

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Übersichtstabelle zu allen schnellen Stunden	5
<i>ABC-string</i>	6
<i>The alphabet game</i>	7
<i>Battleship</i>	8
<i>Chat room acronyms</i>	10
<i>Commonwealth countries</i>	12
<i>Conversation game advanced level</i>	16
<i>Conversation game for beginners</i>	19
<i>Conversation game intermediate level</i>	22
<i>German geography in English</i>	25
<i>Games for beginners</i>	28
Gedicht über <i>tenses</i>	29
<i>Idiomatic expressions</i>	31
Lesespiele	33
<i>Mathematics in English</i>	34
<i>Mega mindmap</i>	36
Memory® zu <i>false friends</i>	37
Memory® zum <i>simple past</i>	40
<i>One sound, two meanings</i>	43
<i>Proverbs</i>	46
<i>Pseudo-anglicisms</i>	49
Rätselstunde	51
Verb rap	54
Schulung der Wahrnehmung	56
<i>Stylistic devices</i>	58
<i>Travel quiz</i>	61
<i>Computer words</i>	62
Vokabelspiele	64
<i>Who, what, where, when</i>	65
Wortfeld <i>discussion language</i>	69
Wortfeld <i>expressions for comment writing</i>	71

Vorwort

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

das vorliegende Heft erweitert die bisher im Auer Verlag angebotene Publikationsreihe „Die schnelle Stunde“ um das Fach Englisch. Der Band hat es sich zum Ziel gesetzt, Materialien und Stunden-vorschläge anzubieten, die ohne große Vorbereitung bzw. Vorarbeit schnell und effektiv eingesetzt werden können.

Der dafür gedachte Rahmen sind Vertretungsstunden in unbekanntem Klassen und v. a. auch der eigene Unterricht, wenn Sie Material suchen, das bei den Schülern¹ einen Motivationsschub bewirken kann oder das Sie als Ergänzung bzw. Abwechslung zum laufenden Unterricht heranziehen können. Zudem eignen sich viele Vorschläge auch zur Freiarbeit oder sie lassen sich in Zeiten hoher Belastung als Lückenfüller zur eigenen Entlastung einsetzen.

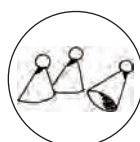
Die dargebotenen Materialien können Sie lehrwerksunabhängig einsetzen, obgleich sie nicht losgelöst von den Inhalten der Lehrpläne konzipiert wurden.

Sie orientieren sich an den traditionellen Lehr- und Lernfeldern des Englischunterrichts (Lexik, Grammatik, interkulturelles Lernen) und bieten dabei auf kreativ-spielerische Weise eine sinnvolle Beschäftigung mit zentralen Bereichen des Englischunterrichts. Allerdings wurde in sehr vielen Fällen der Akzent auf eine größtmögliche Eigensteuerung der Schüler gelegt.

Eine abwechslungsreiche und unterhaltsame Sammlung an Kopiervorlagen integriert eine Vielfalt an Aufgabenformaten und Sozialformen, um bestimmte Inhalte des Englischunterrichts zu wiederholen, zu üben und zu vertiefen.

Zur schnellen Orientierung finden Sie zu jeder Stunde eine Kurzbeschreibung, die Informationen zur Klassenstufe, Dauer, benötigtem Material sowie zur Vorbereitung und zum Ablauf der Stunden, aber auch zu entsprechenden Lernzielen sowie Varianten und hilfreichen Hinweisen darbietet. Ebenfalls wird für die meisten Stunden eine Kopiervorlage bzw. ein Lösungsblatt zur Verfügung gestellt. In manchen Fällen können Sie den zeitlichen Rahmen von 45 auf 90 Minuten ausdehnen.

Für eine Orientierung auf einen Blick wurden regelmäßig wiederkehrende Begriffe mit den folgenden Icons veranschaulicht:



Jahrgangsstufe



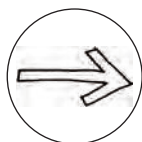
Lernziel



Varianten



Dauer



Vorbereitung



Tipps



Material

Ich wünsche Ihnen viel Freude und Erfolg mit den vorgestellten Materialien.

Heidi Anders

¹ Anmerkung: Wenn in diesem Buch von Schüler gesprochen wird, ist immer auch die Schülerin gemeint.

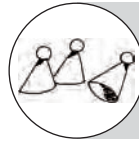
Ebenso verhält es sich mit Lehrer und Lehrerin.

Übersichtstabelle zu allen schnellen Stunden

	Kl. 5	Kl. 6	Kl. 7	Kl. 8	Kl. 9	Kl. 10	Kl. 11	Kl. 12	kopieren	Material	erweiterbar auf 90 min
ABC-string		x	x	x	x					x	x
The alphabet game		x	x							x	
Battleship	x	x	x						x		
Chat room acronyms					x	x			x		
Commonwealth countries				x	x	x			x	x	
Conversation game advanced level							x	x	x	x	
Conversation game for beginners	x	x	x						x	x	
Conversation game intermediate level				x	x	x			x	x	
German geography in English				x	x	x			x	x	
Games for beginners	x	x								x	x
Gedicht zu tenses					x	x	x	x	x		
Idiomatic expressions						x	x	x	x	x	
Lesespiele	x	x	x							x	
Mathematics in English	x	x							x		
Mega mindmap	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x
Memory® zu false friends				x	x	x			x	x	
Memory® zum simple past	x	x							x	x	
One sound, two meanings			x	x	x				x		
Proverbs						x	x	x	x		
Pseudo-anglicisms					x	x	x	x	x		
Rätselstunde	x	x							x		
Verb rap			x	x	x				x	x	
Schulung der Wahrnehmung				x	x	x				x	
Stylistic devices						x	x	x	x		
Travel quiz			x	x	x	x				x	x
Computer words				x	x	x			x	x	
Vokabelspiele	x	x	x							x	x
Who, what, where, when			x	x	x				x	x	
Wortfeld discussion language							x	x	x	x	x
Wortfeld expressions for comment writing							x	x	x	x	x



ABC-string



6. – 9. Klasse



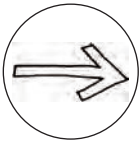
45 – 90 min



gelochte Karteikärtchen in DIN-A6-Größe (d. h. ca. 30–40 pro Gruppe), Paketschnur, Stifte



Sammeln bzw. Reaktivieren möglichst vieler Wörter in alphabetischer Reihenfolge zu einem vorgegebenen Thema



Lochen der Karteikärtchen, sodass sie auf der Paketschnur aufgehängt werden können; Zurechtschneiden der Paketschnur

Die Klasse wird in Gruppen à 4 Schüler eingeteilt. Jede Gruppe erhält einen ausreichend langen Faden Paketschnur und einen Stoß Karteikärtchen. Entweder gibt der Lehrer einen Themenbereich vor oder die Klasse entscheidet sich zusammen für ein Thema. Jede Gruppe versucht nun, falls möglich, pro Buchstabe des Alphabets Wörter zum vorliegenden Themenbereich auf ein Karteikärtchen zu schreiben. Beispiel zum Themenbereich environment: *acid rain* – *bottle bank* – *chemical waste* – *detergent* etc. Dabei können die Schüler pro Buchstabe des Alphabets mehr als ein Wort notieren. Die Kärtchen werden nach Abschluss in alphabetischer Reihenfolge auf die Schnur gefädelt und im Klassenzimmer aufgehängt.



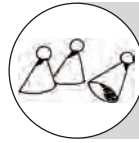
Die Vorgehensweise kann auch als Wettbewerb durchgeführt werden, indem die Kärtchen innerhalb einer vorgeschriebenen Zeit beschriftet werden. Es gewinnt die Gruppe, die die meisten Wörter gefunden hat.



Diese Unterrichtsidee kann auf 90 Minuten ausgedehnt werden. Hierzu sollen die Schüler nicht nur die Wörter finden, sondern die Kärtchen grafisch gestalten, indem sie kleine Zeichnungen anfertigen.



The alphabet game



6. – 7. Klasse



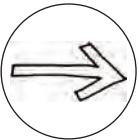
45 min



Tafel, Schmierblatt, Stift



themenspezifische Wiederholung von Wortschatz zu bestimmten lexikalischen Feldern



Einteilen der Klasse in Gruppen à 4 Schüler

Jeder Schüler einer Vierergruppe legt ein Blatt nach dem Vorschlag des Lehrers an, der zur Verdeutlichung die unten stehende Tabelle als ein mögliches Beispiel an der Tafel skizziert. Ein Spieler pro Gruppe sagt still das Alphabet auf, bis ein anderer „Stop!“ ruft. Der Buchstabe wird laut genannt und jeder Schüler der Gruppe notiert pro Kategorie einen Begriff mit dem genannten Anfangsbuchstaben (analog zu Stadt-Land-Fluss). Wer als Erster einen Begriff in jedem Feld hat, ruft „Finished!“ und die anderen Mitspieler der Gruppe hören auf zu schreiben. Dann werden die Punkte nach folgendem Muster vergeben:

0 points: No answer, wrong answer.

5 points: More than one player has got the same answer.

10 points: Several players have got different answers.

20 points: Only one player has got one correct answer.

Die Punkte werden zusammengezählt und notiert. Dann beginnt das Spiel wieder. Dies kann beliebig oft wiederholt werden.

Muster für einen Spielbogen, der an der Tafel skizziert werden kann:

school word	holiday word	city word	activity	adjective	credits



Weitere Kategorien könnten sein:

weather word

sport/hobby

grammar word

house word

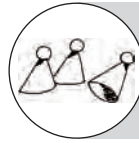
London/New York word



In kleineren Klassen bzw. Lerngruppen kann das Spiel auch zusammen durchgeführt und somit ein Klassensieger ermittelt werden. In diesem Fall und auch, wenn in Gruppen gespielt wird, können am Ende ungewöhnliche Fälle diskutiert und besprochen werden.



Battleship



5. – 7. Klasse



45 min



Arbeitsblatt, Tafel, Stift



spielerische Wiederholung von Lexik im Rahmen semantischer Felder



Arbeitsblatt kopieren

Die Schüler arbeiten in Partnerarbeit bzw. spielen gegeneinander und erhalten dafür jeweils einen Spielbogen. Sie setzen sich so, dass der Partner den Bogen des anderen nicht einsehen kann oder stellen ein Buch zwischen sich. Der Lehrer informiert, dass ein ähnliches Spiel wie „Schiffe versenken“ gespielt wird (die Regeln dürften den Schülern bekannt sein), nur dass nicht Schiffe, sondern Wörter versenkt werden. Zunächst notiert der Lehrer einige semantische Felder an der Tafel (z. B. *weather, classroom, food* etc.). Jeder Schüler denkt sich nun zum genannten Oberbegriff 5 Wörter verschiedener Länge aus und trägt diese auf dem Spielbogen *My ships* horizontal oder vertikal in sein Gitter ein. Einer der beiden Partner beginnt nun das Spiel, indem Felder abgefragt werden (z. B. H3, D9, E6 etc.). Befindet sich auf dem genannten Feld nichts, so lautet die Antwort *water* und der andere Schüler darf weitermachen. Befindet sich auf dem abgefragten Feld ein Buchstabe, so lautet die Antwort *hit* und der Schüler nennt den betreffenden Buchstaben. Der Schüler, der den *hit* erzielt hat, darf so lange weiterfragen, bis die Antwort wieder *water* lautet. Ist ein Wort vollständig gefunden bzw. somit versenkt, so lautet die Antwort *sunk*. Nach jeder Abfrage notiert sich der fragende Schüler auf dem Spielbogen *My hits* im entsprechenden Gitterpunkt entweder ein Kreuz (x) für *water* oder den entsprechenden Buchstaben. Gewonnen hat der Schüler, der zuerst alle Wörter des anderen gefunden und damit dessen Schiffe versenkt hat.

Beispiel zum Thema *food*:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A		s	a	n	d	w	i	c	h	
B								h		b
C			c	o	o	k	i	e		r
D			a					e		e
E			k					s		a
F			e					e		d

Durch den Wettbewerbscharakter fühlen sich die Schüler angespornt, sich intensiver mit Lexik zu befassen. Nebenbei kommen auch Zahlen und Buchstaben in begrenztem Umfang auf Englisch zum Einsatz.



Das Spiel kann auch für unregelmäßige Verben eingesetzt werden.

Idiomatic expressions

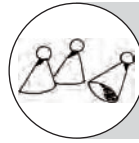
Read the words in the box and the definitions below. Match the corresponding expressions and definitions by searching for semantic associations. Then translate the idiomatic expressions into idiomatic German and write them into your exercise book.



1. a friend only for as long as things are going well: _____
2. the years after one's retirement: _____
3. a lie that is not serious, a lie told to avoid upsetting someone: _____
4. someone/something considered to be exempt from criticism/questioning: _____
5. someone who is clever and successful and defends what he/she does: _____
6. a wise rule, the best rule: _____
7. the area beside a road where drivers can stop when they are in trouble: _____
8. the night before a man's wedding which he spends with his male friends: _____
9. the night before a woman's wedding which she spends with her girlfriends: _____
10. a painful, disagreeable experience: _____
11. inexperienced youth: _____
12. angry or revengeful looks: _____
13. a real nuisance, a source of continuous annoyance: _____
14. someone who spends most of his/her time sitting at home: _____
15. an easy and obvious target: _____
16. a word you should not say because it is offensive: _____
17. a person one can always turn to for support: _____
18. a passenger in a car who gives unwanted advice how to drive: _____
19. a dominant person: _____
20. narrow raised part in a road which makes traffic go slowly: _____
21. someone who talks or reads about being a traveller but does not travel: _____
22. a rude word for someone from the countryside: _____



Lesespiele



5. – 7. Klasse



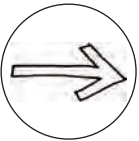
45 min



Englischbuch, Tafel



Festigung des lauten Vorlesens anhand aktueller oder zurückliegender Lehrbuchtexte



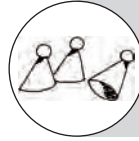
Klasse in Gruppen à 4 Schüler aufteilen

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.



Proverbs



10.–12. Klasse



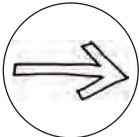
45 min



Arbeitsblatt, Lösungen, Stift



Kennenlernen und Anwendung häufiger englischer Sprichwörter



Arbeitsblatt und Lösungen kopieren

Jeder Schüler erhält ein Arbeitsblatt, das er zusammen mit seinem Partner bearbeiten soll. Zunächst soll anhand von *jumbled sentences* das Sprichwort in der richtigen Anordnung der Elemente gefunden werden. Nach der Selbstkontrolle mit einem Lösungsblatt ordnen die Schüler den englischen Sprichwörtern die deutsche Entsprechung zu. Wiederum nach der Selbstkontrolle mit einem Lösungsblatt erfolgt die situative Anwendung, indem ein Lückentext vervollständigt wird.



Die Schüler finden selbst im Lehrer-Schüler-Gespräch Situationen, in denen die Sprichwörter zur Anwendung kommen können.



Zur Beschleunigung und Hilfestellung können einsprachige Wörterbücher zur Verfügung gestellt werden.

Lösungen zu 1.:

- | | |
|---|--|
| 1. Too many cooks spoil the broth. | 11. Necessity is the mother of invention. |
| 2. Opposites attract. | 12. Love is blind. |
| 3. A new broom sweeps clean. | 13. Still waters run deep. |
| 4. All that glitters is not gold. | 14. Don't count your chickens before they are hatched. |
| 5. Don't cry over spilled milk. | 15. The last straw breaks the camel's back. |
| 6. When the cat is away the mice will play. | 16. Once burnt, twice shy. |
| 7. Birds of a feather flock together. | 17. The wish is the father of the thought. |
| 8. You can't eat your pie and have it. | 18. All's well that ends well. |
| 9. There is no smoke without fire. | 19. All cats in the dark are grey |
| 10. Don't look a gift horse in the mouth. | 20. His bark is worse than his bite. |

Lösungen zu 2.:

1h, 2h, 3h, 4h, 5h, 6h, 7h, 8h, 9e, 10s, 11r, 12c, 13m, 14a, 15i, 16d, 17t, 18f, 19s, 20e