

I. Einleitung

Was ist neu an PLAYWAY 1?	6
Bewährte PLAYWAY Inhalte	8
Die Werkteile von PLAYWAY 1	8
Ziele	10
Inhalte	10
Der Einsatz von PLAYWAY 1 im Unterricht	11
Die Auswahl des Unterrichtsmaterials	11
Die Piktogramme im <i>Pupil's Book</i>	11
Zur zeitlichen Länge der Unterrichtssequenzen	11
Unterrichtsplanung für das Schuljahr	11
Methodische Grundtechniken	14
Die Arbeit mit den <i>Picture Cards</i>	14
Die Verwendung der <i>Word Cards</i>	14
Der Einsatz der Videosequenzen und der <i>Story Cards</i>	15
Die Arbeit mit den <i>Mr Matt Sketches</i>	16
Die Arbeit mit den <i>This is me</i> Episoden	16
Die Arbeit mit den PLAYWAY Postern	16
Die Verwendung der Handpuppe Max	17
Die Umsetzung der <i>Action Stories</i>	17
Die Arbeit mit den Liedern	18
Die Arbeit mit den <i>Chants</i>	18
Die Arbeit mit <i>Imagine that!</i>	18
Die Entwicklung der Fertigkeit des Sprechens	18
Die Arbeit mit <i>I can...</i>	19
Lernpsychologische Anmerkungen zum frühen Fremdsprachenlernen	20
Voraussetzungen für das frühe Fremdsprachenlernen	20
Sprachenlernen als ganzheitlicher Prozess	20
Die SMILE-METHODE®	21
Spielerisches Fremdsprachenlernen ist mehr als Spielerei	22
Die Wichtigkeit regelmäßiger Wiederholung	23
Classroom management	23
Die Rolle der Eltern/Bezugspersonen	25
II. Methodisch-didaktische Anregungen zu den einzelnen Units	28
Unit 1: <i>Hello</i>	30
Unit 2: <i>School</i>	39
Unit 3: <i>Toys</i>	50
Units 1–3: <i>I can...</i>	62
Unit 4: <i>Body</i>	64
Unit 5: <i>Pets</i>	76
Units 4–5: <i>I can...</i>	88
Unit 6: <i>Animals</i>	90
Unit 7: <i>Food</i>	101
Units 6–7: <i>I can...</i>	113
Unit 8: <i>Holiday</i>	115
Special days: <i>Birthday</i>	126
Special days: <i>Christmas</i>	129
Special days: <i>Easter</i>	131
Special days: <i>Mother's day</i>	133
III. Anhang	134
Kopiervorlagen zur Differenzierung	135
Bastelvorlage	146
Übersicht Cards-Set	147

Methodische Grundtechniken

Die Arbeit mit den *Picture Cards*

Die *Picture Cards* dienen der anschaulichen Einführung wichtiger neuer Wörter. Sie finden im Folgenden Vorschläge, wie Sie mit den *Picture Cards* im Unterricht arbeiten können. Diese Vorschläge beruhen auf den folgenden didaktischen Prinzipien:

- Die Vermittlung der Bedeutung neuer Wörter im Fremdsprachenunterricht soll so **anschaulich** wie möglich erfolgen.
- Es gilt das Prinzip **Hören geht vor Sprechen**. Die Kinder sollen sich zuerst an die Aussprache und Intonation eines Wortes gewöhnen, bevor sie aufgefordert werden das Wort nachzusprechen.
- Bei der Einführung neuer Wörter ist auf eine **Einbindung aller Sinne** zu achten. Bilder, Aussprache und Intonation sowie motorische Verarbeitungstechniken ergänzen einander und helfen mit, ein Wort im Langzeitgedächtnis zu verankern.
- Die **Festigung der neuen Wörter** wird dann umso anhaltender sein, wenn die Wörter entsprechend oft wiederholt werden. Dafür sind nicht mehr als ein bis zwei Minuten erforderlich. Die *Picture Cards* eignen sich für solche Wiederholungsphasen bestens.

Für den Einsatz der *Picture Cards* im Unterricht haben sich die **folgenden Vorgehensweisen** bewährt:

Wortschatzeinführung:

- Zur Erarbeitung von neuen Wörtern mit den *Picture Cards* zeigen Sie die Karten der Reihe nacheinander und sagen Sie dazu das englische Wort.
- Befestigen Sie dann die Karten an der Tafel und wiederholen Sie die Wörter zunächst der Reihe nach, dann durcheinander und zeigen Sie dabei jeweils die entsprechende *Picture Card*.
- Sagen Sie die Wörter vor und lassen Sie die Kinder auf die *Picture Cards* (z. B. *Point to the pencil case*).
- Lassen Sie die Wörter mehrmals wiederholen.
- Steigern Sie allmählich Ihr Tempo.

Übungen zur Verankerung des Wortschatzes im Wiedererkennungsgedächtnis:

- Rufen Sie ein Kind an und sagen Sie die Wörter der Reihe nach. Das Kind zeigt auf der Tafel auf die entsprechende *Picture Card*. Rufen Sie ein anderes Kind an die Tafel und lassen Sie die Wörter durcheinander und fordern Sie das Kind auf, die Wörter zu wiederholen.
- Rufen Sie ein Kind an und fordern Sie sie auf, eine Karte von der Reihe zu nehmen und diese einem anderen Kind in der Klasse zu zeigen, z. B.: *Sagen Sie: Mark, take the glue stick, please and give it to Lena. Here you are. – Lena: Thank you.*
- Wenn alle *Picture Cards* in der Klasse verteilt sind, sagen Sie: *Show me the picture of the glue stick on the board.* Das Kind rückt die entsprechende *Picture Card* befestigt diese wieder an der Tafel. Fahren Sie auf diese Art fort, bis alle *Picture Cards* wieder an der Tafel befestigt sind.
- Rufen Sie einzelne Kinder zur Tafel. Geben Sie die folgende Anweisung: *Touch the pencil case/...* Die Kinder berühren die entsprechende *Picture Card*. Nehmen Sie

dann alle *Picture Cards* in der Reihe. Fordern Sie die Kinder auf, die Augen zu schließen (*Close your eyes*). Durch das Wegschalten des visuellen Kanals können sich die Kinder ganz auf das Klängebene konzentrieren. Sprechen Sie die Wörter einzeln vor und lassen Sie dabei Ihre Stimme. Sagen Sie die Wörter leise, hoch, tief, fröhlich, traurig, zornig, müde, mühsam, mühsam. Die Kinder hören zunächst zu, dann sprechen sie jedes Wort genau so nach, wie Sie es vorgesprochen haben.

Übungen zur Verankerung des Wortschatzes im Produktivgedächtnis:

- Befestigen Sie die *Picture Cards* an der Tafel. Sagen Sie dann die Wörter der Reihe nach. Lassen Sie die Kinder die einzelnen Wörter zweimal wiederholen. Lassen Sie die Wörter einige Male, ändern Sie die Reihenfolge der Wörter zwischen den einzelnen Wörtern. Mögliche Aktivitäten bieten sich an: mit den Fingern schnippen, sich auf dem Oberschenkel klopfen, mit den Füßen stampfen, aufstehen und sich beim nächsten Wort hinsetzen.
- Nehmen Sie eine *Picture Card* nach der anderen, sagen Sie das jeweilige Wort und drehen Sie die Karte um, sodass nur die Rückseite sichtbar ist. Wenn alle *Picture Cards* umgedreht sind, fragen Sie: *Who can remember the words?* Lassen Sie einzelne Kinder herauskommen, ein Wort sagen und die vermeintlich richtige Karte umdrehen.
- Holen Sie eine *Picture Card* nach der anderen mit der Rückseite zu den Kindern und fragen Sie: *What is it? (What do you think?)* Die Kinder raten, um welches Wort es sich jeweils handelt. Wenn ein Kind richtig geraten hat, zeigen Sie die *Picture Card* und antworten Sie mit: *Yes, it is.*

Die Verwendung der *Word Cards*

Die *Word Cards* zeigen das Schriftbild wichtiger neuer Wörter. Diese werden mithilfe der *Picture Cards* eingeführt und im Anschluss an die Vermittlung der Bedeutung mittels verschiedener Techniken geübt (siehe oben). Erst wenn die Kinder die Wörter beherrschen und korrekt aussprechen können, empfiehlt sich die Einführung des Schriftbildes anhand der *Word Cards*, was zusätzliche visuelle Unterstützung beim Behalten der Wörter darstellt. In PLAYWAY 1 stehen ab Unit 4 *Word Cards* zur Verfügung. Das Schriftbild kann, muss aber nicht in den Unterricht mit eingebunden werden, sollten die Kinder zu diesem Zeitpunkt noch nicht so weit sein.

Das Arbeiten mit den *Word Cards* kann auf zweierlei Weise erfolgen:

- im unmittelbaren Anschluss an die Arbeit mit einem Wortfeld.
- mit zeitlicher Verzögerung (einen oder mehrere Unterrichtsabschnitte später).

Beide Verfahren sind gleichermaßen empfehlenswert und können – je nach den konkreten Bedingungen im Unterricht – variabel eingesetzt werden. Beim zweiten Vorgehen sollten allerdings Aussprache und Bedeutung der Wörter mithilfe der *Picture Cards* rasch wiederholt werden.

Folgendes ist in jedem Fall zu beachten: Wenn die Kinder den Wortschatz produktiv beherrschen, werden die *Word Cards* gezeigt, und zwar rasch (*flashcard-Verfahren*), um zu vermeiden, dass die Kinder Buchstabe für Buchstabe zu

lesen beginnen. Trotzdem erkennen die Kinder meist ganz leicht, um welches der gelernten Wörter es sich handelt, denn sie verbinden nun bereits gespeicherte Hörbilder ganzheitlich mit dem jeweiligen Schriftbild. Sie lernen in diesem Fall unbewusst, dass z. B. das mit einem [u] gesprochene *book* im Schriftbild kein „u“ enthält.

Die Kinder nennen dann das jeweilige Wort. Die Lehrperson unterstützt sie, indem sie lobend die richtige Aussprache bestätigt: *Yes. Book. Very good.* Anschließend hängt ein Kind die *Word Card* zur entsprechenden *Picture Card*.

Die Fähigkeit, Lautbild und Schriftbild einander richtig zuzuordnen, bedeutet aber noch nicht, dass die Kinder schon fehlerfrei lesen können. Beim Zeigen der Wortkarten überlegt das Kind, welches von den vorher gehörten und gesprochenen Wörtern das Gezeigte sein könnte. Dieses ganzheitliche Verbinden von Laut- und Schriftbild ist jedoch eine wesentliche Grundlage für die Entwicklung der Fertigkeit des Lesens.

Im folgenden Absatz finden Sie eine Auswahl an Übungen zur Arbeit mit den *Word Cards*, die sich in der Praxis sehr gut bewährt haben.

Wortschatzübungen mit Schriftbildunterstützung:

- Halten Sie die *Word Cards* zu einem bestimmten Thema nur kurz hoch. Sagen Sie das jeweilige Wort und befestigen Sie die *Word Cards* an der Tafel bzw. fordern Sie einzelne Kinder auf, die *Word Cards* zu den entsprechenden *Picture Cards* an der Tafel zu hängen. Üben Sie mit den Kindern durch mehrmaliges Vor- und Nachsprechen. Sagen Sie einzelne Wörter und die Kinder rufen die entsprechenden *Word Cards*. Fordern Sie die Kinder auf, die Augen zu schließen. Nennen Sie einige Wörter von der Tafel. Die Kinder öffnen die Augen und nennen die fehlenden Wörter.
- Teilen Sie die *Picture Cards* und *Word Cards* an die Kinder aus. Sagen Sie: *Let's find the matching pairs.* Legen Sie z. B.: *Dog.* und fordern Sie die Kinder mit der entsprechenden *Picture Card* bzw. *Word Card* auf, herauszukommen und sich nebeneinander zu stellen. Verfahren Sie mit den restlichen Wörtern ebenso.
- Halten Sie eine *Word Card* oder andere ganz kurz hoch. Wenn die Kinder es nicht nennen, wiederholen Sie es. Ein Kind soll die *Word Card* neben der entsprechenden *Picture Card* an der Tafel befestigen (*Put it on the board.*). Dann drehen Sie die *Picture Cards*, lassen Sie aber die *Word Cards* an der Tafel. Zeigen Sie die Wörter mit den Kindern langsam vor. Fordern Sie die Kinder auf, die Augen zu schließen. *Close your eyes.* Drehen Sie die *Word Cards* mit der beschrifteten Seite zur Tafel. Fordern Sie die Kinder auf, die Augen zu öffnen: *Open your eyes.* Zeigen Sie die Wörter in der Reihenfolge auf die *Word Cards* und sagen Sie jeweils: *What is it? What do you think?*
- *Pairs* Spiel: Spielen Sie sich mit den Kindern in einen Kreis. Teilen Sie die *Word Cards* an einzelne Kinder aus. Zeigen Sie eine *Picture Card* nach der anderen und die Kinder rufen das entsprechende Wort. Legen Sie die *Word Cards* auf der bedruckten Seite nach unten auf den Boden in der Mitte des Kreises. Das Kind mit der entsprechenden *Picture Card* zeigt die Karte kurz den anderen Kindern, nennt das Wort und legt die *Word Card* ebenso mit der beschrifteten Seite nach unten auf den Boden. Wenn alle Karten am Boden liegen, vermischen Sie die Karten und spielen mit den Kindern das *Pairs* Spiel. Jedes

Kind darf der Reihe nach zwei Karten umdrehen. Dreht es eine *Picture Card* und die dazugehörige *Word Card* um, so darf das Kind das Wort behalten. Wenn die Karten kein *matching pair*, so drehen die Kinder wieder umgedreht und das nächste Kind ist an der Reihe. Wer am Schluss am meisten *matching pairs* hat gewonnen.

- Ferner kann man von Nutzen sein mit den Kindern bei Gelegenheit anderer zu sprechen, wenn man sich am besten die jeweilige Aussprache eines Wortes merken kann, auch wenn sie das Schriftbild oder die Aussprache unterscheidet.

Lassen Sie die Kinder damit experimentieren, dass sie die Wörter nachsprechen, ihre Stimme variieren, das Wort in einem Satz schreiben und dazu sprechen etc.

Fragen Sie die Kinder, ob sie Ideen haben, wie man sich das Wort und das Bild möglichst gut einprägen könnte.

Der Einsatz von Videosequenzen und der Einsatz von Story Cards

Im Zusammenhang mit dem Einsatz der Videosequenzen von *Cartoon Stories* im Unterricht empfehlen wir die folgenden Schritte:

1. Phase: Vorentlastung wichtiger Wörter und Phrasen

Als Vorbereitung werden, wenn nötig, zunächst wichtige Wörter bzw. Phrasen – oftmals mithilfe der *Picture Cards* bzw. *Story Cards* (oder auch Tafelzeichnungen) – vorentlastet.

2. Phase: Vorspielen der Videosequenz

Die Videosequenzen werden – eventuell mehrmals – vorgespielt.

3. Phase: Erzählen der Geschichte

In weiteren Schritten dienen die *Story Cards* bzw. die Handpuppe Max der spielerischen Übung und Festigung der Texte der *Stories*. *Story Cards* und Handpuppe können in späterer Folge auch als ideale Mittel zur regelmäßigen Wiederholung des Gelernten eingesetzt werden.

Erzählen Sie die Geschichte mithilfe der *Story Cards*. Befestigen Sie während des Erzählens die Karten nacheinander an der Tafel.

- Erzählen Sie die Geschichte noch einmal. Machen Sie während des Erzählens immer wieder Pausen und fordern Sie die Kinder mit entsprechender Mimik und Gestik auf, mit Ihnen die Geschichte zu rekonstruieren. Sagen Sie z. B. bei der der Erarbeitung der Geschichte *The robot* (*Pupil's Book*, Seite 25):
Let's build a ...
Kinder: ... *robot*.
Sagen Sie: *Great ...*
Kinder: ... *idea*.
etc.

4. Phase: Spiel zur Rekonstruktion der Geschichte

- Verteilen Sie die *Story Cards* an einzelne Kinder. Erzählen Sie die Geschichte noch einmal. Das Kind mit dem jeweiligen Bild kommt heraus. Zuletzt stehen alle Kinder, an die die *Story Cards* verteilt wurden, in der Reihenfolge des Ablaufs der Geschichte vor der Klasse. Die Bilder werden für die anderen gut sichtbar in die Höhe gehalten.
- Erzählen Sie die Geschichte langsam und zeigen Sie dabei jeweils auf das Kind mit dem entsprechenden Bild. Stoppen Sie und fordern Sie das Kind auf, den Satz / die

Lernpsychologische Anmerkungen zum frühen Fremdsprachenlernen

Voraussetzungen für das frühe Fremdsprachenlernen

Wenn Kinder mit dem Englischlernen in der Volksschule beginnen, kennen sie in der Regel nicht nur schon einige englische Wörter, sie verfügen auch über eine Reihe von Grundfertigkeiten, die sie dazu befähigen, eine neue Sprache zu lernen. Diese Fertigkeiten wurden im Prozess des Erwerbs der Erstsprache erworben.

Das schulische Fremdsprachenlernen baut auf diese bereits vorhandenen Grundlagen auf und entwickelt diese Fertigkeiten weiter:

Die Fähigkeit Bedeutung zu erfassen

Bevor Kleinkinder die genaue Bedeutung einzelner Wörter kennen, sind sie schon in der Lage, ganze Äußerungen ihrem Sinn nach zu verstehen. Intonation, Mimik, Gestik und der Zusammenhang zwischen dem Gesagten und ihrer Umgebung helfen ihnen dabei, Gehörtes zu entschlüsseln. Im Fremdsprachenunterricht gilt es, genau diese Fähigkeit zu aktivieren. Auf diese Art haben die Kinder schon in sehr frühen Phasen des Fremdsprachenunterrichts wertvolle Erfahrungserlebnisse.

Die Fähigkeit mit begrenzten sprachlichen Mitteln kreativ zu handeln

Kinder spielen häufig mit Sprache und verwenden ihre oft noch sehr geringen sprachlichen Möglichkeiten durch Übertragung des Gelernten auf andere Kontexte und durch Neuschöpfungen zu erweitern. Hören sie zum Beispiel deutsche Wörter Englisch auszusprechen, kann einem Kind ein Wort auf Englisch nicht einfallen. All diese Beobachtungen geben der Lehrperson Aufschluss über wichtige Prozesse des Sprachenlernens.

Die Fähigkeit indirekt zu lernen

Volksschulkinder sind kaum an formalen grammatikalischen Strukturen, dem System der Aussprache oder anderen formalen Sprachaspekten interessiert. Sie sind fasziniert von einer Geschichte und versuchen, die darin vorkommenden Wörter zu verstehen.

Sie haben Freude am Nachsprechen der Wörter, die die Lehrperson einführt, und sagen die Wörter gerne nach. Sie haben Spaß an *Chants* und *Songs* und zeigen sich begeistert mit, wenn sie sprechen bzw. singen. Sie wollen die Lösung von Problemen finden und verwenden dazu mit großem Enthusiasmus die Strukturen, die die Lehrperson ihnen vorgegeben hat. Sie spielen in der Klasse Szenen aus einer *Story* und imitieren die Stimmen der Figuren, die sie spielen, so gut, dass ihre Aussprache sehr nahe an die Modellstimme herankommt, die sie vorher im Video gesehen haben. In manchen Fällen lernen die Kinder auch durch Beobachtung sprachliche Fertigkeiten. Sprache ist also nicht Selbstzweck, sondern ein natürliches Mittel zum Erreichen kommunikativer Ziele.

Die Fähigkeit mit Fantasie und Imagination zu lernen

Im Rollenspiel wissen Kinder, dass es sich um ein Spiel handelt. Gleichzeitig identifizieren sie sich aber so stark mit

der Spielhandlung, als ob es tatsächlich Wirklichkeit wäre. Die Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit verschwimmen, wenn Kinder in spielerischen Kontexten involviert sind. Für das Sprachenlernen bedeutet das, dass die Kinder in solchen Situationen die Fremdsprache leichter zu Eigenem machen können, durch was die Fremdsprache mit der neuen Sprache allmählich verknüpft werden kann.

Die Fähigkeit zu Interaktion und Kommunikation

Kinder haben ein natürliches Bedürfnis, sich einander und uns mitzuteilen. Dies ist ein natürliches, einfach sein, besonders dann, wenn wir sie zum Zuhören bewegen wollen. Gleichzeitig ist dies eine wichtige Grundfertigkeit, auf die die fremdsprachliche Kommunikation aufbauen kann.

Sprachenlernen als ganzheitlicher Prozess

Sprachenlernen ist ein ganzheitlicher Prozess. Mithilfe von Sprache können wir uns mit anderen verständigen und uns selbst verständlich machen.

Das Kind, das eine Fremdsprache lernt, ist beim Lernen einer Fremdsprache die gesamte Auseinandersetzung mit formalen Aspekten der neuen Sprache wichtig. Sie wollen verstehen, wie die Sprache funktioniert und welchen Regeln sie folgt. Sie wollen z. B. wissen, wie verschiedene Zeiten gebildet und wann sie verwendet werden, und versuchen, ihr kognitives Wissen über Sprache als Hilfe beim Lernen einer Fremdsprache systematisch einzusetzen.

Kinder lernen eine Fremdsprache anders. Sie nehmen sie in einem ganzheitlichen Prozess auf. Eine wichtige Grundlage dieses ganzheitlichen Prozesses bildet die **Entwicklung des Hörverstehens**. Das Kind lernt, Gehörtes zu verstehen, indem es zunächst Vermutungen anstellt, was das Gesagte bedeuten könnte. Dabei spielen Mimik und Gestik, Realgegenstände und andere Anschauungsmittel, wie Bilder und Piktogrammzeichnungen, als Verstehenshilfe eine große Rolle. So können die Kinder von Beginn an die Aufforderungen der Lehrperson (*Stand up.*) dadurch verstehen, dass die Lehrperson selbst aufsteht, wenn sie die Phrase das erste Mal verwendet und die Kinder durch Mimik und Gestik zum Nachmachen auffordert. Wenn die Lehrperson die genannte Äußerung in der Folge immer wieder verwendet, kann sie allmählich auf mimische und gestische Unterstützung völlig verzichten.

Von entscheidender Bedeutung für die Motivation des Kindes, die Fremdsprache zu entschlüsseln, sind die Inhalte, die an das Kind in der neuen Sprache herangetragen werden. Wenn diese sinnvoll, interessant, spannend oder lustig sind, wird das Kind stärker motiviert, das Gehörte verstehen zu wollen. Die Freude über die Fähigkeit, eine *Story* in der Fremdsprache verstehen zu können, verstärkt das Selbstwertgefühl und steigert die Motivation zum Lernen.

Das Gleiche gilt für die Anbahnung der Sprechfertigkeit. *Songs*, *Rhymes* und *Chants* bieten den Kindern die Möglichkeit, auf angstfreie und spielerische Weise Erfahrungen mit Aussprache und Intonation der Fremdsprache zu sammeln. Dabei üben und wiederholen sie auf lustbetonte Weise wichtige Wörter und Redemittel und prägen sich diese unbewusst ein. Wie beim Erwerb der Erstsprache bilden auch beim Fremdsprachenlernen *Stories*, *Sketches* und Rollenspiele eine wertvolle Hilfe bei der Entwicklung der Sprechfertigkeit. Die Kinder prägen sich dabei wichtige Redemittel ein, sie lernen, Zusammenhänge zu verstehen, und sie können im Rollenspiel einfache Äußerungen in kommunikativen Kontexten spielerisch erproben.



U N T E R R I C H T S S E Q U E N Z 1

Wortschatz, Phrasen und Strukturen:

Wortschatzwiederholung der Themengebiete *Colours* und *Numbers 1–6*
chair; desk; book; pencil; glue stick; pen; scissors; pencil case; schoolbag;
Song: Let's play a game!

Sprachliche Fertigkeiten:

Bedeutung und Aussprache der neuen Wörter lernen.
 Schulsachen von der CD verstehen und dabei auf die entsprechenden Bilder im Buch zeigen und diese anschließend benennen.
 Einen *Song* (*Let's play a game!*) von der CD verstehen.
 Einen *Song* rhythmisch im Chor und einzeln mit Bildunterstützung mitsingen.

Kognitive, motorische und soziale Fertigkeiten:

Neue Wörter von einem *Song* auf der CD verstehen und auf entsprechende Bilder im Buch zeigen.
 Einzelwörter zeigen und dazu Bewegungen machen.

Integration in den Gesamtunterricht:

Sachunterricht für gehen in die Schule
 Technik

Materialien:

Picture Cards 1–3
Picture Cards 14–22; Pupil's Book, Seite 8,
Übung 1–2; CD 1 Nr. 8–10; evtl. Realia
 (Schultaschen, Bleistifte, Federpennale, Scheren, Kleber, Büxer); evtl. Poster 1

Wiederholung

- Wiederholen Sie die Farben und Zahlen mithilfe der *Picture Cards*.
- Teilen Sie die *Picture Cards* an einzelne Kinder aus. Nennen Sie eine Farbe bzw. Zahl. Die entsprechende *Picture Card* kommt heraus und befestigt diese an der Tafel.
- Sagen Sie mit den Kindern große und kleine Wörter Reihe nach. Klatschen Sie für jeden einzelnen Wörtern zweimal. Wiederholen Sie die Wörter einige Male, ändern Sie aber die Töne, die Sie für die einzelnen Wörtern. Folgende Möglichkeiten bieten sich an: mit den Fingern schlagen, sich lautmalerisch über den Oberarm klopfen, mit den Füßen stampfen, aufstehen und sich beim nächsten Wort wieder setzen etc.

Wortschatz

chair; desk; book; pencil; glue stick; scissors; pencil case; schoolbag

- Zeigen Sie die *Picture Cards* auf der CD. Öffnen Sie dabei ein im Buch und lesen Sie darin.
- Sprechen Sie jedes Wort mehrere Male vor und fordern Sie verschiedene Kinder auf, Ihre Gesten nachzuahmen.
- Zeigen Sie die *Picture Card* mit dem Federpennal und sagen Sie *pencil*. Zeigen Sie dabei eine Geste, die das Wort symbolisiert (beispielsweise das Schließen eines Klopfs). Fordern Sie verschiedene Kinder auf, diese Geste nachzumachen.
- Führen Sie das nächste Wort – *scissors* – mithilfe der *Picture Cards* an. Machen Sie mit ausgestrecktem Zeige- und Mittelfinger Schneidebewegungen.
- Sprechen Sie das Wort *scissors* mehrere Male vor und fordern Sie verschiedene Kinder auf, die Geste nachzuahmen.

- Führen Sie die Wörter *chair, desk, pencil, glue stick, pen* und *schoolbag* auf ähnliche Weise ein.

Anmerkung: Mit *pen* wird sowohl die Füllfeder (*fountain pen*), als auch der Filzstift (*felt tip*) und Kugelschreiber (*biro*) bezeichnet.

Tipp für Klassen mit vielen mehrsprachigen Kindern: Bevor Sie die Wörter auf den *Picture Cards* benennen, fragen Sie kurz ab, wie die Wörter in den Herkunftssprachen der Kinder heißen. So werden die Kinder für eventuelle Ähnlichkeiten sensibilisiert und können langfristig Spracherschließungsstrategien entwickeln.

Übungen zur Verankerung des Wortschatzes im Wiedererkennensgedächtnis

- Sagen Sie ein Wort, z. B. *pencil*, und fordern Sie ein Kind auf, mit der entsprechenden Geste zu reagieren. Üben Sie auf diese Weise auch alle anderen Wörter.
- Die Kinder legen Federpennal, Kleber, Schere, Bleistift und ein *Pupil's Book* vor sich auf den Tisch und stellen ihre Schultaschen neben ihre Stühle. Sagen Sie: *Touch the pencil*. Fordern Sie die Kinder durch Vorzeigen auf, den Bleistift zu berühren.
- Üben Sie die anderen Wörter auf die gleiche Weise.

Übungen zur Verankerung des Wortschatzes im Produktionsgedächtnis

- Sprechen Sie die Wörter ohne Stimme vor. Bewegen Sie dabei die Lippen so, als ob Sie die Wörter tatsächlich sagen würden (*Read my lips*). Die Kinder sollen Ihnen die Wörter von den Lippen ablesen und sie laut sagen.
- Zeigen Sie die *Picture Cards* oder die genannten Schulsachen in rascher Folge. Die Kinder nennen die Wörter.



Aussprachetipp: Achtung bei der Aussprache von *schoolbag*. Dabei ist es wichtig, dass das [æ] so offen wie möglich ausgesprochen wird.

Anmerkung: Das Tempo der Wortschatzarbeit ist insgesamt zügig und durch einen raschen Wechsel der Übungen bestimmt. Jedes Kind muss jedoch, wenn nötig, genügend Zeit zum Nachdenken bekommen.

1 **My school Listen and point.**

**Say.
Hörübung**



- Fordern Sie die Kinder auf, die Seite 8 im *Pupil's Book* aufzuschlagen. Die Kinder betrachten die Schulsachen in Übung 1.
- Nennen Sie die Schulsachen durcheinander und die Kinder zeigen auf die entsprechenden Abbildungen.
- Spielen Sie dann die Hörübung von der CD vor (CD 1 Nr. 8). Die Kinder hören zu und zeigen auf die Schulsachen mit.

Tapescript:

- | | |
|--------------|--------------|
| Chair. | Chair. |
| Desk. | Desk. |
| Book. | Book. |
| Pencil. | Pencil. |
| Glue stick. | Glue stick. |
| Pen. | Pen. |
| Scissors. | Scissors. |
| Pencil case. | Pencil case. |
| Schoolbag. | Schoolbag. |

- Halten Sie das *Pupil's Book* in die Höhe, sodass alle Kinder sehen können.
- Zeigen Sie immer auf ein Gegenstand und fordern Sie die Kinder dazu auf, diesen zu benennen.

Anmerkung: Die kleine Übung (*Find Whatsit!*) sollte erst nach Anschauen der *Cartoon Story What's a...* Unterrichtssequenz 3 erfolgen, damit die Kinder wissen, wonach sie suchen sollen.

2 Listen and point

Sing the song.

Song: Let's play a game!



Let's play a game!

© HELBLING

Rock 'n' Roll 90
Intro / Interlude

Chorus

English is a fun game. English is a fun game.
Lots of words to play.
Lots of school things, let's play the game to-day.

my desk, desk, desk, it's a book, book, book!
bag, bag, bag, it's a pen, pen, pen!
chair, chair, chair, it is me, me, me!

Break

1.-2. 3.
A G D/F# Em A G D/F# Em

Is it black? Is it brown? Let's have a look!
Is it red? Is it blue? Let's look a-gain!
Is it Tom? Is it Kate? No! It's me!

Ending

Eng-lish is a fun game. Eng-lish is a fun game.



- Die Kinder haben das *Pupil's Book* auf Seite 8 geöffnet und betrachten die Bilder.
- Spielen Sie den *Song* von der CD vor (CD 1 Nr. 9). Die Kinder zeigen im Buch mit.
- Sprechen Sie den Liedtext mehrmals im Rhythmus des Liedes. Machen Sie entsprechende Bewegungen und Gesten zu den einzelnen Wörtern und verwenden Sie die entsprechenden *Picture Cards* zur Unterstützung (*desk, book, black, brown, schoolbag, pen, red, blue, chair*). Die Kinder machen allmählich (in erster Linie bei den Strophen) mit.
- Spielen Sie den *Song* mehrmals von der CD vor. Lassen Sie die Kinder die Bewegungen und Gesten mitmachen und allmählich mitsingen.
- Singen Sie abschließend das Lied mit den Kindern zur Playbackversion (CD 1 Nr. 10).



Poster 1: School

- Hängen Sie das Poster in der Klasse auf und laden Sie die Kinder ein, es zu betrachten. Erklären Sie den Kindern, dass das Poster zum Thema der Unit, die sie gerade machen, passt und dass sie bei Gelegenheit Aufgaben dazu erledigen werden.
- Halten Sie Kopien der Arbeitsblätter zum Poster für die Kinder bereit. Kinder, die im Laufe der Bearbeitung von Unit 2 schneller mit ihrer Arbeit fertig sind, nehmen sich

ein Arbeitsblatt und arbeiten die Aufgaben in Einzelarbeit. Wenn sie damit fertig sind, können die Kinder Paare bzw. Gruppen bilden und die Reihenaufgaben durchzuführen.

- Da es sich um die Anfangsphase handelt, besprechen Sie die Aufgaben mit den Kindern. „Lesen“ Sie dazu die unterschiedlichen Arbeitsblätter vor und demonstrieren Sie diese mit einem Kind.
- Weitere Anweisungen zur Arbeit mit den Postern finden Sie im Poster-Begleitheft.

UNTERRICHTSSEQUENZ 2

Wortschatz, Phrasen und Strukturen:

Wortschatzwiederholung zum Themengebiet School

Vorwiegend rezeptiv: *Close your eyes; You can see a flower; Open your eyes; Draw the flower.*

Sprachliche Fertigkeiten:

Eine Kette von Anweisungen einer Action (*The flower*) verstehen.

Einfache Anweisungen von einer CD verstehen und mit entsprechenden Bildern verbinden.

Alternative, motorische und soziale

Fertigkeiten:

Anweisungen mit Bewegungen verbinden, in vertauschter Reihenfolge verstehen und ausführen. Anweisungen von der CD verstehen und die Bilder im Buch entsprechend nummerieren.

Integration in den Gesamtunterricht:

Kunst und Gestaltung: eine Blume zeichnen

Materialien:

CD 1 Nr. 10
Pupil's Book, Seite 9, Übung 3; CD 1 Nr. 11

Wiederholung

- Singen Sie mit den Kindern zur Wiederholung das Lied *Let's play a game* aus der vorigen Unterrichtssequenz. Nutzen Sie die CD *Back to school* (CD 1 Nr. 10).



Wortschatzwiederholung

flower

- Zeichnen Sie eine Blume auf die Tafel und führen Sie das Wort *flower* ein. Sagen Sie das Wort einige Male und lassen Sie die Kinder nachsprechen.

Action Story: The flower

Zuhören und imitieren

- Die Kinder stehen auf. Geben Sie die Anweisungen der Action Story und lassen Sie sie gleichzeitig mimisch bzw. gestisch aus. Die Kinder imitieren Ihre Handlungen. Sagen Sie:

You can see a flower.

Open your eyes.

Draw the flower.

- Wiederholen Sie dies so oft, bis Sie merken, dass sich die Kinder die Sätze und die dazugehörigen Handlungen gut gemerkt haben.

Anweisungen ausführen

- Sagen Sie den Kindern, dass Sie nun die gleichen Anweisungen geben werden, aber ohne sie selbst auszuführen.
- Geben Sie die Anweisungen wie zuvor, in derselben Reihenfolge. Die Kinder führen die Bewegungen aus. Sie selbst bewegen sich nicht, geben aber bei richtiger Ausführung eine positive Rückmeldung (z. B. durch Kopfnicken).
- Wiederholen Sie dies so oft, bis Sie merken, dass die Kinder die Anweisungen mühelos umsetzen können.
- Steigern Sie allmählich das Tempo.

Hinweis: Weisen Sie die Kinder darauf hin, dass sie Ihre Anweisungen nicht nachzusprechen brauchen. Falls Kinder jedoch nachsprechen wollen, lassen Sie sie gewähren.

Anweisungen durcheinander ausführen

- Kündigen Sie an, dass Sie die Anweisungen nun durcheinander geben werden (*Now in jumbled order.*) und die Kinder diese ausführen sollen. Sie selbst machen keine Bewegungen dazu.
- Sagen Sie z. B.: *Draw the flower. You can see a flower.* etc.



- Wiederholen Sie dies so oft, bis Sie merken, dass die Kinder die Anweisungen problemlos ausführen können.
- Rufen Sie auch einzelne Kinder auf und geben Sie ihnen jeweils eine Anweisung, die sie ausführen.

3 Listen and point.

Draw    .

Action Story: The flower
Hörübung



3 Listen and point. Draw    .

The flower

9

- Fordern Sie die Kinder auf, ihr *Pupil's Book* auf Seite 9 aufzuschlagen und die Bilder zu betrachten, die in ungeordneter Reihenfolge gedruckt sind. Geben Sie ihnen dafür genügend Zeit.
- Spielen Sie die *Action Story* von der CD 1 Nr. 11). Die Kinder legen während des Zuhörens auf die entsprechenden Bilder im

Tapescript:

One. Close your eyes.

Two. You can see a flower.

Three. Cover your eyes.

Four. Clap.

- Spielen Sie diese Übung bei Bedarf nochmals vor. Sie achten dabei darauf hin, dass im Kästchen im *Pupil's Book* bereits ein Punkt eingezeichnet ist. Fragen Sie die Kinder, wo dieser Punkt stehen könnte. Lassen Sie die Kinder dazu auf die restlichen Bilder mit einem oder vier Punkten zu markieren, um Sie in die richtige Reihenfolge zu bringen. Spielen Sie dazu die Übung ein zweites Mal (CD 1 Nr. 11).
- Zur Kontrolle dieser Übung können Sie vier Kästchen an die Tafel zeichnen, die die vier Bilder im *Pupil's Book* symbolisieren sollen. Die Kinder sagen Ihnen anschließend an, wie viele Punkte Sie in die jeweiligen Kästchen einzeichnen sollen.



U N T E R R I C H T S S E C T I O N 7 3

Wortschatz, Phrasen und Strukturen:

Wortschatzwiederholung zu den Themengebieten *Colours* und *Numbers*
Vorwiegend rezeptiv: siehe Videoscript *Cartoon Story: What's a Whatsit?*

Sprachliche Fertigkeiten:

Eine *Cartoon Story (What's a Whatsit?)* von der DVD, von der CD und beim Erzählen durch die Lehrperson verstehen.
Allmählich beim Erzählen mitsprechen.
Minidialoge und evtl. ein Rollenspiel aufführen.

Kognitive, motorische und soziale Fertigkeiten:

Der Handlungsabfolge einer Geschichte folgen.

Sticker aus dem Anhang ric...
Bildgeschichte anklebe...
Evtl. Ergebnis selbst... mittels Lösungsblatt überprüfen

Integrationsmöglichkeiten im Unterricht:

Medienbildung: ... entwickeln
Kunst und Gestaltung: Farben

Materialien:
Picture Cards ...
DVD (*Cartoon Story: What's a Whatsit?*, 05:00);
Booklet (Seiten 10–11, Übungen 4–5; CD 1
Nr. 1–3; Sticker aus dem Anhang im *Pupil's Book*);
Evtl. Lösungsblatt zur Selbstkontrolle; *Story Cards* (Seiten 3–26; evtl. Requisiten für ein Rollenspiel; evtl. Kopiervorlage 3

Wiederholung

- Wiederholen Sie die Wörter für die Zahlen ... Sie gemeinsam mit den Kindern bis 6 zählen ... *Picture Cards* an die Tafel hängen.
- Wiederholen Sie die Farben ebenfalls mithilfe der *Picture Cards*. Befestigen Sie die Kärtchen an der Tafel und sagen Sie die Wörter mehrmals ... Die Kinder sprechen Ihnen nach.
- Rufen Sie einzelne Kinder an die Tafel ... z. B. *touch red* (*Noah*), *touch green*. etc. Das Kind führt die entsprechende *Picture Card*.

Phrasenvorentlastung

- (*Red*) for me; Come here; Stop; ...
- Nehmen Sie die *Picture Cards* ... und zeigen Sie dann auf sich selbst.
 - Sprechen Sie nun die Phrasen ... mehrere Male vor und fordern Sie verschiedene Kinder auf, ihre Geste nachzuahmen ...
 - Sagen Sie ans ... *Come here* und machen Sie eine entsprechende ... Bewegung. Fordern Sie die Kinder auf, die Geste nachzuahmen.
 - Führen Sie die übrigen Wörter ... Phrasen auf ähnliche Weise ...

Tipp für Klassen mit vielen mehrsprachigen Kindern:
Nachdem die Wörter und Phrasen eingeführt haben, fragen Sie ... wie diese in der Herkunftssprache der Kinder ... So werden die Kinder für eventuelle Ähnlichkeiten sensibilisiert und können langfristig ... Strategien entwickeln.

4 watch the story. Cartoon Story: What's a Whatsit?

- Sagen Sie den Kindern, dass sie nun eine *Cartoon Story* sehen werden und genau aufpassen sollen. Spielen Sie

die Videosequenz *What's a Whatsit?* von der DVD ab. Spielen Sie die Geschichte bei Bedarf mehrmals ab.

Videoscript: What's a Whatsit?

Girl: One, two, three.
Dad: Red for me!
Girl: Wow!
Whatsit: Hehehe!
Girl: One, two, three.
Dad: Yellow for me!
Girl: Hello!
Whatsit: Hehehe!
Dad: One, two, three.
Dad: Blue for me!
Whatsit: Hehehe!
Magician: Sunny?
Girl: Yes, Dad?
Magician: Come here. Look.
Girl: Coming, Dad!
Dad: Wow. I love it.
Magician: Abracadabra, red, yellow, blue.
Dad: This is for you!
Girl: Oh! Haha!
Magician: Let's go.
Girl: OK!

Sam: Stop, Emma. Stop!
Sally: Yes, stop, Emma.
Emma: Mmmm. Hehe! Oops.
Sally: Sally! Sam! Come here. Look!
Sam: What's this?
Sally: Mmm.
Emma: It's a box. Open it!
Sam: Ahh.
Emma: Help me!
Whatsit: Woohooo!!!
Sam/Sally: Ahhh!
Emma: Hello!
Whatsit: Wohohooo!
Sam/Sally: Wow!



Emma: What's your name?
 Whatsit: I'm Whatsit!
 Emma: Whatsit? What's a Whatsit?
 Whatsit: I'm a Whatsit. A Whatsit is me... he he.
 Sam: A Whatsit?
 Whatsit: Look!
 All kids: Wow!
 Whatsit: What's your name?
 Sally: I'm Sally!
 All kids: Wow!
 Sam: Hi! I'm Sam.
 Emma: And I'm Emma.
 Whatsit: Nice to meet you! Thank you. Thank you very much! Wohooo!
 Emma: Stop! Whatsit! Oh no... ahhhh... Aha!
 Whatsit: Mhm? Hehehe...

Erzählen der Geschichte



- Erzählen Sie nun die Geschichte noch einmal mithilfe der *Story Cards*. Befestigen Sie während des Erzählens ein Bild nach dem anderen an der Tafel.
- Wenn Sie die Geschichte mehrmals erzählen, können Sie allmählich die Kinder zum Mitsprechen auffordern. Beginnen Sie auf das erste Bild und sagen Sie z. B.: *One, two, three*. Die Kinder vervollständigen mit *Red for*

Spiel zur Rekonstruktion der Geschichte



- Hängen Sie die *Story Cards* in ungeordneter Reihenfolge an die Tafel. Fordern Sie zwei Kinder auf, die *Story Cards* in die richtige Reihenfolge zu bringen.
- Lassen Sie die Kinder einzelne Bilder und Szenen der Geschichte nennen, an die sie sich erinnern können.
- Zeigen Sie nun die Videosequenz der Geschichte *Whatsit?* noch einmal und vergleichen Sie gemeinsam mit den Kindern, ob die Reihenfolge der *Story Cards* an der Tafel stimmt. Nehmen Sie die Karten von der Tafel.

Listen. Stick in. Hörübung: Einkleben



- Fordern Sie die Kinder auf, die Bilder in Übung 4 auf den Seiten 10 bis 11 im *Pupil's Book* zu betrachten.
- Spielen Sie anschließend die Hörspielfassung der Geschichte zweimal von der CD vor (CD 1 Nr. 12).
- Die Kinder hören zu und kleben die Sticker aus dem Anhang des *Pupil's Book* auf die entsprechenden freien Felder im Buch.
- Legen Sie eine fertig geklebte Bildgeschichte in der Klasse auf. Die Kinder gehen hin und überprüfen diese selbstständig.

Minidialoge – Rollenspiel

- Sagen Sie zu einem Kind: *You're the girl*. Imitieren Sie nun die Stimme des Zauberers und sagen Sie: *Sunny?* Flüstern Sie, wenn nötig, ein: *Yes, Dad?*
- Sagen Sie zu einem anderen Kind: *You're Sam*. etc. In leistungsstarken Klassen kann die Geschichte auch als Rollenspiel aufgeführt werden (sechs Rollen).

Hinweis: Agieren Sie als Regisseurin/Regisseur und helfen Sie den Kindern immer dann durch Einflüstern weiter, wenn sie beim Sprechen nicht mehr weiterwissen.