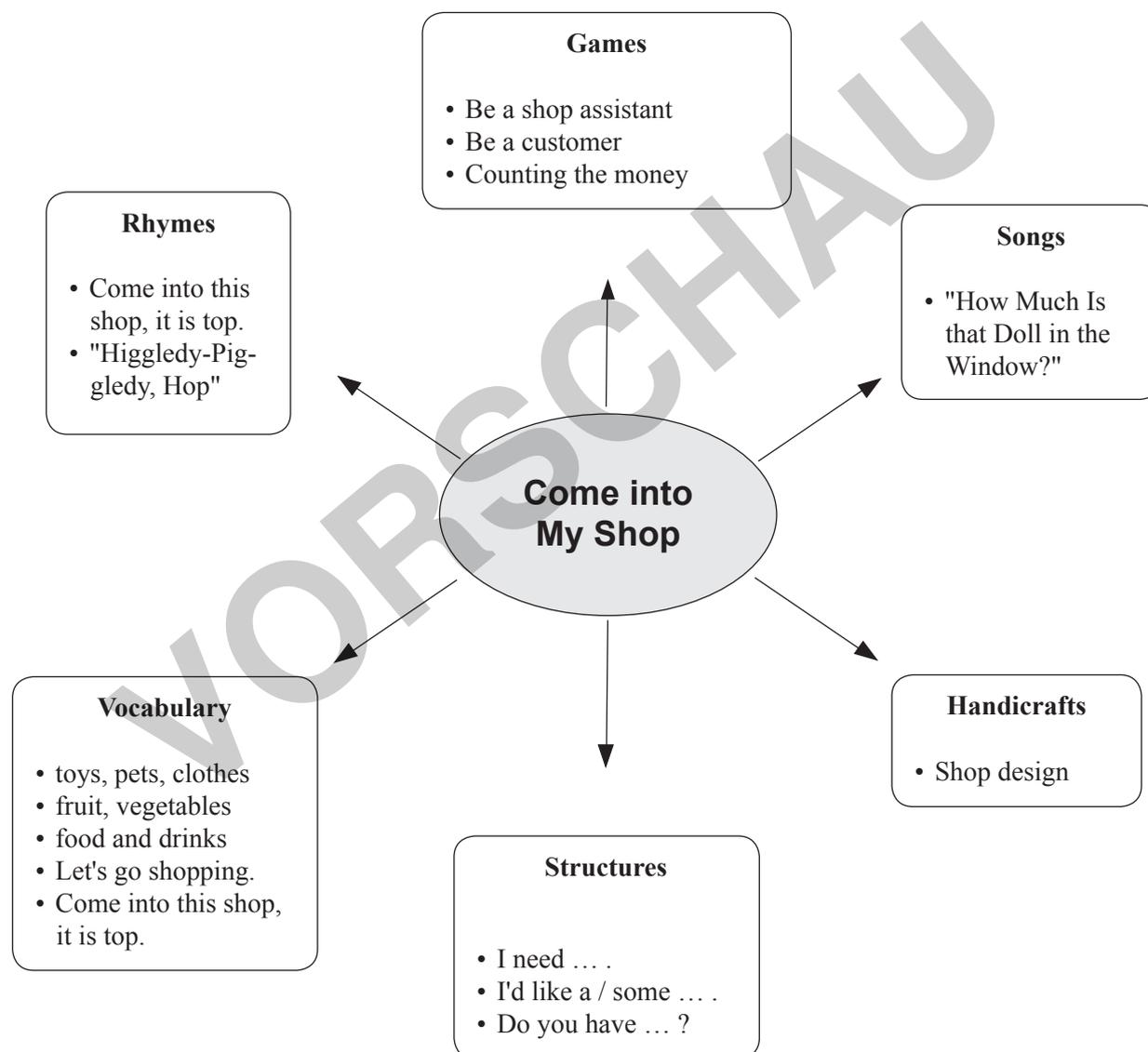


Vorüberlegungen

Lernziele:

- Die Schüler sollen Wörter und Wendungen zum Thema "Shopping" kennenlernen und richtig aussprechen können.
- Die Schüler sollen kleine Einkaufssituationen in spielerischer Form umsetzen und dabei typische Wendungen des Ein- und Verkaufens benutzen können.

Überblick – WEB:



Vorüberlegungen

Anmerkungen zum Thema:

Das Thema "**Come into My Shop**" ist für das **4. Schuljahr** gedacht und kann bereits im **Herbst** als Überbrückung zu Weihnachten gestaltet werden. Es bietet den Schülern die Gelegenheit, sich in den sehr beliebten **Rollenspielen** frei ausprobieren zu können.

Die Schüler gestalten *Shops*, worauf sie erfahrungsgemäß viel Mühe verwenden. Der **Arbeitsaufwand** für das Basteln ist nicht sehr hoch, da in den beigelegten Materialien dieser Ausgabe alle Geldscheine und Münzen der britischen Währung sowie die Schilder der *Shops* und Einkaufslisten für die Schüler kopierfähig mitgeliefert werden. Wenn die Kopien laminiert werden, lassen sie sich sogar immer wieder in anderen Unterrichtsteilen verwenden.

Die für das Rollenspiel benötigten Waren sind in zwei Versionen vorgesehen:

1. Bildkarten (vgl. **Material M 1**) ohne Beschriftung. Die entsprechenden Wörter vermittelt die Lehrkraft. Diese Bildkarten werden zu *Flashcards* laminiert und sowohl bei der Vermittlung als auch in den *Shops* verwendet.
2. Wortkarten (vgl. **Material M 3**), zu denen die Schüler selbst Bilder zeichnen oder malen. Mit diesen Bildkarten gehen sie einkaufen.

Die zur Bezeichnung der Waren erforderliche Lexik knüpft an bereits vermitteltes Wissen an. Einige dieser Begriffe sind auch schon in der deutschen Umgangssprache anzutreffen. Bei solchen Wörtern ist vor allem auf eine korrekte Aussprache durch die Schüler zu achten.

Zur Beobachtung und Bewertung der Schüler im Rollenspiel "Shopping" enthält die Unterrichtsplanung einen Beobachtungsbogen. Er stellt einen Vorschlag dar, den die Lehrkraft entsprechend der Unterrichts- und Klassensituation bzw. gemäß den curricularen Vorgaben des jeweiligen Bundeslands variieren kann.

Vorbereitung – Benötigte Materialien:

- jeweils eine Kopie der Bildkarten von **Material M 1** als *Flashcards*
- eine Kopie der Geschäftsschilder von **Material M 2**
- Kopien der Einkaufslisten von **Material M 3** entsprechend der Anzahl der Gruppen
- Kopien des Spielgelds von **Material M 4** in der benötigten Anzahl
- eventuell das Arbeitsblatt von **Material M 5** mit dem Lied in der benötigten Anzahl
- DIN-A3-Zeichenkarton (zum kreativen Gestalten eines Geschäfts)
- Farbstifte, Wasserfarben und Zubehör
- Scheren, Klebestifte

Literaturtipps:**Bücher:**

Miranda, A. / Stevens, J.: To market, to market. Voyager Books Harcourt Inc. San Diego 1997. (Kleines Bilderbuch mit kurzen "nursery rhymes", 36 Seiten. Eine ältere Dame kauft ein. Aber es genügt ihr nicht, nur ein fettes Schwein einzukaufen, deshalb kehrt sie immer wieder in das Geschäft zurück und kauft weiter ein: ein Huhn, eine Kuh, Die Illustrationen zeigen immer das gerade aktuelle Objekt.)

Vorüberlegungen

Lanczak Williams, R.: The world in a supermarket. Creative teaching. Press Cypress 1996; im Moment beim Verlag vergriffen. (Das Buch steht unter dem Motto "*learn to read – read to learn*". Es handelt sich um ein achtseitiges Paperback mit einer einfach strukturierten Geschichte. In einem Supermarkt sollen verschiedene Produkte wie Bananen, Ananas, Käse oder Pasta den Erzeugerländern zugeordnet werden.)

Schritte der Arbeit am Thema im Überblick:

- Step 1: Our Shopping Centre
- Step 2: What We Have in the Shops
- Step 3: What We Need at the Shops
- Step 4: Let's Go Shopping

VORSCHAU

Come into My Shop – Role-Play

5.8

Unterrichtsplanung

Step 1: Our Shopping Centre

Als **Einstieg** zeigt die Lehrkraft den Schülern einige der als *Flashcards* laminierten **Bildkarten** von **Material M 1**. Sie zeigen Nahrungsmittel, Früchte, Bekleidung, Spielzeug, Sportartikel und Haustiere. Die Lehrkraft fragt, wo diese Dinge gekauft werden können. Reale Gegenstände machen den Unterricht natürlich noch anschaulicher.



Teacher: *Let's have a look at these things. Here I've got some milk. Here you see some sweets. Look, here are a doll and a skipping rope. There's a T-shirt and a pullover. This is a bike, and that is a football. On this card, there's a hamster and on that card, there's a basket. Here are some apples and bananas. (zeigt alles auf den Bildkarten oder an Realien) Today, we want to go shopping. Let's create our own shopping centre. (schreibt das Wort Shopping Centre an die Tafel) What shops are there?*



Pupils: Spielzeug.

Teacher: *Yes, a toy shop. Do you know more shops?*

...

Zum Vokabular dieses Gesprächs passen gut solche bekannten **Songs** wie "Apples and Bananas" oder "Toy Parade", die zur Festigung des Gelernten und zur Auflockerung des Unterrichts mit den Schülern gesungen werden können.



Nach dem einleitenden **Unterrichtsgespräch** legt die Lehrkraft den Schülern alle **Flashcards** von **Material M 1** vor und lässt diese den verschiedenen **Sachgruppen zuordnen**. Im Rahmen dieser Vermittlungsphase werden auch die weiteren, in der Einführung nicht verwendeten Bildkarten gemeinsam mit der Lehrkraft benannt und sortiert:



Teacher: *Look, what's this?*

Pupil: *This is a pullover / a T-shirt / a book / ...*

Danach werden die in den Sachgruppen zusammengefassten Waren dem jeweiligen **Shop zugeordnet**.

Teacher: *These are jeans and a T-shirt.*

Where can I / we buy clothes? etc.

Pupils: *In a clothes shop. / I can buy jeans in a clothes shop.*

Teacher: *This is a ball, and that is a teddy bear. Where can I / we buy toys?*

Pupils: *In a toy shop. / We can buy toys in a toy shop. etc.*

Tipp: Die Bezeichnungen der Geschäfte sollten an der Tafel als Überschriften gesammelt werden. Auf diese Weise werden die Schüler mit dem Schriftbild vertraut gemacht und können bei der Ausgestaltung des Verkaufsspiels darauf zurückgreifen. Je nach dem Lernstand der Klasse kann die Lehrkraft die Schüler diese Bezeichnungen auch abschreiben lassen. Das vorsichtige Herantasten an die Schriftsprache erleichtert den Schülern nach der vierten Klasse den Übergang von der Grundschule zur Sekundarstufe I.



5.8

Come into My Shop – Role-Play

Unterrichtsplanung

Dann werden die Bildkarten von **Material M 1** mithilfe von Magneten an der Tafel den einzelnen Geschäften zugeordnet. Die Produktbezeichnungen sollten, da sie auf den Bildern nicht abgedruckt sind, auch im **Schriftbild an der Tafel** erscheinen. Alternativ kann die Lehrkraft sie aus den Wortkarten der Einkaufslisten von **Material M 3** ausschneiden und an der Tafel fixieren. Die Schüler sollen alle Produkte in korrekter **Aussprache** benennen können.



Zur Festigung der Bezeichnungen für die verschiedenen Dinge, die man einkaufen kann, trägt die Lehrkraft nun den Schülern den **Bewegungsreim** (*chant*) "Higgledy-Piggledy, Hop" rhythmisch sehr ausgewogen vor. Er ist sprachlich sehr einfach und erlaubt die Wiederholung vieler Wörter. Welche Vokabeln in den Vers eingebaut werden, hängt vom Leistungsvermögen der Klasse und vom Ermessen der Lehrkraft ab.

<i>Higgledy-piggledy, hop,</i>	(Schritte hin und her, Hopsen in die Mitte)
<i>This is my shop.</i>	(Hände bilden Dach über dem Kopf)
<i>Do you want a teddy bear?</i>	(Arme verschränken und kuscheln)
<i>Come into my shop.</i>	(mit beiden Armen heranwinken)

Die Kinder werden die Zeilen von Anfang an mehr oder weniger intensiv mitsprechen. Zu Beginn wird es aber immer die Lehrkraft sein, die in der dritten Zeile an Stelle des fett gedruckten Worts ein neues einführt. Es wird je nach den grammatischen Eigenschaften des Substantivs zusammen mit dem *indefinite article* "a" oder dem *quantifier* "some" verwendet. Selbstverständlich wird die Lehrkraft bemüht sein, möglichst viele der Wörter zu benutzen, die die Schüler später in den *Shopping Lists* wiederfinden. Jede Vokabel wird von einer anderen sinnfälligen Geste begleitet, zum Beispiel:

<i>some cornflakes</i>	(Essen in den Mund schieben),
<i>a skipping rope</i>	(durch ein Seil springen),
<i>a skateboard</i>	(wie beim Rollerfahren abstoßen),
<i>some ice cream</i>	(mit der Zunge schlecken),
<i>a T-shirt</i>	(das T-Shirt überstreifen),
<i>a swimsuit</i>	(Schwimmbewegungen machen),
<i>a toy car</i>	(Auto brummen lassen und "mitfahren"),
<i>a football</i>	(den Ball treten),
<i>a guinea pig</i>	(wie ein kleines Schweinchen grunzen),
<i>a birthday card</i>	(etwas schreiben) u.a.m.



Tipp: Die Vokabel *higgledy-piggledy* ist lautmalerisch, etwa wie das deutsche Wort "holterdiepolter". Wenn die Lehrkraft möchte, kann sie bei passender Gelegenheit *higgledy-piggledy* in seiner eigentlichen Bedeutung "durcheinander, unordentlich" verwenden, etwa in Bezug auf den Klassenraum nach einer umfangreicheren Aktivität.



Nachdem sich die Kinder wieder etwas beruhigt haben, setzt eine weniger aufregende Unterrichtsphase ein. Eine Hälfte der Klasse wird in **Kleingruppen** von möglichst zwei oder drei Schülern aufgeteilt, die jeweils ein Ladengeschäft übernehmen, im Weiteren "Verkäufer" (*shop assistants*) genannt. Sie stehen an einem Tisch und gestalten auf einem DIN-A3-Zeichenblatt ihr Schaufenster und zugleich den Verkaufstresen. Es genügt allerdings auch, wenn die Verkäufer ihr Geschäft lediglich mit einem der Schilder von **Material M 2** kenntlich machen.

5.8

Come into My Shop – Role-Play

Unterrichtsplanung

Teacher: *Where are the bananas? Bring me the bananas, please. / Where are the in-line skates?*

Die Behaltensleistung der Schüler wird besonders groß sein, wenn die Lehrkraft möglichst viele der Produkte auch als **Realien** in den Unterricht mitbringt.

Dann folgt dem ersten Schritt der **Wiederholung** ein zweiter, in dem die Schüler Wörter nennen und sich die entsprechenden Gegenstände zeigen lassen oder umgekehrt.



Zur weiteren **Festigung der Lexik** kann die Lehrkraft verschiedene **Spiele** durchführen. Beispielsweise kann Bingo gespielt werden. Dabei wählt jedes Kind drei Produkte aus den Einkaufslisten aus und malt oder schreibt sie auf. Die Lehrkraft ist Spielleiter und zeigt die Bildkarten in willkürlicher Reihenfolge. Sobald die drei Gegenstände, die ein Kind ausgewählt hat, "gezogen" wurden, ruft es laut "**Bingo!**" und darf zur Bestätigung seine Aufzeichnung zeigen und die Gegenstände benennen.

Eine grammatische Schwierigkeit bei der Realisierung des Einkaufsspiels wird die Verknüpfung der Substantive mit dem richtigen Artikel sein. Die Lehrkraft sollte deshalb darauf achten, dass während des gesamten **Semantisierungs- und Festigungsprozesses** die Einzahlwörter mit dem *indefinite article* verbunden werden ("*Can I have a ball, please?*"). Die meisten hier verwendeten Mehrzahlwörter können zusammen mit einem *quantifier*, am besten *some* ("*Can I have some bananas, please?*") gebraucht werden. Dies ist oft möglich (*some cherries, some apples, ...*), aber nicht immer ("*in-line skates*" zum Beispiel müsste mit *a pair of* verbunden werden). Wenn die Lehrkraft *some* und *a pair of* nicht einführen möchte, dann soll es für dieses Spiel genügen, nur die Singulare mit dem unbestimmten Artikel zu verwenden. Als Regel wird den Schülern vermittelt: "Steht hinten ein *-s*", sag ich vorne kein *"a"*. Das muss vor dem Spiel unbedingt mehrere Male mit der ganzen Klasse geübt werden.



Grammatisch damit verbunden ist die Form der Frage nach dem Preis. Auch hier muss die Lehrkraft vorher ausreichend oft üben, dass es fast immer heißt: "*How much is it?*" Aber: "Bei den Wörtern auf *-s* muss ich sagen: *How much are they?*" Auch hier genügt es eine automatisierte Verknüpfung herzustellen, ohne grammatische Erläuterungen zu geben.

Step 2: What We Have in the Shops



Als nächstes sollen die einzelnen Bildkarten von **Material M 1** den Schülern übergeben werden, die die Ladengeschäfte führen. Diese Aufgabe übernehmen die Kunden in Form eines kleinen **Spiels**. Die Übergabe kann in zwei Varianten stattfinden:

Variante 1

Jede Kundengruppe erhält eine gleiche Anzahl gemischter *Flashcards*. Die Schüler dieser Gruppen stellen sich vor die Klasse, zeigen den Verkäufern nacheinander ihre Bilder und lassen sie diese benennen.

Pupil: *What's this?*

5.8

Come into My Shop – Role-Play

Unterrichtsplanung

Teacher: *We need money. Here I've got some money for everybody. Cut out your money and then count it. How much money have you got? (zuckt fragend mit den Schultern) Five pounds? Ten pounds? One hundred pounds? (die Lehrkraft wiederholt absichtlich mehrere Mengenangaben, um den Schülern das Wort pound vorzugeben)*

Pupil: *I've got two pounds. / I've got four pounds. / ...*



Tip: Besonders interessant wird es für die Schüler, wenn die Lehrkraft "richtiges Geld" aus Großbritannien mitbringen und den Schülern zeigen kann. Das erhöht die **Authentizität** des Fremdsprachenunterrichts enorm. Aber auch ohne dies schaltet die Lehrkraft eine kurze Erläuterung zur britischen Währung ein. Dabei wird den Schülern erklärt, dass nach Zahlen größer als eins die Wörter *pounds* und *pence* gebraucht werden und dass das Zeichen £ immer vor der Zahl, *p* dagegen stets dahinter steht.

£ 1	=	one pound
£ 5	=	five pounds
1 p	=	one penny
3 p	=	three pence
(£ 2.50	=	two pounds fifty)

Wenn die Lehrkraft es wünscht, kann auch ein **fächerübergreifender Ansatz** in den Unterricht eingebracht werden, indem die Schüler ihre mathematischen Fertigkeiten anwenden und in einer gesonderten Übung die Preise mehrerer Produkte selbst addieren.

Um die Spielsituation aufzulockern, kann an dieser Stelle – wie in richtigen Supermärkten – Musik eingespielt werden, zum Beispiel der bekannte Titel der Gruppe ABBA "Money, Money", der in Teilen auch mitgesungen werden könnte. Mehr Spaß macht es allerdings, wenn die Klasse an dieser Stelle ein **didaktisiertes Lied** lernt. Der Song "How Much Is that Doll in the Window?" von **Material M 5** wiederholt in spielerischer Form die Wendung "How much is ... ?" und die Bezeichnungen von einigen Dingen, die man einkaufen kann. Wie im *Chant*, der in **Step 1** vorgestellt wird, kann die Lehrkraft in diesem Lied nach ihrem Ermessen verschiedene Wörter einsetzen, um sie zu festigen. Entsprechend den Noten im Lied wird jeder Begriff einmal zweisilbig und zum Schluss einsilbig benötigt. Deshalb wurden für den *Action Song* die folgenden Synonyme ausgewählt:

dolly – *doll*; *cycle* – *bike*; *skateboard* – *board*; *teddy* – *bear*; *kitty* – *cat*; *football* – *ball*; *T-shirt* – *shirt*.

Die Lehrkraft singt jede Strophe, eventuell auf einem Instrument begleitend, zweimal vor, sodass die Schüler beim zweiten Mal mitsingen können. Zu jedem Wort bewegen sich die Kinder, zum Beispiel:

doll – ein Kind in den Armen wiegen,
cycle – Rad fahren,
skateboard – sich wie beim Rollerfahren mit dem Fuß abstoßen,
teddy – den Teddybär auf die Schulter setzen,
kitty – die Katze streicheln,
football – den Ball treten,
T-shirt – das T-Shirt überstreifen.



Come into My Shop – Role-Play

5.8

Unterrichtsplanung

Wenn die Lehrkraft das Arbeitsblatt von **Material M 5** kopiert und an die Schüler austeilt, dann erhalten sie auch wieder die Möglichkeit den Bildern die Begriffe zuzuordnen und bei der Erfolgskontrolle deren Aussprache zu üben.



Nach dieser umfassenden Vorbereitung der Rede- und Unterrichtsmittel kann nun das Rollenspiel die Unterrichtseinheit abschließen.

Step 4: Let's Go Shopping

Im **Rollenspiel** (*role-play*) sollen die Schüler mit ihren Einkaufslisten die einzelnen Geschäfte aufsuchen und die gewünschten Waren einkaufen.



Damit die Schüler die hierfür benötigten Wendungen gebrauchen können, übt die Lehrkraft diese erst einmal gründlich mit der ganzen Klasse ein. Zuerst den rhythmisch ausgeglichen zu gestaltenden Zweizeiler, den die Kunden – mehr aus Spaß denn als authentisches Redemittel – immer aufsagen sollen, wenn sie einen *Shop* betreten:

Teacher: *Always when you come into a shop say this rhyme, please:*
"Let's go shopping.
Come into this shop, it is top."
Repeat.

Dabei wird die Wendung *"it is top"* gedehnt ausgesprochen, damit sie etwa gleich lang wie der erste Teil dieses Satzes ist.

Die Schüler hören sich den leicht ins Ohr gehenden Vers ein- oder zweimal an und sprechen ihn auch deshalb bald mit, weil sie den ersten Teil der zweiten Zeile *"Come into this shop, ..."* in nahezu gleicher Form aus dem Vers "Higgledy-Piggledy, Hop" kennen.

Als Nächstes werden die **typischen Fragen** der Kunden eingeübt:

Teacher: (spielt eine Kundin oder einen Kunden und lächelt einen imaginären Verkäufer bzw. eine Verkäuferin freundlich an)
Good morning, can I have a (skipping rope), please? / Can I have (some carrots), please?
 (spielt jetzt den Verkäufer, eventuell verbunden mit einem Platzwechsel) *Here you are.* (reicht das Gewünschte)
Oh, that's fine. How much is it? / How much are they?
 (hebt fragend die Schultern und reibt Daumen und Zeigefinger wie beim Geldzählen)
It's / They are £ 2.00 (two pounds). (deutet die Zahl mit den Fingern an)



Diese kleine Szene muss die Lehrkraft mehrere Male mit verschiedenen Produkten, aber immer wieder mit denselben Worten vorspielen (nur der zunächst auf ganze Zahlen begrenzte Preis wird abgewandelt). Dabei werden die Schüler ermuntert die Worte mitzusprechen, sobald sie es sich zutrauen. Wenn die Kinder dabei aufstehen und die Szene zunächst als "Einmannstück" und später zu zweit (entsprechend ihren Gruppenrollen) nachspielen, dann schleifen sich die Wendungen rasch ein.

Come into My Shop – Role-Play**5.8****Unterrichtsplanung****Beobachtungsbogen zur Unterrichtseinheit "Let's Go Shopping"**

Name der Schülerin / des Schülers: _____

Datum: _____

	immer	weit- gehend	teil- weise	gar nicht	Bemerkungen
Wortschatz - kennt den thematischen Wortschatz - kennt die Zahlen von 1 bis ... - kann Preise auf Englisch nennen - kennt typische Wendungen in Verkaufssituationen					
Aussprache - kann bekannte Laute und Lautfolgen deutlich, flüssig und lautrichtig aussprechen - kann Intonation zur Bedeutungsvermittlung nutzen (z.B. in Fragen)					
Lesen - kann Wort-Bild-Zuordnungen vornehmen					
Gestaltung - kann die Gespräche natürlich und kreativ vortragen					
Arbeits- und Sozialverhalten - ist im Umgang mit der Sprache unbefangen - zeigt Interesse am Englischlernen - arbeitet aktiv mit - arbeitet selbstständig - kann mit anderen zusammenarbeiten					
Sonstiges					

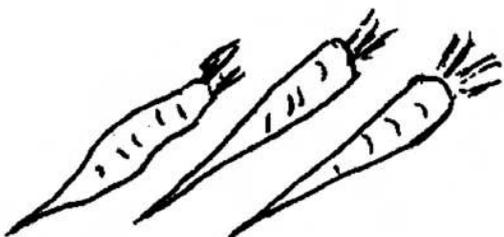
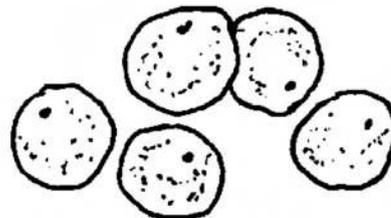
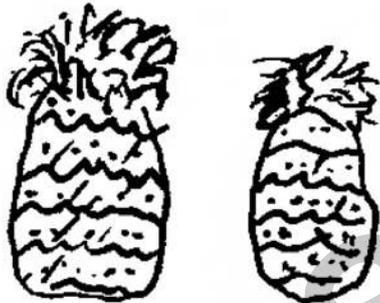
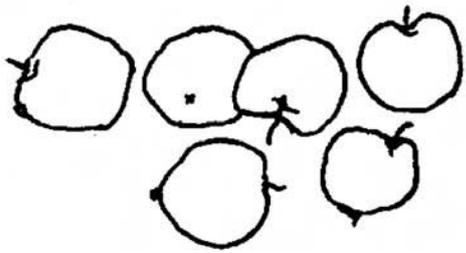
Come into My Shop – Role-Play

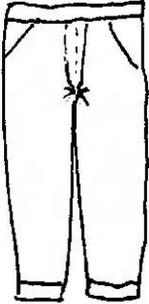
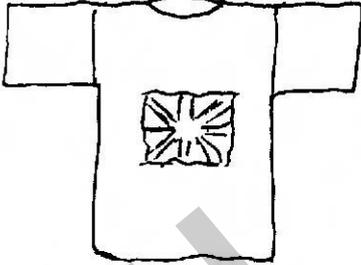
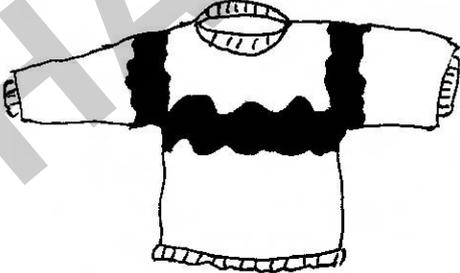
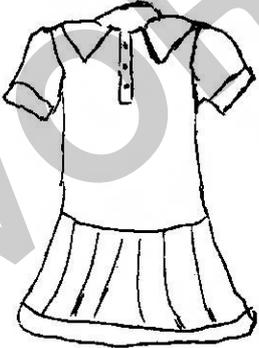
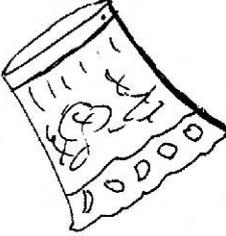
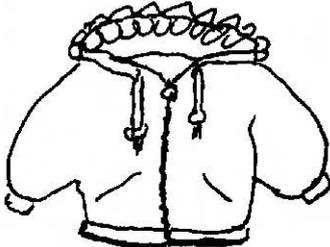
5.8

Material

M 1⁽¹⁾

At the Greengrocer's



<p>5.8</p>	<p>Come into My Shop – Role-Play</p>
<p>M 1₍₄₎</p>	<p>Material</p>
<p>At the Clothes Shop</p>	
	
	
	
	

Come into My Shop – Role-Play

5.8

Material

M 2₍₃₎

The Shops

**PET
SHOP**

**TOY
SHOP**



Come into My Shop – Role-Play**5.8****Material****M 3₍₄₎****My Shopping List****TOY CAR****JEANS****SWIMSUIT****COMIC****BANANAS****FISH****JACKET****MILK**

5.8	Come into My Shop – Role-Play
M 4 ₍₁₎	Material
<p>Money – Banknotes</p> <div data-bbox="454 434 1153 674" style="border: 2px solid black; padding: 20px; margin: 10px auto; width: 40%;">£ 5</div> <div data-bbox="454 763 1153 1003" style="border: 2px solid black; padding: 20px; margin: 10px auto; width: 40%;">£ 10</div> <div data-bbox="454 1093 1153 1332" style="border: 2px solid black; padding: 20px; margin: 10px auto; width: 40%;">£ 20</div> <div data-bbox="454 1422 1153 1662" style="border: 2px solid black; padding: 20px; margin: 10px auto; width: 40%;">£ 50</div> <div data-bbox="454 1751 1153 1991" style="border: 2px solid black; padding: 20px; margin: 10px auto; width: 40%;">£ 100</div>	