

At the Pet Shop

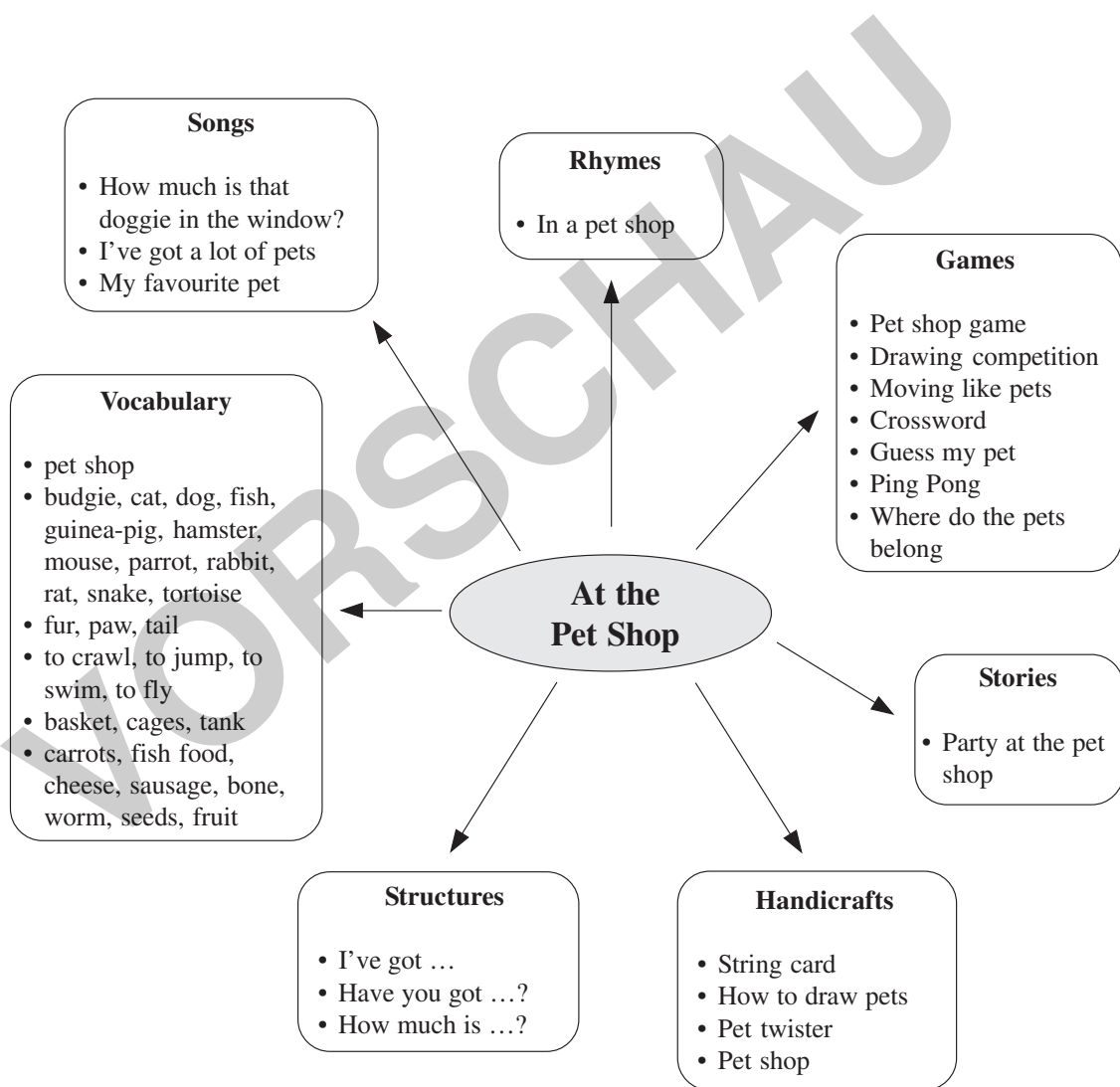
4.6

Vorüberlegungen

Lernziele:

- Die Schüler lernen die Namen ausgewählter Haustiere und ihrer Behausungen kennen.
- Sie sollen nach dem Preis eines Haustieres fragen können.
- Sie lernen tierspezifische Körperteile kennen und können einfache Tierzeichnungen anfertigen.

Überblick – WEB:



4.6	At the Pet Shop
	Vorüberlegungen
<p>Anmerkungen zum Thema:</p> <p>Tierhandlungen üben eine große Anziehungskraft auf Menschen jeden Alters aus. Vor allem Kinder halten sich dort gerne auf, und zwar auch dann, wenn sie sich gar kein Haustier kaufen können oder wollen. Schon allein die vielen verschiedenen Tiere zu sehen und ihr Verhalten zu beobachten ist immer einen Besuch wert. Englische <i>pet shops</i> haben den zusätzlichen Reiz, dass man dort nicht nur kleine Haustiere, sondern auch Hunde und Katzen kaufen kann.</p> <p>Ein solcher <i>pet shop</i> als Schauplatz von allerlei Geschehnissen soll im Mittelpunkt der vorliegenden Unterrichtseinheit stehen. Hier wird es nicht nur um die englischen Tiernamen, sondern auch um unterschiedliche Behausungen, Fortbewegungsarten und Kaufpreise gehen.</p> <p>Als zentrales Medium bietet das beiliegende Poster, im Klassenzimmer aufgehängt, vielfältige didaktische Möglichkeiten.</p> <p>Ein zweiter Schwerpunkt der Einheit, der den Schülern sicherlich viel Spaß machen wird, ist das Zeichnen von Haustieren. Mithilfe einfacher Anleitungen werden die Tiere Schritt für Schritt zeichnerisch entwickelt, sodass selbst weniger begabte Schüler zu einem Erfolg kommen können. Hier bietet sich die Möglichkeit, sehr anschaulich schon bekannte Körperteile (Kopf, Ohren, Beine, ...) zu wiederholen und durch tierspezifische Körperteile (Fell, Schwanz, Pfoten, ...) zu erweitern.</p> <p>Vorbereitung – Benötigte Materialien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poster • Taschenlampe • Bildkarten • schwarzer Karton • Folie • Blue-tack • weißer Tonkarton • ca. 1 m langer Faden • Säckchen (Stoffbeutel, Plastiktüte) • Locher • Gummiringe • Scheren <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Tipp: Blue-tack ist eine wieder verwendbare Klebmasse, ungiftig, einfach zu handhaben und vielseitig einsetzbar.</p> </div> <p>Literaturtipps:</p> <p>Bücher:</p> <p><i>Hunt, Roderick/Brychta, Alex: The New Dog, Oxford Reading Tree, Cornelsen Verlag, Oxford 1996</i> Die Familie sucht sich einen Hund im Tierheim aus. Jeder hat andere Vorstellungen – bis sie Floppy sehen! Auch als <i>Big Book</i> erhältlich.</p>	

At the Pet Shop

4.6

Vorüberlegungen

Inkpen, Mick: The great pet sale, Hodder Children's Books, London 1998

Ausverkauf im Tiergeschäft! Es gibt herrlich exotische Tiere vom Ameisenbär bis zum Komodo-Waran. Ein kleiner Junge kauft sie alle! Wunderbares *Lift-the-flap*-Buch.

Coplans, Peta: The Perfect Pet, Andersen Press Ltd., London 2002

Ein Huhn möchte sich im Tiergeschäft ein Haustier kaufen. Es entscheidet sich für einen Fuchs! Das kann nicht gut gehen ... Sehr witzig, auch als *Big Book* erhältlich.

Internetadressen:

www.theferretstore.com

www.worldpetstore.com

www.macpet.com

Schritte der Arbeit am Thema im Überblick:

- Step 1: Night at the pet shop
- Step 2: Pet shop game
- Step 3: In my pet shop
- Step 4: String card
- Step 5: How much is ...?
- Step 6: How to draw pets
- Step 7: Drawing competition
- Step 8: Where pets live
- Step 9: I've got a lot of pets
- Step 10: Party at the pet shop
- Step 11: My favourite pet
- Step 12: Moving like pets
- Step 13: Crossword
- Step 14: Ping Pong
- Step 15: Guess my pet
- Step 16: Put the pets into their cages
- Step 17: In a pet shop
- Step 18: Portfolio



At the Pet Shop

4.6

Unterrichtsplanung

Step 1: Night at the pet shop

Der **Einstieg** in das Thema soll über das **Poster** erfolgen. Um die Situation **spannend** und motivierend zu gestalten, wird das Klassenzimmer abgedunkelt. Das Poster ist an der Innenfläche der **Tafel** befestigt, die Tafel ist zunächst geschlossen. Die Schüler sitzen im Halbkreis oder Kinositz (Halbkreis abgestuft mit Tischen und Stühlen) davor. Die Lehrkraft hält eine **Taschenlampe** und die (vergrößerten) **Bildkarten** (vgl. **Material M 1**) bereit. Sie zeichnet einen Mond und einige Sterne an die Außenfläche der geschlossenen Tafel und leuchtet mit der Taschenlampe darauf. Sie spricht im Flüsterton.



Teacher: *It's night. It's dark. (huuuu ...) Everyone is sleeping.
We're going to visit a shop now. It's a shop with lots of animals. A pet shop.*

Die Lehrkraft öffnet die Tafel. Im (Halb-)Dunkel ist das Poster nur schemenhaft zu erkennen. Die Lehrkraft nimmt nun zunächst eine **Bildkarte** zur Hand, leuchtet darauf und nennt mehrmals deutlich den Namen des entsprechenden Tieres. Auf diese Weise wird das neue Wort **eingeführt**. Dann fordert sie einen Schüler auf, mit der Taschenlampe das Tier auf dem Poster zu **suchen**. So wird die **Aufmerksamkeit** der Schüler gebündelt und auf das Poster gelenkt.

Teacher: *Look, this is a cat.
Tim, take the torch (AE: the flashlight) and find a cat in the pet shop.*

Der Schüler sucht mit dem Lichtstrahl eine Katze auf dem Poster.

Pupil: *Here (is a cat).*
Teacher: *Very good, a cat. What is it?*
Pupils: *A cat.*
Teacher: *Look, this is a hamster. Tina, can you find a hamster?*

Auf diese Weise werden nun einige oder alle Tiere eingeführt. **Einfach** oder schon bekannt sind sicherlich *cat, dog, fish, hamster, mouse, rat*. **Schwieriger** sind *rabbit, tortoise* [t'ɔ:təʊs], *budgie, parrot, snake, guinea-pig* ['gɪni:pɪg]. Je nach Alter und Lernstand der Schüler soll es der Lehrkraft überlassen bleiben, welche und wie viele Tiere sie auf diese Weise vorstellen möchte. Die restlichen können auch in einer weiteren Unterrichtssequenz anhand des Posters eingeführt werden.

Sind alle Tiere gefunden, wird es hell und die Schüler können das Poster in Ruhe **betrachten**. Dann bekommt es einen gut sichtbaren Platz an der Wand. Die Bildkarten können rundherum befestigt werden.

Zur **Festigung des neuen Wortschatzes** bietet das Poster verschiedene Möglichkeiten. Die Schüler reagieren zunächst non-verbal, dann benutzen sie das neue Vokabular.

Die Lehrkraft fordert einige Schüler auf, **auf** bestimmte **Tiere** zu **zeigen**:

Teacher: *Point to the cat/the parrot/the guinea-pig/..., please.*

Die Lehrkraft **imitiert Tierlaute**, die Schüler sollen auf das Tier zeigen.

4.6

At the Pet Shop

Unterrichtsplanung

Vorsicht:

Der englische Hund bellt *woof, woof!*

Teacher: *Which pet can you hear?*
cat: miaow
mouse: squeak
parrot: Hello
budgie: whistle
snake: hiss

Die Lehrkraft fragt nach **Anzahlen**:

Teacher: *How many hamsters/fish/budgies/mice ... can you see?*

Vorsicht:

fish ist auch im Plural *fish*, *mouse* wird im Plural zu *mice*!

Und schließlich zeigt die Lehrkraft auf verschiedenen Tiere, die Schüler **nennen** diese:

Teacher: *What is it?*

Tipp:

Die Lehrkraft kann die **Tiere** auf den **Bildkarten** auch **ausschneiden** und auf dem **Tageslichtschreiber** zeigen. Die Schüler müssen die Tiere an ihrer Silhouette erkennen und benennen.

Step 2: Pet shop game

Dieses **Spiel** wird nach den Regeln des bekannten Spieles "Obstsalat" gespielt. Die Schüler sitzen im **Kreis**. Der Spielleiter steht in der Mitte. Jeder hat eine **Bildkarte** (vgl. **Material M 1**) mit einem Haustier in der Hand. Je nach Klassengröße kommen einige oder alle Tiere mehrmals vor.




Der Spielleiter nennt nun **zwei Tierarten**, z.B. *hamsters and parrots*. Die Besitzer dieser Tiere müssen nun die **Plätze wechseln**, wobei der Spielleiter auch einen Platz zu ergattern versucht. Wer übrig bleibt, ist neuer Spielleiter. Es können zwei oder auch drei Tierarten aufgerufen werden. Sagt der Spielleiter *pet shop*, sind alle Tiere gemeint und alle müssen den Platz wechseln.



Step 3: In my pet shop




Die Schüler erhalten nun das Posterbild als **Arbeitsblatt** (vgl. **Material M 2**) und dürfen es nach Belieben oder nach Vorgabe der Lehrkraft anmalen.



Bei **Vorgabe** durch die Lehrkraft kann sehr gut das **Hörverstehen** überprüft werden. Auch kann hier schon, durch Gestik unterstützt, auf Körperteile eingegangen werden und je nach Sprachstand können auch Positionen angegeben werden.

At the Pet Shop	4.6
Unterrichtsplanung	
<p>Hier einige Anregungen:</p> <p>Teacher: <i>Colour one cat black and one cat grey.</i> <i>Oder: One cat has black fur, one cat has grey fur.</i> <i>Colour the tortoises black and green.</i> <i>Colour the rat grey with a pink tail and pink ears.</i> <i>The budgie on the left has green feathers, the budgie on the right has blue feathers.</i></p> <p>Auch kleine Dialoge können sich entwickeln:</p> <p>Teacher: <i>What colour shall we give the little dog in the basket?... the parrot? ...</i> <i>Which guinea-pig could be brown?</i></p> <p>Aus diesem Arbeitsblatt kann die Lehrkraft mit einfachen Mitteln ein interessantes Suchbild für die Freiarbeit herstellen. Es greift noch einmal das Eingangsthema "Night at the pet shop" auf und ist besonders für jüngere Schüler spannend.</p> <p>Dazu wird das Arbeitsblatt auf Folie kopiert, auf einen schwarzen DIN-A4-Karton gelegt und an der Ober- und Unterkante festgeklebt. An den offenen Seiten wird nun eine aus Papier gebastelte Taschenlampe (vgl. Material M 3) eingeschoben, deren gelber Lichtkegel Einzelheiten beleuchtet. Als Partnerarbeit können sich nun zwei Schüler mit je einer Taschenlampe, von links bzw. von rechts eingeschoben, gegenseitig auffordern, bestimmte Tiere zu finden.</p> <p>Pupil 1: <i>Find a tortoise.</i> Pupil 2: <i>Here is a tortoise. Find a budgie.</i></p>	
<p>Step 4: String card</p> <p>Die string card (vgl. Material M 4) ist eine Wort-Bild-Zuordnungsübung, die für die fortgeschrittenen Schüler gedacht ist.</p> <p>So wird gebastelt: Zunächst wird die Vorlage (vgl. Material M 4) auf Tonkarton kopiert, ausgeschnitten und in der Mitte gefaltet. Die Seiten werden dann aneinander geklebt und an der markierten Stelle gelocht, um einen ca. 1 m langen Faden dort anzubringen. Nun werden die kleinen schwarzen Dreiecke ausgeschnitten.</p> <p>So wird geübt: Prinzip der string card ist es, wie bei den bekannten "Bandolinos", mit dem Faden eine Verbindung vom Wort zum Bild zu ziehen. Dabei dient die Rückseite als Hilfe zur Eigenkorrektur, da hier die richtigen Verbindungen vorgegeben sind. Die Schüler starten zunächst mit der ersten Kerbe am ersten Tiernamen und verbinden diesen per Faden auf der Vorderseite mit dem entsprechenden Bild. Über die Rückseite kommen sie nun zur zweiten Kerbe und so zum zweiten Tiernamen. War die erste Verbindung richtig, so decken sich der Faden und der Strich auf der Rückseite.</p>	 

At the Pet Shop	4.6
Unterrichtsplanung	
<p>Mögliche Einstiege ins Zeichnen: Im Unterricht kann das Zeichnen ausgewählter Tiere im Klassenverband eingeführt werden, indem die Lehrkraft eine Rätselzeichnung an die Tafel bringt. Die Schüler werden zum Raten in zwei Gruppen (z.B. Jungen und Mädchen) eingeteilt. Strich für Strich zeichnet nun die Lehrkraft das Tier. Nach jedem Strich fragt sie eine Gruppe, um welches Tier es sich handeln könnte. Wer als Erster das Tier errät, erhält einen Punkt.</p> <p>Pupil: <i>Is it a dog?</i> Teacher: <i>Yes, it is. Very good. One point for your team. Let's try another pet.</i></p> <p>Eine andere Möglichkeit ist das Synchronzeichnen. Hierbei zeichnet die Lehrkraft die Tiere in einzelnen Schritten und beschreibt dabei, welchen Körperteil sie gerade abbildet.</p> <p>Teacher: <i>Let's draw its long tail.</i></p> <p>Die Schüler zeichnen gleichzeitig auf ihrem Papier mit. Wetten, dass doch jedes Tier seine individuelle Note hat!</p> <p>Natürlich können die Zeichenlehrgänge auch laminiert und so als Freiarbeitsmaterial eingesetzt werden.</p>	
<p>Step 7: Drawing competition</p> <p>Mit den neu erworbenen Zeichenfähigkeiten kann nun ein Malwettbewerb veranstaltet werden. Dazu werden die Schüler in zwei Mannschaften aufgeteilt, am einfachsten in der Mitte des Klassenraums.</p> <p>Teacher: <i>We're going to play a game now. It's a drawing game. We need two teams. A red team and a blue team.</i></p> <p>Die Lehrkraft malt je einen roten und einen blauen Kreidepunkt an die beiden aufgeklappten Tafelflügel. Dort werden die Punkte eingetragen. In der Mitte der Tafel wird gezeichnet.</p> <p>In der vorderen Reihe beginnend zieht nun jeweils ein Schüler eines Teams eine Bild- oder Wortkarte (vgl. Material M 1) aus einem Säckchen (Stoffbeutel, Plastiktüte), ohne dass die eigenen Mannschaftskameraden diese sehen. Er/sie malt das jeweilige Haustier an die Tafel und das eigene Team muss das Tier innerhalb einer Minute erraten. Gelingt dies, bekommt die Mannschaft einen Punkt.</p> <p>Teacher: <i>The red team starts. Julian, you are the first one in the red team. Come to the board, please. Take one card out of my bag and look at it/read the word. Don't say the word and don't show it/the picture. Now draw the pet on the board. You have one minute to do it.</i></p> <p>Um zu verhindern, dass das Rateteam einfach alle möglichen Tiernamen herausruft, wird festgelegt, dass man nur dreimal raten darf.</p>	 

At the Pet Shop	4.6
Unterrichtsplanung	
<p>Anschließend stellt die Lehrkraft das Lied vor, indem sie die Strophen spricht und gleichzeitig auf die Abbildung des jeweiligen Tieres zeigt.</p> <p>Alternativ können auch zu jedem Tier passende Bewegungen gemacht werden, was sich immer wieder als äußerst effektive Memorierhilfe anbietet. Das Lied kann mit diesen visuellen Hilfen sicher schnell mitgesungen werden.</p> <p>Als weitere visuelle Unterstützung sowie als Festigung des Liedtextes dient die Bastelvorlage zum Lied (vgl. Material M 9). Hier wird zunächst der <i>pet shop</i> mitsamt seines Schaufensters ausgeschnitten. Nun wird die lange Bilderreihe ebenfalls ausgeschnitten. Sicher malen die Schüler gern die Tiere als auch den Laden an, was ebenfalls der Festigung des Liedes förderlich ist. Während des Gesangs kann nun ein Haustier nach dem anderen im Schaufenster des <i>pet shops</i> erscheinen. Mit dieser Bastelei behalten die Schüler die Textreihenfolge leicht und das Lied wird auch sicher zu Hause oft gesungen werden.</p>	
<p>Step 10: Party at the pet shop</p> <p>Die folgende action story (vgl. Material M 10) lässt sich sehr gut auch mit jüngeren Schülern spielen. Das Klassenzimmer wird zu einem <i>pet shop</i> und jeder bekommt die Rolle eines Tieres (<i>cat, dog, hamster, mouse, rabbit, parrot, budgie, guinea-pig, snake, tortoise, fish</i>). Es gibt von jeder Tierart zwei oder mehr Tiere, je nachdem wie viele Schüler in der Klasse sind. Einzig die Ratte mit Namen Ratty wird nur von einem Schüler gespielt, sie hat die tragende Rolle. Es müssen nicht alle Tierarten mitspielen, die Ratte ist aber unerlässlich, weil sie als einziges von allen Tieren in der Geschichte ein Allesfresser ist.</p> <p>Die Lehrkraft sollte den Schülern ruhig im Vorfeld auf Deutsch mitteilen, dass nun gemeinsam eine Geschichte vorbereitet und gespielt wird. Erfahrungsgemäß sind die Schüler dann besonders motiviert.</p> <p>Zur Vorbereitung der Geschichte verteilt die Lehrkraft zunächst die Rollen und gibt jedem Schüler eine Bildkarte (vgl. Material M 1). Die Schüler antworten mit ihrer Tierstimme.</p> <p>Teacher: <i>This is Mr. Baker's pet shop. (auf das Klassenzimmer zeigen)</i> <i>What's in the pet shop? There are some cats.</i> <i>Where are the cats? (Bildkarten verteilen)</i> <i>What does a cat say?</i></p> <p>Cats: <i>Miaow, miaow.</i></p> <p>Teacher: <i>There are some dogs.</i> <i>Where are the dogs?</i> <i>What does a dog say?</i></p> <p>Dogs: <i>Woof, woof.</i></p> <p>Auf diese Weise werden nun alle Rollen und Bildkarten verteilt. Die Tierstimmen oder -geräusche bei "stummen" Tieren dürfen gerne von den Schülern selbst erfunden werden.</p> <p>Hier einige Anregungen:</p>	 

4.6

At the Pet Shop

Unterrichtsplanung

auf dem die Schüler das beschriebene Tier ankreuzen oder einkreisen, ohne dabei zu sprechen. Auf diese Weise wird das **Hörverstehen** bei allen gleichzeitig **trainiert**. Das Schriftbild müsste selbstverständlich vor dem Kopieren entfernt werden.

Als **Lernstandskontrolle** kann dieses Arbeitsblatt ebenfalls eingesetzt werden, dann jedoch müsste die Lehrkraft die einzelnen Rätsel bzw. Tiere mit **Nummern** versehen.

Teacher: *Number 1 has soft fur and a long tail. It catches mice. It says "miaow".*

Eine weitere Möglichkeit wäre, die Schüler in **zwei Teams** einzuteilen, die sich in zwei Reihen hintereinander aufstellen. Den vorderen beiden Schüler wird ein Rätsel von der Lehrkraft vorgelesen. Wer zuerst richtig antwortet, gewinnt einen Punkt für sein Team. Beide Schüler stellen sich danach hinten an.



2. Leseverstehen (*Reading Comprehension*):

Fortgeschrittene Lerner **lesen** die Rätselkärtchen in **Einzelarbeit** und ordnen die richtigen Tierkärtchen zu.

Als **Partnerarbeit** werden die Kärtchen aufgeteilt. Jeweils ein Schüler liest seinem Partner ein Rätsel vor, der Partner muss das Tier erraten. Dann wird gewechselt.

Auch hier kann eine **Lernstandskontrolle** durchgeführt werden. Die Schüler erhalten ein Arbeitsblatt mit den **Rätseln** (vgl. **Material M 14**₍₁₎). Neben jedem Rätsel ist eine Linie oder ein leeres Kästchen. Die Schüler lesen die Rätsel und malen oder schreiben das richtige Tier daneben.

Step 16: Put the pets into their cages

Oje, hier geht ja alles durcheinander. Ein Hund schwimmt mit einer Milchsüssel im Aquarium, während der Fisch im Hundekörbchen an einer Möhre knabbert. Da kann ja etwas nicht stimmen.



Sicher haben die Schüler viel Freude daran, diesen **verrückten pet shop** (vgl. **Material M 15**) wieder zu ordnen. Diese Übung ist zur **Festigung des Schriftbildes** der *pets*, *pet food* sowie *pet homes* gedacht und somit für die fortgeschrittenen Lerner bestimmt.

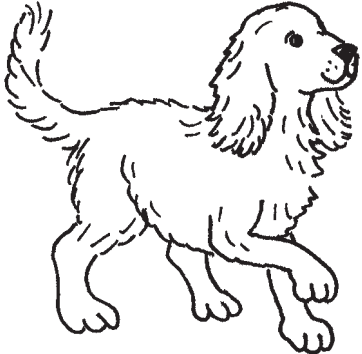
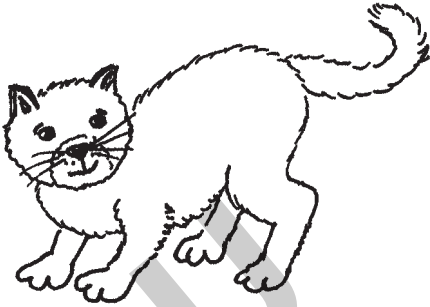

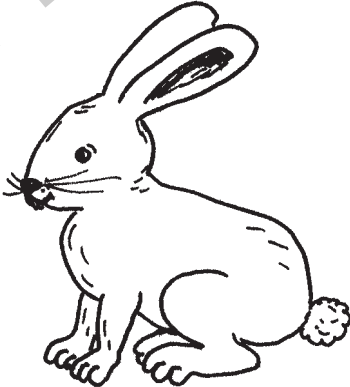
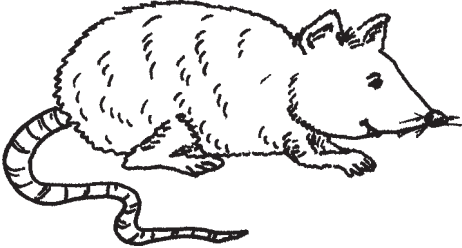
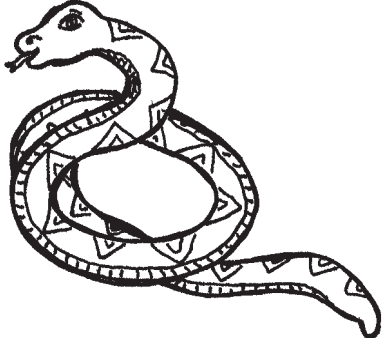
Step 17: In a pet shop



Abschließend kann nun noch der **Reim** "In a pet shop" (vgl. **Material M 16**) gelernt werden, der alle Tiere einschließt und das Thema so abrundet.



Eine schöne Idee ist es, die Klasse als Gemeinschaftsaktion ein **Leporello** zu diesem Reim erstellen zu lassen, welches anschließend in der Klasse aufgehängt werden kann und so weiter an das Thema erinnert.

At the Pet Shop	4.6
Material	M 1 ₍₁₎
<p>Picture cards</p> <p style="text-align: right; font-size: small;">Illustrations: S. Meyer-Krafczyk</p>	
	
	
	

At the Pet Shop	4.6
Material	M 4

String card

parrot

snake

mouse

cat

guinea pig

dog

budgie

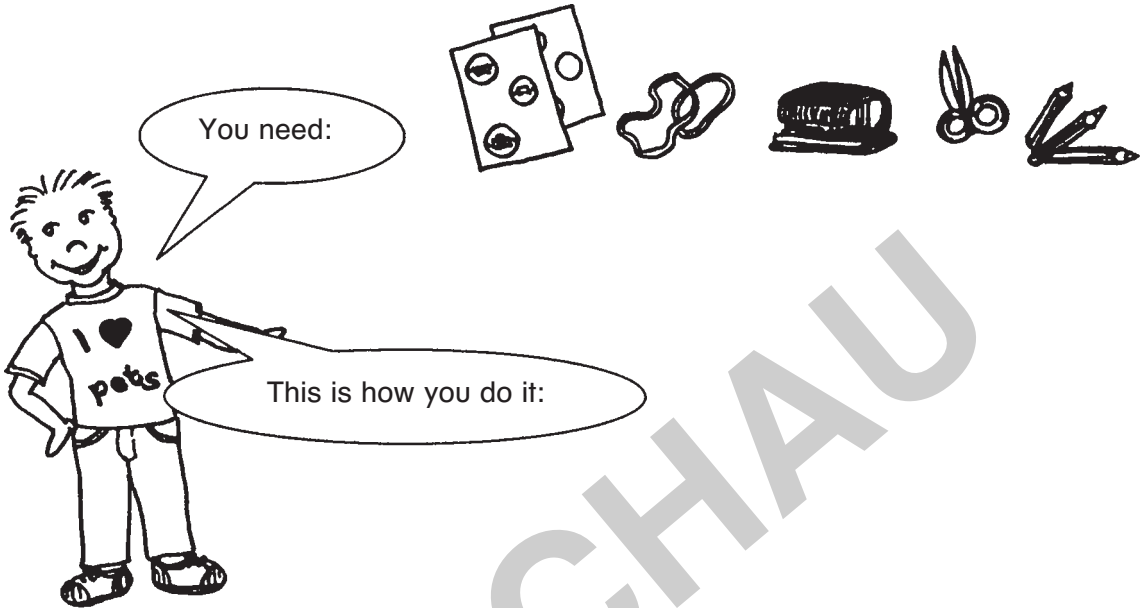


hamster

tortoise

rat

fish

rabbit

At the Pet Shop		4.6
Material		M 8 ₍₁₎
<p>Pet twister</p>  <p>You need:</p> <p>This is how you do it:</p>		
1.		
2.		
3.		
4.	