

Game of Quotes



4 min



ab Klasse 7



Speaking

Beschreibung

Beim *Game of Quotes* gilt es, innerhalb der vorgegebenen Zeit ein Zitat zu vervollständigen, indem die Schüler*innen die zugehörigen Hälften finden. Anschließend wird das Zitat mithilfe ausgewählter Impulsfragen besprochen.

Benötigte Materialien

vorbereiteter Klassensatz an Karten mit Zitathälften, (digitales) Tafelsystem zur Visualisierung der Impulsfragen; ggf. Schere, Timer

Durchführung

- Vorab sollten zum Stundenthema passende Zitate herausgesucht, in jeweils zwei Hälften ausgedruckt und als kleine Karten zugeschnitten werden.
- Die Karten werden an die Lernenden verteilt.
- Die Schüler*innen stehen auf und versuchen die Person zu finden, die die zweite Hälfte ihres Zitats in den Händen hält.
- Wenn zwei Schüler*innen glauben, ihre jeweilige Hälfte vervollständigt zu haben, wird das Zitat mithilfe der visualisierten Impulsfragen besprochen.
- Nach Ablauf der Zeit sollte die Lehrkraft erfragen, ob Zitate nicht vervollständigt werden konnten. Außerdem können einzelne Zitate vorgelesen und mithilfe der Impulsfragen besprochen werden, um zum Stundenthema überzuleiten.

Beispiel: California – The Golden State?

"As one went to Europe to see the past,...

...so one must visit Southern California to observe the future."
Alison Lurie

"I love driving;...

...driving along the California coastline is the best drive in the world."
Alan Jardine

"I'd rather be in prison in California...

..than free anywhere else."
Inez Haynes Irwin

Tipp



Um gerade jüngeren Klassen die Suche zu vereinfachen, können Schnipsel mit ausgedruckten Zitaten in der Mitte durchgeschnitten werden. So kann ein Zitat auch spontan in drei Stücke zerschnitten werden, um einer ungeraden Anzahl von Schüler*innen zu entsprechen – alternativ kann auch die Lehrkraft eine Hälfte übernehmen.

Für die Suche nach Zitaten empfehlen sich die folgenden Webseiten:



Wikiquote



Goodreads



Brainy Quotes



Quotations Page

Mögliche Impulsfragen:



- *What do you already know about California?*
- *What does your quotation say about California?*
- *Would you like to visit California? Why or why not?*



8 min



ab Klasse 7



Speaking

Beschreibung

GIF-Animationen sind fester Bestandteil der modernen Gesprächskultur geworden. Beim *GIF-Battle* suchen die Schüler*innen passende Reaktionen heraus und beurteilen die Auswahl anderer. Der Einstieg eignet sich daher, um das Begründen zu üben oder als motivierender Energizer.

Benötigte Materialien

ein Smartphone, Tablet oder Laptop pro Schüler*in; ggf. Karten mit Themenvorschlägen

Durchführung



Giphy

- Die Lernenden kommen in Dreier- bis Vierergruppen zusammen und rufen <https://www.giphy.com> auf.
- Ein*e Schüler*in wird pro Runde zur Spielleitung erklärt, nennt eine Beispielsituation oder zieht einen Themenvorschlag und startet einen kurzen Timer (20–30 Sekunden).
- Die anderen suchen eine dazu passende GIF-Animation heraus und zeigen diese nach Ablauf des Timers der Spielleitung.
- Die Spielleitung beurteilt die Auswahl der Mitspieler*innen und vergibt ein und zwei Punkte (bei Dreiergruppen) oder ein, zwei und drei Punkte (bei Vierergruppen).
- Danach wird die nächste Person zur Spielleitung erklärt und es beginnt eine neue Runde.
- Je nach Zeit können beliebig viele Runden gespielt werden – es sollte aber jede*r Schüler*in einmal die Rolle der Spielleitung übernommen haben.
- Im Anschluss kann die Lehrkraft die Schüler*innen mit den höchsten Punktzahlen in jeder Gruppe erfragen und ggf. einige gelungene Beispiele präsentieren lassen.

Beispiel: Verschiedene Themenvorschläge

That moment when you know every word in the vocabulary test.

That moment when there is a spider in your bed.

That moment when your parents ask you to do the dishes.

That moment when your teacher says "I need to talk to you after class."



Tipp

Insbesondere für jüngere Klassen sollten Themenvorschläge bereitliegen. Zudem sollte *Language Support* bereitgestellt werden, z. B. *That moment when...; I (don't) like your choice because...; Your GIF made me laugh because...*



Alternative

Wenn nicht genügend Endgeräte zur Verfügung stehen, kann die Lehrkraft eine GIF-Animation ihrer Wahl am digitalen Tafelsystem visualisieren und die Schüler*innen in Kleingruppen für 20–30 Sekunden eine passende Situation formulieren lassen. Anschließend verteilen die Teams gemäß dem obenstehenden Prinzip 1–3 Punkte an ihre Mitspieler*innen – die eigene Formulierung darf dabei natürlich nicht ausgewählt werden. Dies kann beliebig oft mit anderen Animationen wiederholt werden.

Would You Rather ...?



5 min



ab Klasse 6



Speaking

Beschreibung

Das Spiel *Would You Rather ...?* stellt die Schüler*innen vor schwierige Entscheidungen. Als Stundeneinstieg eignet es sich daher als Argumentationsübung oder für Stunden, in denen schwierige Entscheidungssituationen im Vordergrund stehen.

Benötigte Materialien

ein Smartphone, Tablet oder Laptop pro Zweierteam, inkl. Kopfhörer; ggf. (digitales) Tafelsystem zum Visualisieren des QR-Codes

Durchführung

- Vorab sucht die Lehrkraft ein für die Lerngruppe geeignetes YouTube-Video heraus und stellt den Schüler*innen einen QR-Code bereit, der auf das Video verweist. Unter dem Suchbegriff *Would you rather...?* finden sich auf YouTube zahlreiche Videoclips zu unterschiedlichen Themenbereichen.
- Zu zweit teilen sich die Schüler*innen nun ein Kopfhörerpaar; schauen das Video und pausieren es an den entsprechenden Entscheidungssituationen, um sich darüber auszutauschen. Um die Funktion eines *Warm-ups* zu gewährleisten, sollten die Schüler*innen ihre Meinungen unbedingt auf Englisch begründen.
- Im Anschluss sollte der Einstieg im Plenum reflektiert werden – dafür bieten sich die unten stehenden Impulsfragen an.

Mögliche Impulsfragen:

- *Which decision was easy / difficult to make? Why?*
- *In which case did your partner convince you of his / her opinion?*
- *Which argument was the most convincing?*



Alternative

Als analoge Alternative bieten sich 3–5 an der Tafel visualisierte Entscheidungssituationen an, die das Stundenthema vorentlasten werden. Für jede Entscheidung haben die Schüler*innen 60–90 Sekunden Zeit.



8 min



ab Klasse 8



Writing

Beschreibung

Bei *Wordshake* sollen aus 16 zufällig generierten Buchstaben in 3 Minuten möglichst viele Wörter generiert werden. Als Einstieg eignet sich das Spiel des British Council insbesondere, um den vorhandenen Wortschatz der Schüler*innen zu aktivieren.

Benötigte Materialien

ein Laptop pro Zweierteam

Durchführung



Wordshake

- Die Zweierteams rufen mit ihren Geräten die Webseite <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/fun-games/games/wordshake> auf.
- Unter *Help* ist eine Anleitung zu finden, die gemeinsam mit den Schüler*innen gelesen werden kann. Ein Klick auf **PLAY NOW** startet das Spiel.

- Nun werden zufällig 16 Buchstaben generiert, aus denen neue Wörter gebildet werden sollen, die die Lernenden über die Tastatur eingeben und mit der Enter-Taste bestätigen. Um als *Warm-up* zu fungieren, sollten die Schüler*innen in Zweierteams arbeiten und sich auf Englisch austauschen.
- Nach Ablauf der 3 Minuten können die erreichten Punktzahlen im Plenum verglichen und ggf. unbekannte Vokabeln gesichert werden.

Tipp

Die Webseite des *British Council* bietet viele weitere Spiele an, die unter <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/games> aufgerufen werden können.



Alternative

Als analoge Alternative können 16 Buchstaben in einem Gitter an der Tafel notiert und ein Timer gestartet werden. Auch hier wird in Zweierteams gearbeitet. Für jedes Wort mit fünf oder mehr Buchstaben erhalten die Schüler*innen dabei fünf Punkte, für jedes Wort mit vier Buchstaben vier und für jedes Wort mit drei Buchstaben drei Punkte.