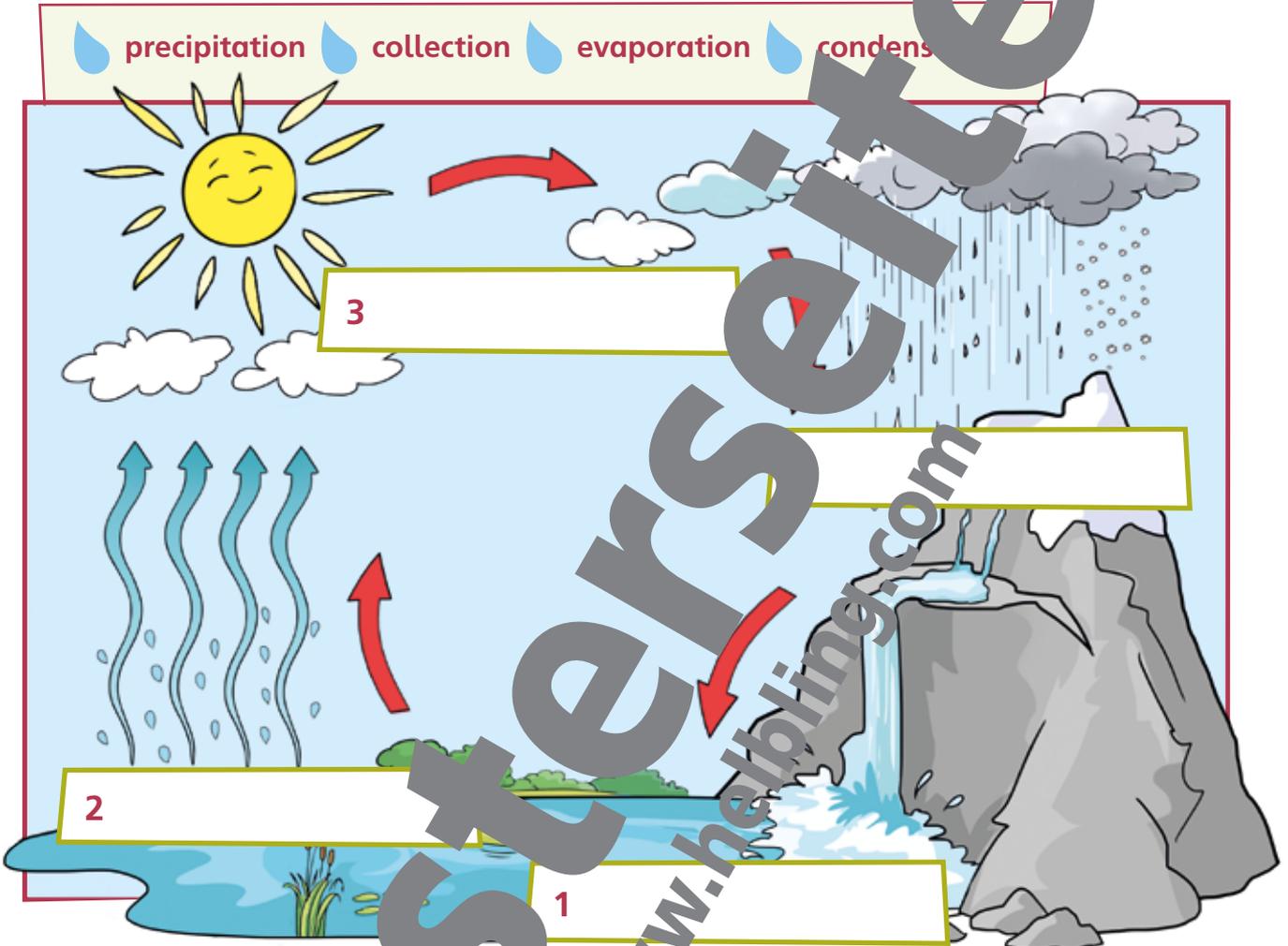
3 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

# Worksheet The Water Cycle

\*

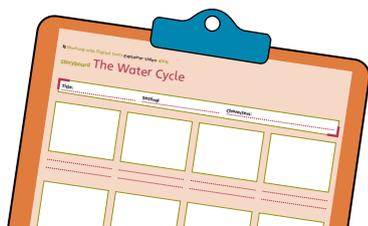
a) Complete the picture of the water cycle with the words in the box.



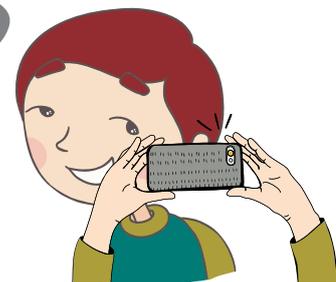
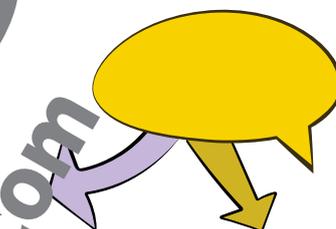
b) Now complete the description of the water cycle with the words from a).

- 1 \_\_\_\_\_  
water in the ocean, rivers and in the ground
- 2 \_\_\_\_\_  
the sun heats up water; the water turns into water vapour
- 3 \_\_\_\_\_  
water vapour cools down and water forms clouds
- 4 \_\_\_\_\_  
water falls back down to Earth

# How to Make an Explainer Video



- Keep it simple!
- Explain your topic by moving small pieces of paper around with your hands.
- Use simple pictures or drawings and words (cut outs).
- Use symbols, for example speech bubbles.
- Make a storyboard, and write down the text that is going to be spoken.
- Practise your video.
- Film it.



Now – over to you!  
Work in a group of two or three children.

- 1 Make a storyboard for your video – what can you see? Write the text that is going to be spoken under the pictures.
- 2 Make your props – cut outs, pictures, drawings, words, arrows, ...
- 3 Decide who speaks, who puts the cut-outs into position and who the camera operator is.
- 4 Practise your explainer video.
- 5 Film the video with a tablet or with your smartphone.