netzwerk lernen

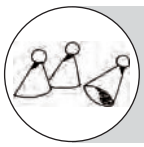
Conversation game for beginners

START	1) Talk about your family. **4 points**	2) How old are you? **1 point**	3) Name 5 things on your desk. **3 points**	4) What do you know about London? Give 4 examples. **5 points**	5) Count from 20 to 0. **3 points**	6) Tell someone to spell the English word for *unterschiedlich*.	7) Talk about today's weather. **2 points**	8) *It's raining. Pause for one round.*	9) How do you start a letter? **1 point**
10) What is your telephone number? **2 points**	11) *A dog is chasing you. Go back to field 5.*	12) In English, please: 57, 98, 143, 369. **4 points**	13) What time is it? **2 points**	14) What must you do in an English lesson? Give 3 examples. **6 points**	15) Congratulations!	16) Give the plural: child, woman, box, foot. **4 points**	17) What do you often do? Give 2 examples. **4 points**	18) Spell your name. **2 points**	19) What can't you do in your bedroom? Give 2 examples. **4 points**
20) Describe the place where you live. **4 points**	21) What have you got in your bedroom? Give 3 examples. **3 points**	22) *You are meeting with your friend. Take two breaks.*	23) Ask someone a question.	24) What are you going to do at the weekend? Give 2 examples. **4 points**	25) What do you normally do in the evening? Give 1 example. **1 point**	26) Talk about your favourite hobby. **2 points**	27) Do you like to get up early? **1 point**	28) What are you doing at the moment? **1 point**	29) Have you got a dog? **1 point**
30) Talk about your last holidays. Say where you were and what you did. **6 points**	31) Describe your town/village. **4 points**	32) You would like to buy new trousers. Play the dialogue with someone. **6 points**	33) Which is your favourite subject? **1 point**	34) What can you buy at a supermarket? Give 4 examples. **2 points**	35) What colour is your pencil case? **1 point**	36) Talk about your pet. **3 points**	37) STOP!	38) Describe your classroom. **3 points**	Finish

VORSCHAU

zur Vollversion

German geography in English



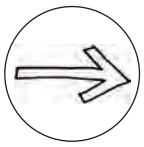
8.–10. Klasse

45 min

Arbeitsblätter, Atlas
oder Korrekturfolie

VORSCHAU

Benennung der Bundesländer Deutschlands und der dazugehörigen Adjektive auf Englisch; Benennung markanter geografischer Punkte Deutschlands



Arbeitsblätter kopieren, Atlas besorgen oder Korrekturfolie vorbereiten

Jeder Schüler erhält das Arbeitsblatt. Zunächst trägt er die in der Liste vorgegebenen Namen der Bundesländer und wichtige geografischer Punkte in die stumme Karte ein. Dann erarbeitet er aus den „*word puzzles*" die jeweils entsprechenden Adjektive und trägt sie in die Tabelle auf dem Arbeitsblatt ein. Abschließend kann zur Kontrolle der Atlas herangezogen oder eine Korrekturfolie auf den Tageslichtprojektor aufgelegt werden.

Bevor die Adjektive erarbeitet werden, kann festgestellt werden, wer die meisten Bundesländer richtig eingezeichnet hat. Die Schüler erhalten keine stumme Karte Deutschlands, sondern versuchen, selbst eine Karte mit den darin enthaltenen Bundesländern zu zeichnen.

Um die Vorgehensweise kommunikativ abzurunden und die erarbeiteten Adjektive situativ anzuwenden, können Sitten und Bräuche der jeweiligen Bundesländern thematisiert werden (*A Bavarian custom is …, It is a Hamburg tradition to …*)

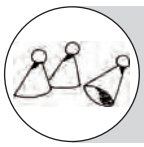
Lösungen zu den Adjektiven:
Bavarian, Berlinese, Brandenburgian, Bremen, Hamburg, Hessian, Mecklenburg-West Pomeranian, Lower Saxon, North Rhine-Westphalian, Rhineland-Palatinate, Saarland, Saxony, Saxony-Anhalt, Schleswig-Hostein, Thuringian

idi Anders: Die schnelle Stunde Englisch
Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

netzwerk lernen

zur Vollversion

Games for beginners

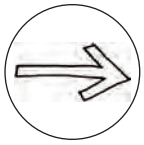


5.–6. Klasse

45–90 min

Tafel, Heft, Bilder, Stift

spielerische Wiederholung verschiedener lexikalischer und struktureller Felder durch Interaktion und Bewegung



Auswahl der Spiele durch den Lehrer, Vorbereitung von Beispielsätzen, Erklärung der jeweiligen Regeln

VORSCHAU

Hier werden einige Spiele vorgestellt, aus denen für 45 Minuten eine Auswahl zu treffen ist.

1. The number game: Die Klasse wird in Gruppen eingeteilt, wobei keine Gruppe mehr als 10 Mitglieder haben sollte. Jedem Gruppenmitglied wird eine Zahl zugeteilt, die einer 10er-Einheit zuzuordnen ist (z. B.: 20–29, 40–49 usw.). Die Schüler sitzen in einem Stuhlkreis, bestimmen zunächst einen Startspieler und klatschen danach gemeinsam in folgendem Rhythmus: mit beiden Händen auf die Oberschenkel (1), in die Hände (2), mit dem rechten Daumen (3) nach außen zeigen, mit dem linken Daumen (4) nach außen zeigen. Diese 4 Schritte werden so lange wiederholt, bis alle im gleichen Rhythmus sind, denn er wird während des gesamten Spiels beibehalten. Nun nennt der Startspieler bei (3) seine eigene Zahl, bei (4) die Zahl eines Mitspielers. Der so aufgerufene Mitspieler ist nun an der Reihe, bei (3) seine eigene Zahl und bei (4) die Zahl eines Mitspielers zu nennen. Diese Vorgehensweise kann beliebig oft wiederholt werden.
2. The situation game: Der Lehrer schreibt ca. 5 Verben an die Tafel (z. B. *jump*, *scream*, *worry*, *fall*, *dance*) und die Schüler schreiben in Partnerarbeit oder in Kleingruppen à 3 Schüler in ihr Heft, wie viele verschiedene Situationen ihnen einfallen, in denen diese Verben vorkommen.
3. The picture game: Der Lehrer bringt ein Bild mit, das entweder an die Tafel gehängt oder als Folie aufgelegt wird. 2 Schüler stehen so zur Tafel, dass sie das Bild nicht sehen können und erhalten von den Mitschülern Informationen zum Bild bzw. eine Bildbeschreibung. Sie müssen zeichnen, was sie „diktiert" bekommen. Anschließend kann das ursprüngliche Bild mit den entstandenen Schülerzeichnungen verglichen werden.
4. The character game: Auf Anweisung des Lehrers zeichnen die Schüler folgende Tabelle in ihr Heft, wobei die Anzahl der Zeilen variiert werden kann:

adjective	1	2	3	4	4	3	2	1	adjective

   Zunächst werden gemeinsam Adjektive gesammelt, die zur Charakterisierung von Personen dienen können. Die Schüler tragen die Adjektive in entsprechende Spalten ein, und zwar links und rechts jeweils das gleiche. Nun schätzt jeder Schüler in den linken Spalten 1–4 seinen links sitzenden Nachbarn ein, wobei 1 „nicht sehr ausgeprägt" und 4 „sehr ausgeprägt" bedeutet. Auf der rechten Seite schätzt sich der Schüler nun sebst ein. Ist die Tabelle ausgefüllt, kann mit den Einschätzungen des Nachbarn verglichen werden.
5. The dictation game: Der Lehrer trägt Sätze vor, die jeder Schüler genau wie vorgetragen in sein Heft schreibt, wenn der Inhalt auf ihn zutrifft. Trifft der Inhalt nicht zu, verändert der Schüler den Satz so, dass er nun auf ihn passt.
   Beispiele: *I have got a pet. / I haven't got a pet.*
   My English book is red. / My English book isn't red.

netzwerk lernen
zur Vollversion

Heidi Anders: Die schnelle Stunde Englisch
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

Tense up with English tenses

Read the poem below. Underline and determine the different tenses. Then say when they are used. Write into your exercise book. You can use a grammar book if needed.

Almost every day I learn my English.
And it is not as easy as it seems.
My brain really cannot finish.
And now verbs are coming up in my dreams.

I was learning the past progressive.
But that didn't last.
And I almost turned aggressive.
For, up jumped the simple past.

I had expected to be a little faster.
The past perfect I had wanted to get.
I would have been a real master
If the conditional had not made me upset.

The present perfect I haven't respected.
Though you can believe me how I've tried.
The progressive I have been attempting
To the rules I have myself tied.

They say the future won't either be easy.
Of that sentence I'm quite certain.
But I'm going to make an effort, really.
I don't want it to be another burden.

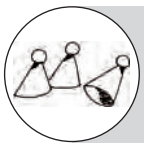
But the thing that keeps me going,
As I'm fighting with each tense,
Is that maybe in the future
It will perhaps make some kind of sense.

VORSCHAU

Heidi Anders: Die schnelle Stunde Englisch
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

netzwerk lernen
zur Vollversion

Lesespiele

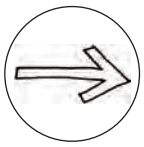


5.–7. Klasse

45 min

Englischbuch, Tafel

Festigung des lauten Vorlesens anhand aktueller oder zurückliegender Lehrbuchtexte



Klasse in Gruppen à 4 Schüler aufteilen

Hier werden 2 Lesespiele vorgestellt, die beliebig oft nacheinander durchgeführt werden können.

1. Read and knock: Die Schüler haben das geöffnete Englischbuch vor sich. Ein Schüler beginnt damit, den vom Lehrer benannten Text zu lesen. Sobald die Mitschüler einen Lesefehler hören, klopfen sie mit der Faust auf den Tisch. Der Schüler, der den Fehler am schnellsten erkannt hat, darf weiterlesen, und zwar indem er den Satz, in dem der Lesefehler gemacht wurde, nochmals von Beginn an liest. Der Fehler selbst soll dabei nicht genannt werden. Dieses Prozedere kann beliebig oft wiederholt werden.

2. Gruppenlesewettbewerb: Die Klasse wird in Leseteams à 4 Schüler eingeteilt, wobei die Schüler ihrem Team einen Namen geben können. Die Schüler öffnen ihre Englischbücher und benennen pro Leseteam einen Schüler, der zunächst für das Team lesen soll. Er darf so lange lesen, bis er einen Fehler macht. Die Zeilen, die fehlerfrei gelesen wurden, können von jeder Gruppe gezählt und vom Lehrer an der Tafel für jedes Team notiert werden. Diese Vorgehensweise kann in mehreren Durchgängen und anhand verschiedener Texte wiederholt werden. Es sollte darauf geachtet werden, dass jedes Team gleich oft an der Reihe ist. Sieger ist das Team mit den meisten korrekt gelesenen Zeilen.

VORSCHAU

Heidi Anders: Die schnelle Stunde Englisch
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

netzwerk lernen

zur Vollversion

Memory® zu false friends

ordinary	gewöhnlich *common,* *average*	ordinär	vulgar
decent	anständig; *well-behaved*	dezent	*discreet,* *unobtrusive*
murder	Mord; *killing*	Mörder	*killer*
caution	Vorsicht *care(fulness)* *prudence*	Kaution	*bail*
Christ	Christus, Jesus Christ	Christ	*Christian*
note	Notiz	Note	*mark, grade*
gymnasium	Turnhalle *sports centre*	Gymnasium	*grammar school*
photograph	Bild *picture*	Fotograf	*photographer*

VORSCHAU

Heidi Anders: Die schnelle Stunde Englisch
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

netzwerk lernen

zur Vollversion