

Abschlussarbeit zum Lehrgang `Englisch an der Grundschule`

Part 1: Basic Reflections on Teaching English in Primary School

Contents:

1. Introduction
2. Principles in the approach to teaching children from 9 to 11:
 - 2.1 General characteristics
 - 2.2 Spoken words are not enough – TPR (Total Physical Response)
 - 2.3 Intelligence-building activities – games and revision techniques
 - 2.4 Storytelling
 - 2.5 Dialogues and role play
 - 2.6 Variety in classroom work – lesson plans
 - 2.7 Grammar
 - 2.8 Assessments

handed in by: Ursula Prantl

Feldthurns, July 2007

1. Introduction

The teaching of English to children between 9 and 11 is a big challenge for me. To begin with I am not really experienced in this language as the daily use of English is missing. Especially as it is very useful to understand English native speakers, for example in films or in music or also in everyday life. In many professions, like for instance in medicine, specialist knowledge are in English. Furthermore the communication with English speaking people, especially when you are travelling, is interesting and opens a new window to the world and it may also offer vocational opportunities for our children's future. Finally it is a fact that English is THE LANGUAGE that is understood practically everywhere on this planet (and even in space!).

These are good reasons for learning and teaching English.

2. Principles in the approach to teaching children from 9 to 11:

2.1 General characteristics

- Children at this age are relatively mature. Part of their personality seems to be very adult on the one hand, on the other hand the childlike way of their personality must not be forgotten.
- They have a very clear and critical view of the world and know what they like and don't like doing.
- They are able to work with others and learn from others.
- They are conscious of the difference between fact and fiction.
- They are able to decide about their own learning.
- They have a sense of fairness about the happenings in the classroom.
- They begin to question the teacher's decisions.
- They are competent users of their mother tongue and are aware of the main rules in their own language.

This means for our teaching:

2.2 Spoken words are not enough – TPR (Total Physical Response)

Most activities for young learners should involve all the senses and include movement. The teacher demonstrates what he wants his pupils to do. He could mime an object (e.g. ‘car’ → miming and making a sound like driving a car) or an action (‘Touch your nose!’). The pupils follow him and therefore connect the spoken word with the action and the sound. This way of teaching attempts to mirror the ‘language-body conversations’ between the parents and their children many months before the child actually starts to speak. (see Stefan, 2007, p. 76) Furthermore flavours or smells can be used for anchoring language, for example when you introduce new vocabulary on the topic ‘Food’. Appealing to the senses will always help the pupils to learn.

2.3 Playing with the language – action songs and rhymes

Being involved in teaching and organising groups of children we know how an action song or a rhyme can work wonders. They do not involve children alone, but people of all ages with their catchy, memorable melodies and their interesting topics and words. They activate their imagination and fantasy. The children should also have the possibility of talking nonsense and experimenting with words and sounds like ‘Babies cry – bees fly’.

- Playing with language helps growing in self-confidence as it is quite easy to follow the actions.
- Songs and rhymes provide an opportunity to develop and improve their sense of rhythm. The beat in music gives enormous fun, especially when they can sing and perform themselves.
- They are asked to imitate or pretend to do actions which can be very simple and familiar (“Jump out of the bed!”) or require more imagination (“Let’s play the drum!”)
- Besides pupils learn in clever, original and witty ways to represent words (like in “Incy Wincy Spider”).

- Children also have to learn to find the right moments for their actions and reactions by remembering music or word cues.
- Songs and rhymes can also help to develop one's co-ordination in a challenging way (like in "My Hat It Has Three Corners").
- Especially with songs and rhymes intonation and pronunciation skills can be enhanced in a very effective way without boring the children.
- Gesture and mime help to anchor the language in their long-term memory.

2.3 Intelligence-building activities – games and revision techniques

Learning English also means to develop basic cognitive skills. Using games and a great variety of revision techniques guarantees that the pupils are able to apply the new words actively.

Some activities could be:

- "Close your eyes, listen and speak after me"
- "Look at my lips, what is it?"
- Kim's game: A flashcard or an object is removed. Who knows what's missing?
- Hide and seek: The objects of the topic are drawn on an overhead-foil. Take a sheet of paper with a hole cut out. Move the sheet with the hole over the foil and let the pupils guess. What is it?
- Partner work: One child points at a picture, his partner says the word. – Change.
- Feeling bag: Put your hand into the bag and feel. What is it?
- Tasting games: Close your eyes and taste carefully. What is it?
- Fruit salad: The pupils sit in a circle. Each of them gets the name of an object which is represented three or four times, e.g. Three children are apples. Then the teacher shouts: "All apples change their places!" or: "All fruit change their places!"

If there is one chair less than children, the game is getting more competitive. Children love being challenged!

- The talking circle: The children sit in a circle. Each of them gets a flashcard of acquired vocabulary. When the teacher gives a signal the pupils give their

flashcard to their neighbour saying “This is a ... pencil”. Consequently the game is getting faster and faster and also the direction is sometimes changing. At the end there is a big mess and a lot of fun!

- Packing a suitcase: I pack into my suitcase a toothbrush / I pack into my suitcase a toothbrush and a hairbrush/ etcetera, etcetera - - - repetition and concentration!!!

2.4 Storytelling

Listening is the skill that children acquire first. If they learn a foreign language like English, the first point of contact is through their ears and that's their main source of the language. Of course the teacher gives them as many visual impulses as possible through facial expression, through movement, through mime and through pictures. With these means it is possible to tell a story with an amount of known vocabulary of only 80%! For telling a story the teacher's language must be very clear and he should repeat impressive passages several times. However the children's limited span of attention and concentration must be considered.

How a story can be acquired (see Kowanda, 2003, p.5 f.)

1. **Telling the story:** First the new terms and vocabulary of the story are introduced various ways appealing to the senses. Then the teacher tells the story lively and dramatically. Then the pictures could be presented on the overhead. (In her books Sally Kowanda provides photocopyable story stuff!)
2. **Listening comprehension:** The pupils get several pictures related to the story. Telling it again the children stick these pictures in the right order to the blackboard.
3. **Realizing the right order:** The children get a worksheet with all the pictures on it, but without numbers. The teacher says a number and reads the matching sentences. Now the pupils can fill in the right number.
4. **Repetition:** The teacher reads one sentence and the children name the suitable number and vice versa.

Sally Kowanda suggests also other techniques to consolidate the acquirement of stories:

- **Sounds:** The children accompany the story by playing instruments, by body percussion or other sounds.
- **Action story:** The pupils stand up and mime the action within the story.
- **Rhythmical clapping:** The teacher and the pupils clap their hands in this way: twice on the knees, twice in the hands, and so on. Then he or she says a word from the story, later also a sentence. The pupils repeat it in chorus and clap their hands in a certain rhythm.
- **Vocabulary-activation:** The children stand in a circle and toss a stuffed animal to each other saying a word or a sentence of the story. The animal must not be kept longer than a second because it's "biting".
- **Imagination-journey:** The children are closing their eyes while a relaxing music is playing and the teacher is telling the pleasant parts of the story. At the end the teacher asks what the pupils have seen.
- **Wrong questions:** The story is retold, but now the teacher makes some "mistakes", that can be wrong but also funny. When the pupils realize a mistake, they raise their hands and try to correct.
- **Reconstruction with first letters:** The teacher mimes the first sentence of the story and writes the first letter on the blackboard. The pupils repeat the sentence. Go on like this. In the end the story can be read with the help of the first letters only.
- **Roleplay:** The children learn their role by heart and present the story. Children that don't have a role sing or play instruments. It is also possible that one group of children is speaking while the other is miming the scene or the sketch.

2.5 Dialogues and role play work

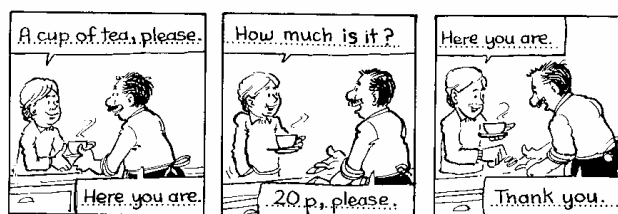
Drama is one of the best ways to get our pupils to use English. Just by using imagination it is possible to transform oneself into another character or the classroom into a different place. By bringing the outside world into the classroom we can provide

a lot of useful practise (shops, cafes, streets, etc.). Attitudes like a certain degree of trust, acceptance and respect are fundamental for the success of drama.

There are many types of drama activities in our classrooms (see Scrivener, 1994, p. 69):

- **Roleplay:** Small scenes are acted out by the pupils using their own ideas or ideas from role-cards, for example in a shop.
- **Simulation:** This is a roleplay in a much more complete and complex “world”, like for instance in a television studio, etc. this is possibly too difficult for our primary school pupils.
- **Drama games:** Short games that usually involve movement and imagination. For example: The children walk around the classroom. Then the teacher calls out “airport”. Immediately the pupils become a part of the airport, like chairs, an airplane, tourists, etc.
- **Guided improvisation:** With the help of the teacher a scene is improvised. One by one the children join in, until the whole scene or story comes alive. For example: The teacher selects a scene, “winter”. Then he starts to describe the scene, getting more and more children into it: “It is snowing. Suddenly there is the sound of a sleigh coming nearer and nearer. It is Santa Claus! He is sitting on his sleigh. Four reindeer are pulling the sleigh...” etc. This kind of drama activity can be used for any topic like the perfect school, on the beach, at the party, at the shop, etc.
- **Acting play scripts:** The pupils act out short written sketches or scenes.

This example comes from the Stage 2 Activity Book in the Heinemann *Snap!* series.



(Scott, 2001, p. 91)

- **Prepared improvised drama:** Pupils in small groups invent or rehearse a scene or a story and they then perform it for the others. Also mini-talks are possible. Suggestions could be: my room, my favourite meal, my pet, my family, Sunday at home, etc.

2.6 Variety in the classroom – lesson plans

Children have a very short span of concentration. Consequently variety is a must – variety of organisation, variety of activity, variety of pace and variety of voice. If we want to get the maximum enjoyment and the maximum learning out of a lesson, we should consider this and therefore plan our lessons carefully.

Planning can be divided in three stages:

- Long term planning (for a whole term)
- Short term planning (for a unit of work)
- Lesson planning (for individual lessons)

2.7 Grammar

How good children are in a foreign language does not only depend on whether they have learnt the grammar rules or not. Only very few children at the age of 9 to 11 will be able to cope with grammar as such.

It is important for the teacher to know the grammar structures of his or her actual teaching. But introducing grammar taught as grammar only makes sense when a pupil asks for an explanation or if the children could benefit from learning it, for example when they always make the same mistakes. In this case the explanation should be kept as simple as possible, so that they can understand the reason for a rule.

2.8 Assessment

Children like to show what they can do and what they know. However, this should happen through methods that are interesting and include fun and challenge.

There are two categories of tests suitable for primary school:

- **Assessment of listening comprehension**
 - **Giving orders**, aiming that - the child reacts in the right way (Go to the window! Put on your coat! Sit down next to Sarah!) ; also ‘Simon Says’ as a game is very informative.
 - **dictation**: The children draw something on instruction of the teacher. This is also very useful to learn the different colours.

- **dictation of words:** For example: *Please listen to me. I'm going to give you the names of some rooms. Look for the room in the picture. As soon as you've found it, number it. I'll show you what I mean. (...) I say "kitchen". Now. Let's look for the kitchen. Ah – there it is. Number it with 1.* etc. (see Schäfer, 2004, p.201f.)
- **assignment of word and picture:** The children link the word to the matching picture.
- **wordriddle:** The pupils spot the words which are part of a certain subject. The number of the terms and the subject are known.

Abbildung 12.18: Themenbereich: Körper – Body

Find sixteen words in the riddle. The words represent parts of your body.

H	E	A	D	Q	S	H	O	U	L	D	E	R	X
H	J	K	N	E	E	X	Y	H	A	N	D	Q	R
F	I	N	G	E	R	V	T	O	E	Q	E	Y	E
L	E	G	K	J	L	Q	X	N	O	S	E	X	C
R	U	Z	T	A	R	M	J	F	O	O	T	C	E
K	L	H	A	I	R	P	G	D	M	B	V	Q	A
W	R	T	Z	P	O	M	O	U	T	H	W	Y	R
Q	E	L	B	O	W	D	R	T	O	O	T	H	W

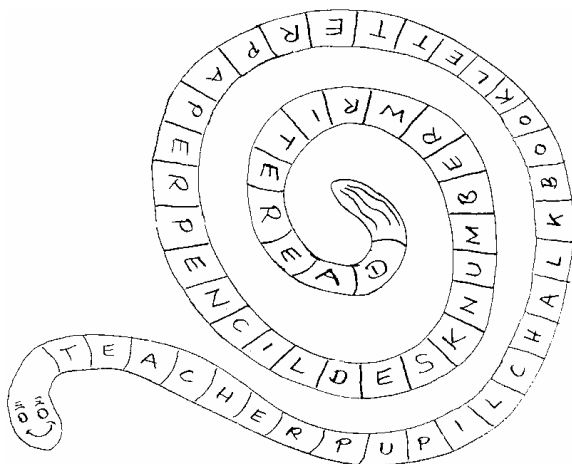
Copy the words, please.

Lösung:

H	E	A	D	Q	S	H	O	U	L	D	E	R	X
H	J	K	N	E	E	X	Y	H	A	N	D	Q	R
F	I	N	G	E	R	V	T	O	E	Q	E	Y	E
L	E	G	K	J	L	Q	X	N	O	S	E	X	C
R	U	Z	T	A	R	M	J	F	O	O	T	C	E
K	L	H	A	I	R	P	G	D	M	B	V	Q	A
W	R	T	Z	P	O	M	O	U	T	H	W	Y	R
Q	E	L	B	O	W	D	R	T	O	O	T	H	W

(Schäfer, 2004, p. 215)

- **wordsnake:** The pupils have to spot and divide the words of a topic from each other.



(Schäfer, 2004, p.222)

- **Odd man out:** On a worksheet there are several terms of a topic, but there is also one word which doesn't match the others. Now the children should spot the "wrong" word.

Odd Man Out I

Themenbereich: The human body

Odd man out 1

Head
Shoulder
Knee
Toe
good morning

Odd man out 2

eyes
ears
mouth
nose
my name's

Odd man out 3

leg
foot
hello
arm
hand eye

Odd man out 4

neck
my name's
face
ear

Odd man out 5

shoulder
hello
ear
mouth
eye

Odd man out 6

good morning
nose
leg
knee
arm

Odd man out 7

elbow
hair
hello
body
cheek

Odd man out 8

ear
nose
foot
good morning
hand

(Schäfer, 2004, p. 227)

- **Picture-story:** Listening comprehension by getting the pictures of a story into the right order

- **Assessments of their faculty of speech**

- Recitation of songs or rhymes: Very courageous children do it alone, others do it in pairs or three together.
- Roleplay: requires a certain kind of knowledge of a language. It only can be used as a form of assessment, if the pupils are used to it from the beginning. Roleplays can be well prepared as well as quite free.
- Interviews: are very difficult for pupils. The teacher can be the questioner which is easier for the children. However, the children can also do the interview independantly, if their command of English is sufficient.
- Giving answers: Each topic provides a great number of possibilities to ask and to get an answer from the pupils. It is up to the teacher to choose the suitable questions.
- Telling what has happened: After having told a story the teacher asks what is happening in the pictures. Another possibility is the description of pictures which are not seen in a context, for example, a picture of the beach, of sports, of the members of a family, etc.

Written tests like in secondary school are not suitable for beginners!

Teil 2: Unterrichtspraktische Anregungen und Materialien zum Thema `ANIMALS`

Inhaltsverzeichnis:

1. Einleitung

2. Pets – Haustiere

2.1 Various Activities

2.1.1 Night at the Pet Shop

2.1.2 Pet Shop Game

2.1.3 How Much is that Doggie in the Window?

2.1.4 String Card

2.1.5 Ping Pong

2.1.6 Guess my Pet

2.1.7 Interview

2.1.8 Portfolio

2.2 Music and Rhymes

2.2.1 I wish I Had a Dog – Rhyme

2.2.2 Special Diet – Rhyme

2.2.3 I Have a Cat – Echo Chant

2.2.4 I´ve got a lot of pets

2.2.5 My Favourite Pet

2.3 Stories, Sketches and Role Play

2.3.1 Party at the Pet Shop

2.3.2 Pussy Cat, Pussy Cat

2.3.3 Teddy´s Night Out

2.3.4 Three Little Fishes

2.4 Art and Craft

2.4.1 Drawing Competition

3. Farm Animals – Tiere des Bauernhofs

3.1 Various Activities

- 3.1.1 Who am I?
- 3.1.2 Animals in the Barn – Tiere im Stall
- 3.1.3 Where are the Animals?
- 3.1.4 Farm Animals and their Babies
- 3.1.5 Mutter und Kind
- 3.1.6 Farbdiktat
- 3.1.7 Farm Animals Quiz
- 3.1.8 Animal Farm

3.2 Music and Rhymes

- 3.2.1 Old MacDonald
- 3.2.2 This Little Piggy
- 3.2.3 Good Morning, Mrs. Hen
- 3.2.4 I Went to Visit a Farm
- 3.2.5 BINGO

3.3 Stories and Sketches

- 3.3.1 The Little Red Hen
- 3.3.2 Snore!

3.4 Art and Craft

- 3.4.1 Tiermasken basteln
- 3.4.2 Farm Calendar

4. Wild Animals – Zootiere

4.1 Various Activities

- 4.1.1 Ausspracheschulung zoo -snake
- 4.1.2 Who am I? – Arbeitsblatt
- 4.1.3 Pantomime – Wer bin ich?
- 4.1.4 Wegbeschreibung – Im Zoo
- 4.1.5 Doodles – Hidden Animals
- 4.1.6 Game of Dice – In the Zoo

4.2 Music and Rhymes

4.2.1 Animals at the Zoo

4.2.2 The Animal Fair

4.2.3 Five Little Monkeys

4.2.4 One Elephant

4.2.5 The Three Bears (passend zu "Goldilocks and the Three Bears")

4.2.6 The Elephant Rhyme

4.3 Stories and Sketches

4.3.1 A Visit to the Zoo

4.3.2 We're going on a Bear Hunt

4.4 Art and Craft

4.4.1 Bastelanleitung für Karten in der Pop-up-Technik

5. Animal – Mix

5.1 Various Activities

5.1.1 Animal Opposites

5.1.2 Ein komisches Tier

5.1.3 Das Futter der Tiere

5.1.4 Der Lebensraum der Tiere

5.1.5 Our Book of Animals - Tierbücher

5.1.6 Domino

5.1.7 Bees Fly

5.2 Stories and Sketches

5.2.1 There Was an Old Lady Who Swallowed a Fly

5.3 Art and Craft

5.3.1 Paper Bag Puppets

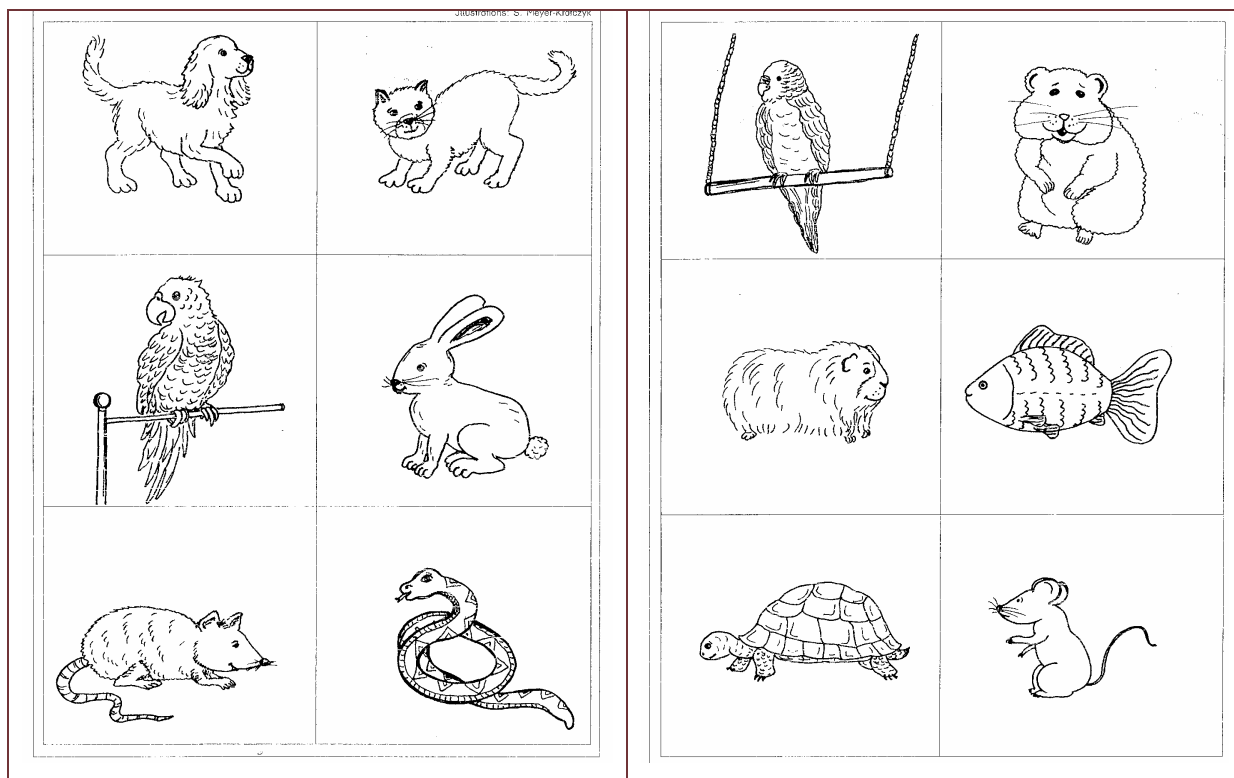
5.3.2 Ausmalbilder

1. Einleitung

Jeder von uns Englischlehrern benutzt ein oder mehrere Grundwerke, um einen gewissen Faden während des Unterrichtsjahres zu verfolgen. Aus diesem Grund habe ich diesen Grundwerken keine Materialien entnommen. Auch Sally Kowandas Bücher halte ich für eine Grundlage, die jeder Lehrer zur Hand haben sollte. Trotzdem ist meine Arbeit sehr umfangreich geworden. Ein Problem ist sicherlich, dass das Thema `Animals` nicht in einer Einheit abzuhandeln ist, sondern aus Unterthemen besteht, die auch in einer gewissen Reihenfolge durchgenommen werden sollten. Darüberhinaus gibt es noch weitere Animal – Themen, wie z.B. Dinosaurier, deren Ausarbeitung den Rahmen dieser Arbeit sicherlich sprengen würde. Auch gibt es eine Unzahl von Geschichtenbüchern, in denen Tiere vorkommen. Die Aufbereitung dieser ist ebenfalls jedem selbst überlassen.

Ich hoffe, meine Sammlung ist für den Unterricht nützlich!

2. Pets – Haustiere



2.1 Various Activities

2.1.1 Night at the Pet Shop

Zuerst vergrößert die Lehrkraft das Poster 'At the pet shop' und befestigt es auf der Innenseite der Tafel, wobei die Seitenflügel geschlossen sind.

Weiters hält sie die vergrößerten Flashcards (siehe oben) bereit.

Die Kinder sitzen im Halbkreis vor der Tafel, das Klassenzimmer wird verdunkelt. So erzeugt man eine spannende und geheimnisvolle Atmosphäre. Nun zeichnet die Lehrkraft den Mond und Sterne auf die Tafel und spricht flüsternd: *It's night. It's dark. Huuuu.... . Everyone is sleeping. We are going to visit a shop now. It's a shop with lots of animals. A pet shop.*

Die Lehrperson öffnet die Tafel, das Poster ist nur schemenhaft zu erkennen. Sie nimmt die erste Bildkarte und beleuchtet sie mit einer Taschenlampe (*torch*). Nun lässt sie einen Schüler das betreffende Tier auf dem Poster suchen:

T: *Look, this is a rabbit. Paul, take the torch and find a rabbit in the pet shop.*

Paul: *Here (is a rabbit).*

T: *Very good, a rabbit. What is it?*

Pupils: *A rabbit.*

T: *Look, this is a snake. Susan, can you find a snake?*
usw.

Auf diese Weise werden nun alle Tiernamen eingeführt.

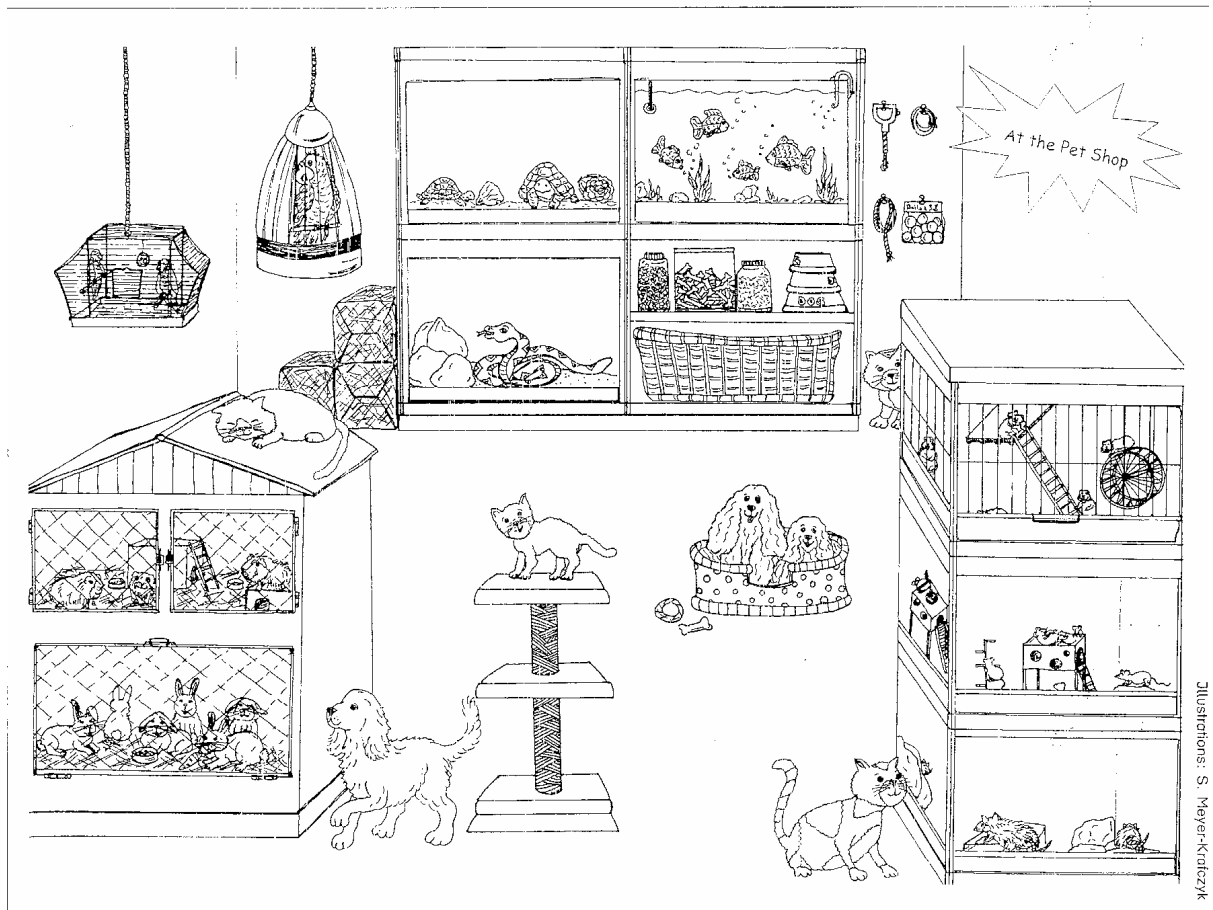
Nun kann der Lehrer mehrere Aufträge geben:

* Point to the cat,...., please.

* Der Lehrer imitiert Tierlaute, die Schüler zeigen auf das Tier. (Achtung: Die Tierlaute auf Englisch klingen anders: dog – woof, woof, cat – miaow, mouse – squeak, parrot – hello, budgie – whistle (pfeifen), snake – hiss, fish – bubble, rabbits – nibble (knabbern), tortoises – crunch (kehlige Kaugeräusche), rat - squeak).

* Der Lehrer fragt nach der Anzahl der Tiere: How many hamsters can you see? (Achtung: fish → Plural – fish, mouse → mice)

* Zuletzt zeigt der Lehrer auf das jeweilige Tier und die Schüler nennen es.



(Kierepka, 2004, S.21)

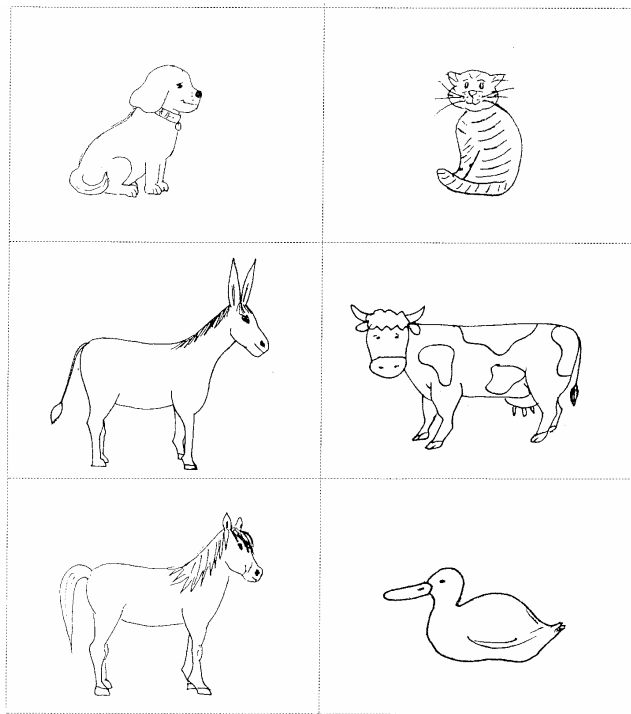
Nun erhält jedes Kind das Arbeitsblatt mit dem pet shop.

Dieses kann nach Vorgabe des Lehrers angemalt werden, was eine Überprüfung des Hörverstehens möglich macht: *Colour one cat grey and one cat black.* (vgl. Kierepka, 2004, S.5f.)

2.1.2 Pet Shop Game

Nach den Regeln des Spieles 'Obstsalat' bekommt jedes Kind eine Bildkarte. Der Spielleiter steht in der Mitte, nennt zwei oder drei Tierarten, die nun Plätze tauschen müssen. Sagt er *pet shop*, wechseln alle Tiere den Platz. Wer übrig bleibt, ist der nächste Spielleiter.

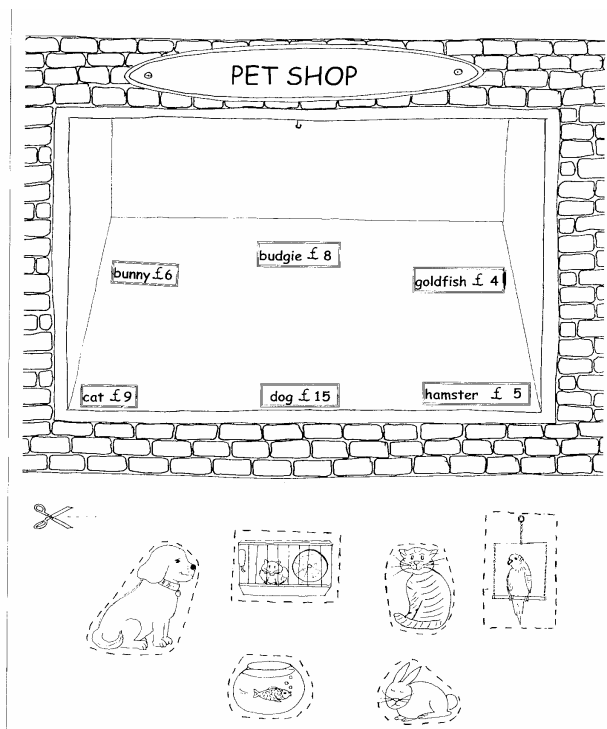
2.1.3 How Much is that Doggie in the Window?



(Algermissen, 2003, S.30)

Einstiegsspiel: Die Lehrperson kopiert mehrmals die Tierkarten auf der Kopiervorlage und schneidet sie auseinander. Jedes Kind zieht eine Karte, darf sie aber niemand anderem zeigen. Nur durch Nachahmen der typischen Bewegungen und durch genaues Beobachten der anderen `Tiere´ sollen die Schüler zu `ihrer´ Tierfamilie finden, wobei Tiergeräusche erlaubt sind.

Nach der `Familienzusammenführung´ stellt sich jede Gruppe vor, die jeweilige Tierkarte wird an der Tafel befestigt und der englische Tiername darunter geschrieben. Nun können die Tierkarten wieder abgenommen werden und von den Kindern als Wiederholung zugeordnet werden.



(Algermissen, 2003, S.31)

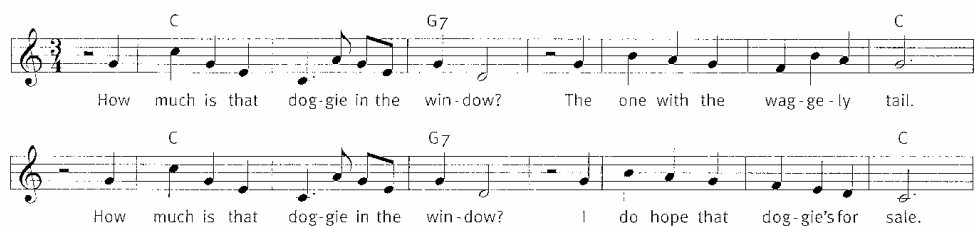
Als nächsten Schritt erhalten die Kinder die Kopiervorlage des Schaufensters. Sie schneiden die Tiere aus und ordnen sie den jeweiligen Preisschildern zu. Daraus kann ein kleines Verkaufsgespräch entstehen:

How much is that doggie in the window? – It's 15 pound.

In der nächsten Stunde könnten die Kinder ihre Kuscheltiere in den Unterricht mitbringen, sodass noch weitere Tiernamen gelernt und im Verkaufsgespräch verwendet werden könnten.

How Much Is That Doggie In The Window

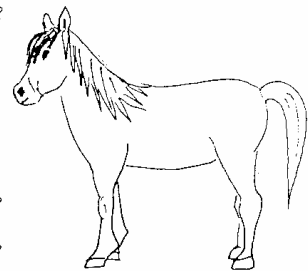
T & M: Trad. aus England



1 How much is that doggie in the window?
The one with the waggely tail.
How much is that doggie in the window?
I do hope that doggie's for sale.

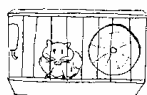
2

I don't want a bunny or a kitten,
I don't want a parrot that talks,
I don't want a bowl of little fishes,
You can't take a goldfish for walks.



3

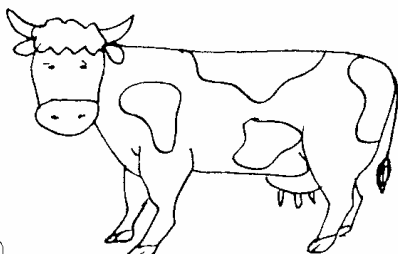
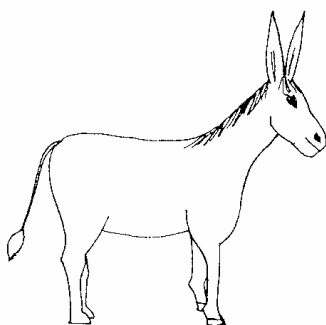
How much is that doggie in the window?
The one with the waggely tail.
How much is that doggie in the window?
I do hope that doggie's for sale.



4 I don't want a duckie or a birdie,
I don't want a hamster or a cow,
I don't want a horsy or a donkey,
You can't hear the doggie's wow wow.

5

How much is that doggie in the window?
The one with the waggely tail.
How much is that doggie in the window?
I do hope that doggie's for sale.



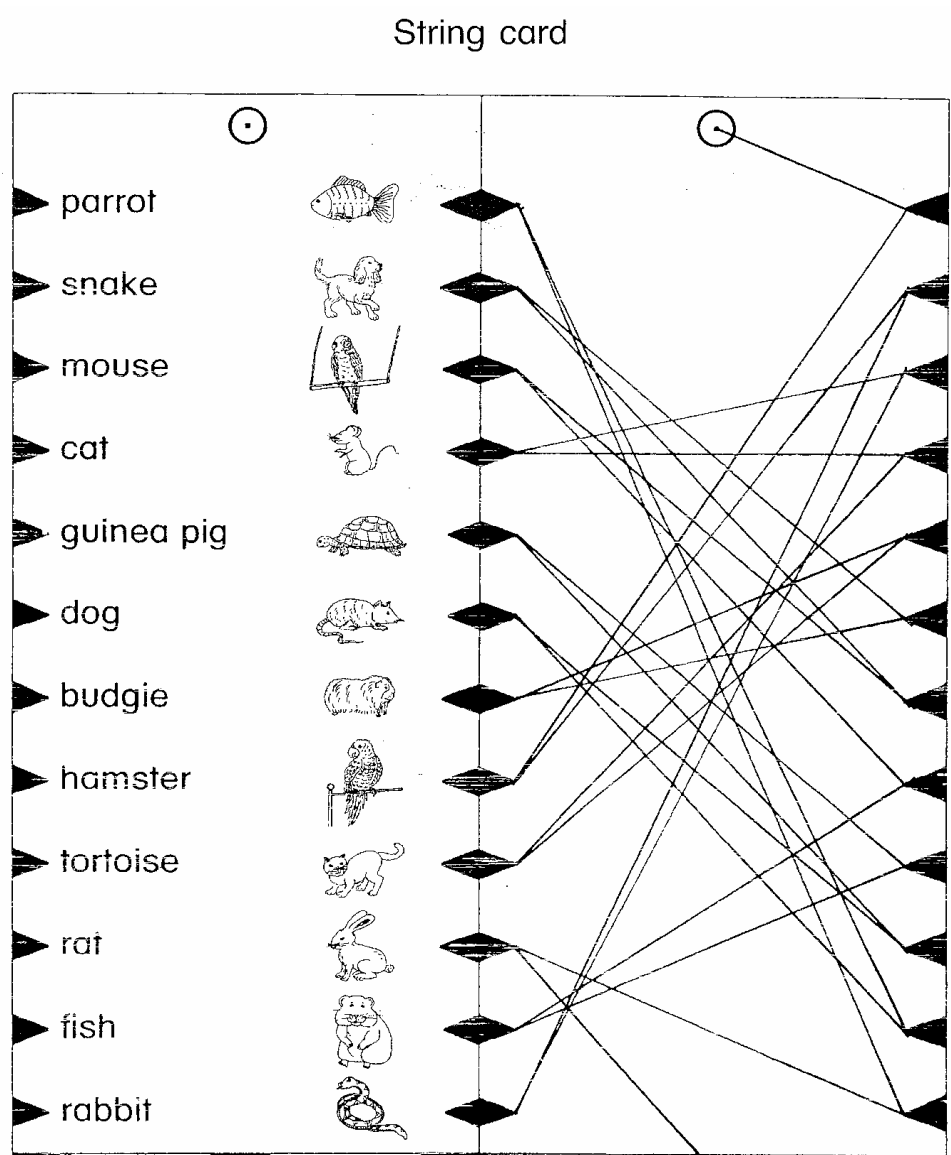
(Algermissen, 2003, S.29)

Nach diesen Übungen müsste es den Kindern leicht fallen, das Lied zu verstehen und gemeinsam zu singen. Folgende Variationen sind möglich:

- * Einzelne Tiernamen könnten beim Singen durch Tierlaute ersetzt werden.
- * Die einzelnen Strophen (2 und 4) könnten an jeweils eine Hälfte der Klasse vergeben werden, während beim Refrain (1, 3, 5) wieder die ganze Klasse einsetzt. (vgl. Algermissen, 2003, S.28)

2.1.4 String Card

Mit Hilfe eines `Bandolinos' stellen die Kinder eine Verbindung zwischen dem Wort und dem dazupassenden Bild her. Die Rückseite bietet die Möglichkeit zur Eigenkorrektur.



(Kierepka, 2004, S.23)

2.1.5 Ping Pong

Dieses kleine Spiel eignet sich sehr gut zur Vokabelwiederholung eines abgegrenzten Themengebietes.

Zwei Schüler stehen sich gegenüber. Einer sagt ein Wort z.B. *fish*, der andere muss nun ein anderes Haustier sagen. Für jedes richtige Tier zeigt der Lehrer über dem Kopf der Schüler mit den Fingern die Punkte. Dieses Spiel fordert die Kinder vor allem in ihrer Konzentration, da kein Begriff doppelt genannt werden darf.

2.1.6 Guess my Pet

Dieses Ratespiel kann auf verschiedenste Weise eingesetzt werden.

Erstens kann man damit sehr gut das Hörverstehen trainieren und auch überprüfen. Besonders leistungsstarke Schüler könnten die Rätselkärtchen auch lesen und den richtigen Tierkärtchen zuordnen.

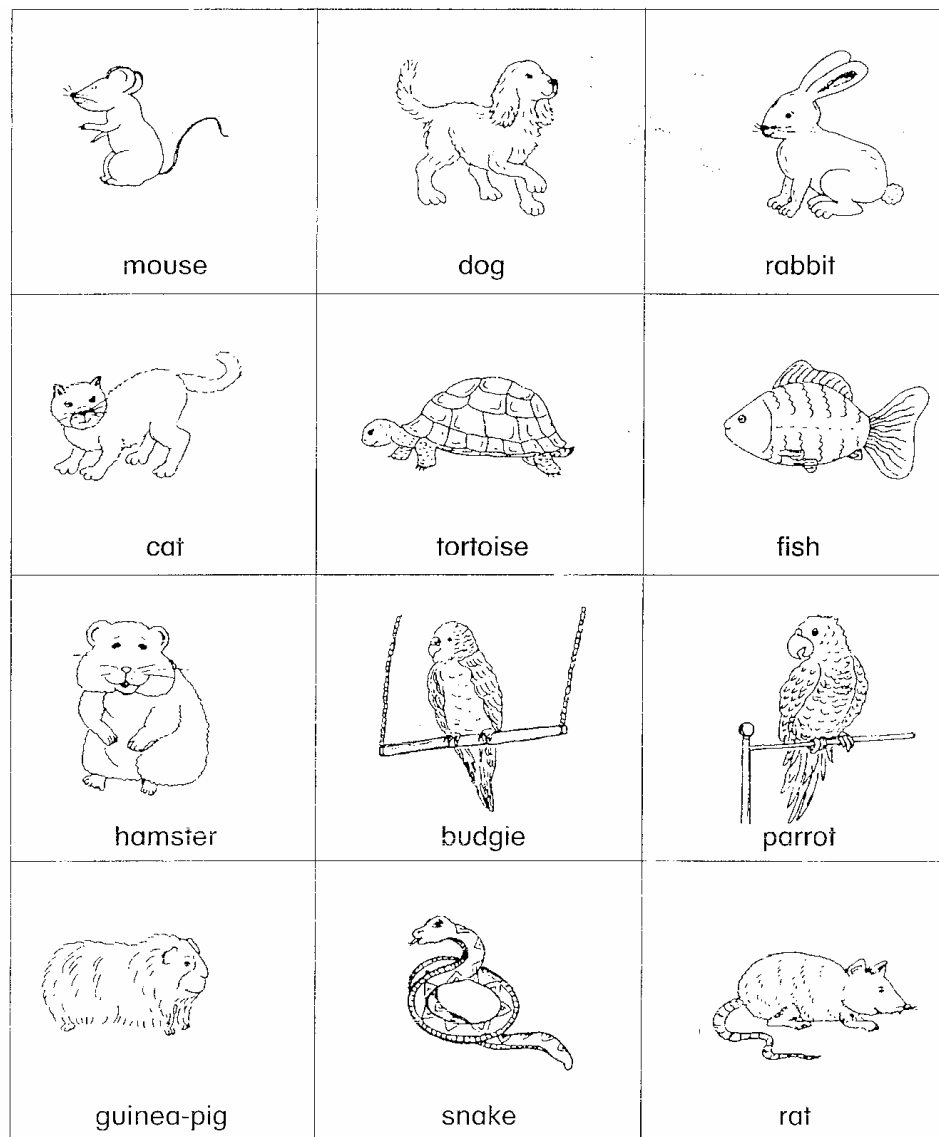
Die Rätselkärtchen werden kopiert und auseinandergeschnitten.

It's small, it's grey, it likes cheese, it squeaks.	It's big or small, it has four paws, it likes to run, it says: woof.	It has long ears and a short tail, it can run and jump, it eats carrots.
It has soft fur and a long tail, it catches mice, it says: miaow.	It's small, it has four short legs, it crawls very slowly, it has a hard shell, it likes lettuce.	It has no legs, it can swim, it lives in water, you keep it in a tank.
It lives in a cage, it's small, it has small ears and a short tail, it likes to run, it sleeps most of the day, it fills its cheeks with food.	It lives in a cage, it's yellow, blue or green, it's small, it has feathers, it can fly, it can sing, it likes seeds.	It lives in a big cage, it has feathers and it can have many colours, it can fly, it can say "hello".
It can be brown or black or white, his fur can be long or short, it's small, it has no tail, it likes lettuce and fruit, it has a funny name.	It has no fur and no legs, it's long, it's cold.	It's bigger than a mouse, it has a long, pink tail, it has sharp teeth, it's very clever.

(Kierepka, 2004, S.38)

Die Kinder könnten in 2 Gruppen eingeteilt werden, die sich hintereinander in 2 Schlangen aufstellen. Die Lehrperson nimmt nun das erste Kärtchen vom Stapel und liest es vor. Wer zuerst von den Erstgereihten richtig antworten konnte, dessen Gruppe erhält einen Punkt. Diese Kinder stellen sich nun hinten an, die nächsten zwei sind an der Reihe.

Eine andere Möglichkeit wäre, die Rätselkarten mit Nummern zu versehen und so vorzulesen: *Number (1) is small. It's grey and it squeaks. It also likes cheese.* Nun schreiben die Schüler auf ihr Arbeitsblatt (siehe unten) die 1 zum passenden Bild. Hat man vorher noch die Tiernamen entfernt, könnte man bei der mündlichen Kontrolle den Tiernamen erfragen. Man könnte leistungsstarke Schüler jedoch auch den Tiernamen dazuschreiben lassen. (vgl. Kierepka, 2004, S.15f.)



(Kierepka, 2004, S.39)

2.1.7 Interview

Nicht alle in der Klasse wissen, ob ihre Klassenkameraden Haustiere haben, welche sie besitzen, wie sie heißen, usw. Um das zu erfahren, bietet sich das Interview an.

Nachdem die Kinder das Arbeitsblatt erhalten haben, wird das Interview gemeinsam geübt. Dabei gelten die Fragen in der obersten Tabellenzeile als Richtlinie. Natürlich dürfen die Begrüßung (*Hello.*), das Bedanken (*Thank you.*) und das Verabschieden (*Goodbuy!*) nicht fehlen.

Wenn dies einigermaßen beherrscht wird, befragen nun die Schüler 5 ihrer Mitschüler.

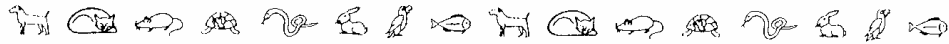
What´s your name?	Have you got a pet? How many?	What pet?	What´s the pet´s name?	How old is it?	What colour is it?

Am Ende der Befragung könnten noch die Klassenergebnisse ausgewertet werden.

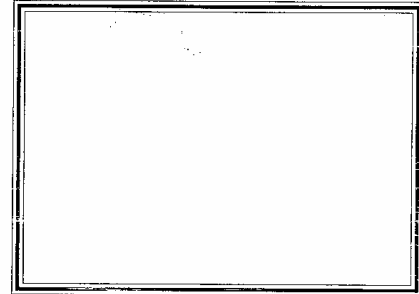
2.1.8 Portfolio

Mit folgendem Arbeitsblatt möchte ich nur eine Anregung zur Gestaltung einer Portfolioseite geben. Natürlich muss diese individuell je nach erarbeitetem Stoff gestaltet werden.

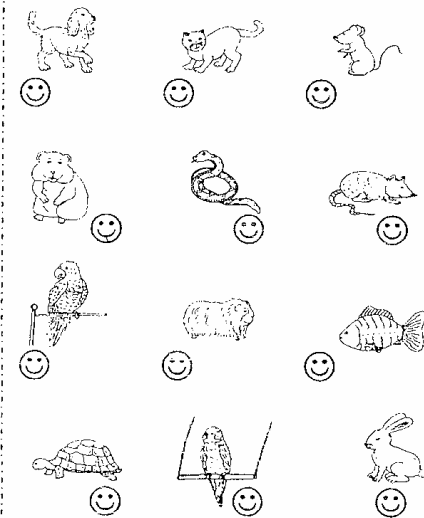
Portfolio



Jch kann mein Lieblingshaustier zeichnen:



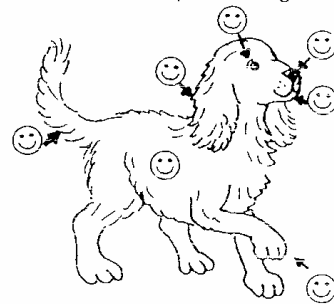
Jch kann die Namen dieser Tiere auf Englisch sagen:



Jch kann fragen, was ein Tier kostet.



Jch kann die Namen dieser Körperteile sagen:

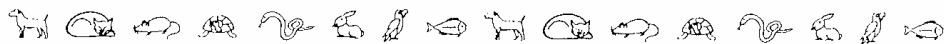


Jch kann den Reim "In a pet shop" aufsagen. ☺

Jch kann das Lied "I've got a lot of pets" singen. ☺

Jch kann das Lied "How much is that doggie?" singen. ☺

Jch kann das Lied "My favourite pet" singen. ☺

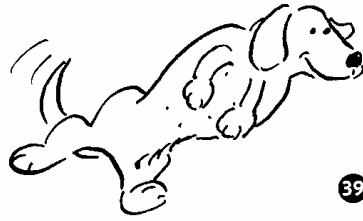


(Kierepka, 2004, S.42)

2.2 Music and Rhymes

2.2.1 I wish I Had a Dog – Rhyme

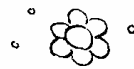
Bei diesem Gedicht können die Kinder den Inhalt durch Gestik unterstreichen (Größe zeigen, sich umarmen, Futter geben, streicheln, mit Fingern verneinen, ihm einen Knochen aus Karton geben). Außerdem könnten sie ein Bild ihres Lieblingshundes zeichnen.



39

I WISH I HAD A DOG

I wish I had a dog
A great big dog
A dog I could call my own
I'd feed him
I'd please him
I never would tease him
I'd give him a great big bone.



(Dunn, 2000, S.29)

2.2.2 Special Diet – Rhyme

Dieses Gedicht kann sehr gut als kleines Rollenspiel aufgeführt werden.

An einzelne Kinder werden Rollen verteilt:

Katze Sasha : ist traurig, schnurrt nicht

Maus Myshka: guckt keck aus dem Mauseloch, ärgert die Katze

34

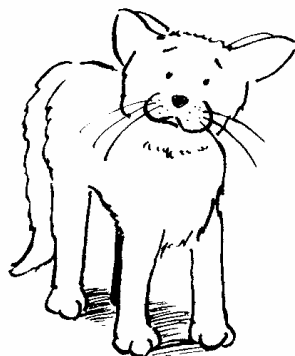
SPECIAL DIET

There's something wrong with Sasha
He doesn't want to purr
His motor isn't running
And all because of her

Her name is little Myshka
a teeny tiny mouse
She's peeking out at Sasha
who can't get in her house

He's posted by her doorway
a hole where he won't fit
He doesn't want his dinner
and all he does is sit

The same old dried up cat food
is all that's in the house
It isn't appetizing
when Sasha wants some „mouse“



(Dunn, 2000, S.27)

2.2.3 I Have a Cat

Dabei handelt es sich um einen Echochant mit Bewegungen.

Zuerst präsentiert der Lehrer diesen Echochant ganz ohne Worte nur mit den dazupassenden Bewegungen und lässt die Schüler raten, was dieser bedeuten könnte. Anschließend wird `der Ton angeschaltet`: Der Lehrer spricht den Chant langsam, Zeile für Zeile, zur entsprechenden Bewegung vor, die Schüler wiederholen, was ihnen vorgemacht wurde.

Um diesen einfachen Chant nicht langweilig werden zu lassen, gibt es folgende Variationsmöglichkeiten:

- * Das Gedicht verschieden schnell sprechen.
- * Es mit verstellter Stimme sprechen: als kaugummikauender Cowboy, als hauchendes Liebespaar, als alter Mann mit tiefer Stimme, als Baby hoch und piepsig, als Roboter abgehackt redend,...
- * Die Bewegungen werden ohne Sprache ausgeführt. Nach und nach wird der Ton angeschaltet und einige Wörter sind zu hören, z.B. nur *cat*, *fat*, *hat*, *bat*.
- * Der Lehrer klatscht den Sprechrhythmus vor, die Schüler klatschen nach.
- * Einzelne Wörter können durch Instrumente ersetzt werden, z.B. *cat*: Tamburin, *fat*: Pauke, *hat*: Triangel, *bat*: Rasseln,...(vgl. Algermessen, 2003, S. 26f.)

I Have A Cat

Leader

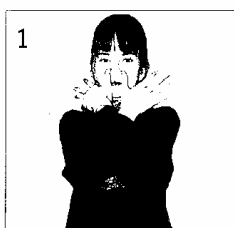
I have a cat.
My cat is fat.
I have a cat.
My cat wears a hat.
I have a cat.
My cat caught a bat.
I have a cat.
Meow!

Children echo

I have a cat.
My cat is fat.
I have a cat.
My cat wears a hat.
I have a cat.
My cat caught a bat.
I have a cat.

Mimic

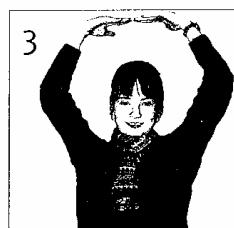
Hände gespreizt (Bild 1)
Hände vor dem Bauch (Bild 2)
Hände gespreizt (Bild 3)
Hände nach oben (Bild 3)
Hände gespreizt (Bild 1)
Hände gekreuzt (Bild 4)
Hände gespreizt (Bild 1)



Die Hände stellen mit gekreuzten Armen und gespreizten Fingern die Barthaare (whiskers) der Katze dar.



Mit den Armen wird der dicke Bauch (tummy) gezeigt.



Die Arme werden nach oben gehalten und die Hände zusammengeführt, um den hohen Hut der Katze zu symbolisieren.



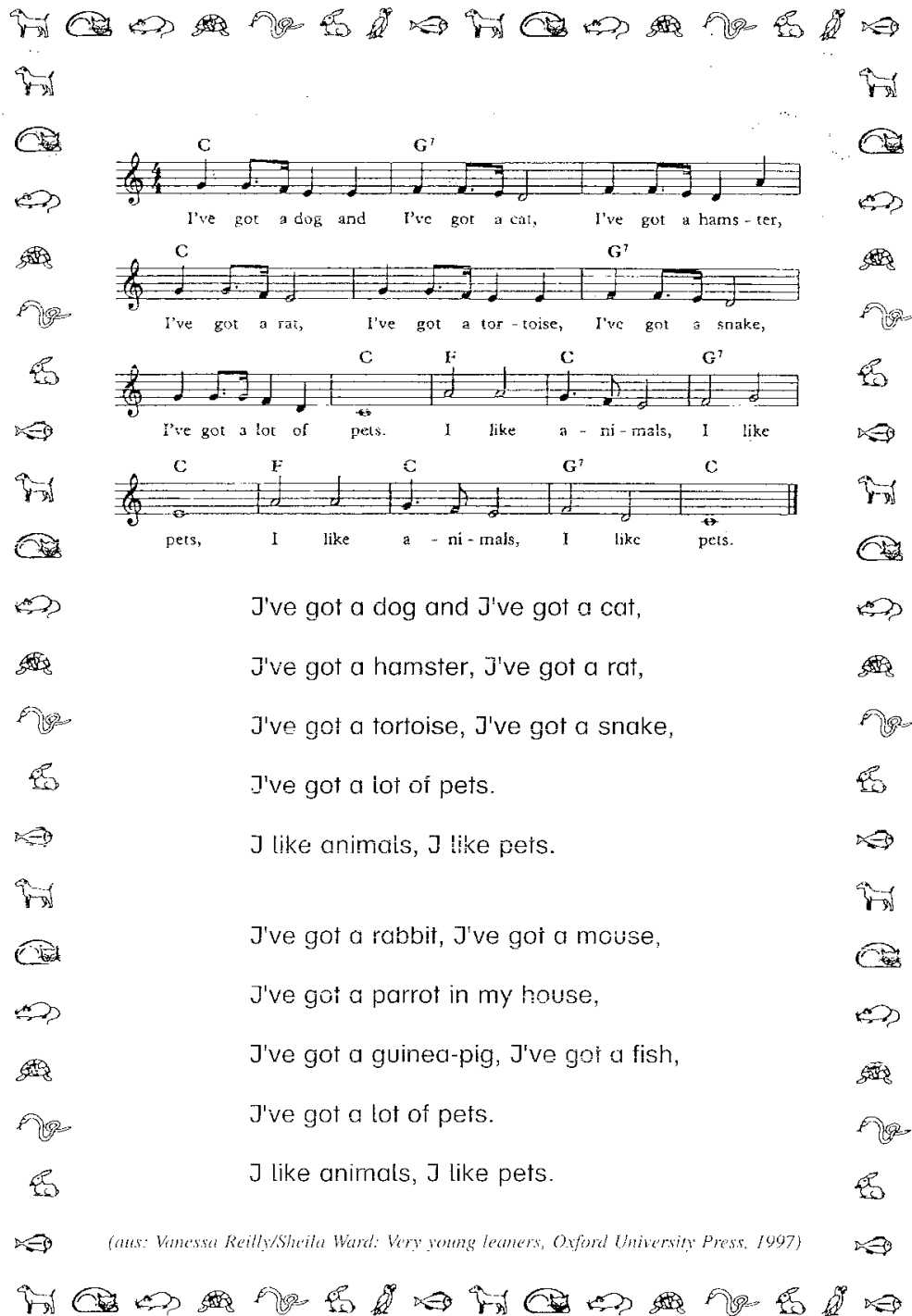
Die Hände werden nach unten geführt, dabei überkreuzen sich die Unterarme. Um die fliegenden Fledermäuse zu imitieren, werden die Hände hin- und herbewegt.

(Algermessen, 2003, S.27)

2.2.4 I've got a lot of pets

Dieses Lied ist sowohl vom Text als auch von der Melodie her einfach zu singen.

I've got a lot of pets



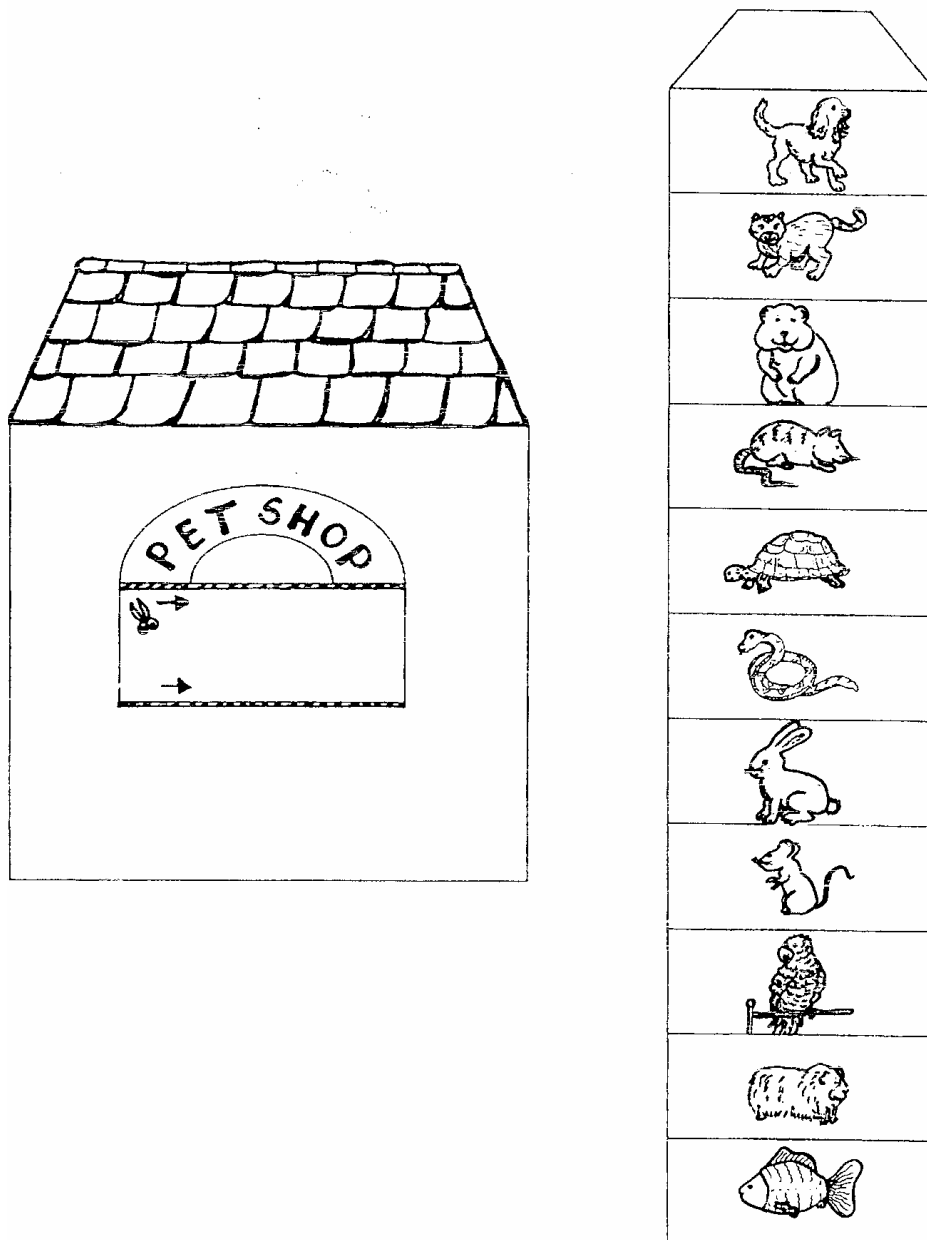
The musical score is presented in a 4x4 grid format. The top and bottom rows of the grid contain illustrations of various animals: a dog, a hamster, a rat, a tortoise, a snake, a rabbit, a parrot, a guinea-pig, a fish, a dog, a hamster, a rat, a tortoise, a snake, a rabbit, a parrot, and a guinea-pig. The middle two rows contain the musical score and the lyrics. The musical score is written in treble clef with a key signature of one sharp (F#). The tempo is marked 'C' (Crescendo) and the time signature is 'G7' (7/8). The lyrics are: 'I've got a dog and I've got a cat, I've got a hamster, I've got a rat, I've got a tortoise, I've got a snake, I've got a lot of pets. I like animals, I like pets. I've got a rabbit, I've got a mouse, I've got a parrot in my house, I've got a guinea-pig, I've got a fish, I've got a lot of pets. I like animals, I like pets.'

I've got a dog and I've got a cat,
I've got a hamster, I've got a rat,
I've got a tortoise, I've got a snake,
I've got a lot of pets.
I like animals, I like pets.
I've got a rabbit, I've got a mouse,
I've got a parrot in my house,
I've got a guinea-pig, I've got a fish,
I've got a lot of pets.
I like animals, I like pets.

(aus: Vanessa Reilly/Sheila Ward: Very young learners, Oxford University Press, 1997)

(Kierepka, 2004, S.31)

Damit die Kinder das Lied auch daheim singen können und die Reihenfolge der darin vorkommenden Tiere nicht verwechseln, bietet sich das Basteln des kleinen Pet Shops an, bei dessen Fenster oben und unten ein Schnitt gemacht wird. Nun kann der Tierstreifen von hinten nach vorne und wieder nach hinten durchgezogen werden. Dieser wird von den Kindern immer weiterbewegt, sodass klar ist, welches Tier das nächste im Liedtext ist. Für diesen Zweck sollte untenstehendes Arbeitsblatt auf Karton kopiert werden. (vgl. Kierepka, 2004, S.11)



(Kierepka, 2004, S.32)

2.2.5 My Favourite Pet

Dieses Lied darf natürlich nicht fehlen. Gehört und mitgesungen kann nach der zum Buch gehörenden CD.



My Favourite Pet



1. My fa - vourite pet is a lit - tle, lit - tle dog.
My fa - vourite pet is a lit - tle, lit - tle dog.

Look my dog is so nice.
Let us play to - day.

Refrain: Lit - tle, lit - tle dog,

don't run a - way. We will have fun if you stay.

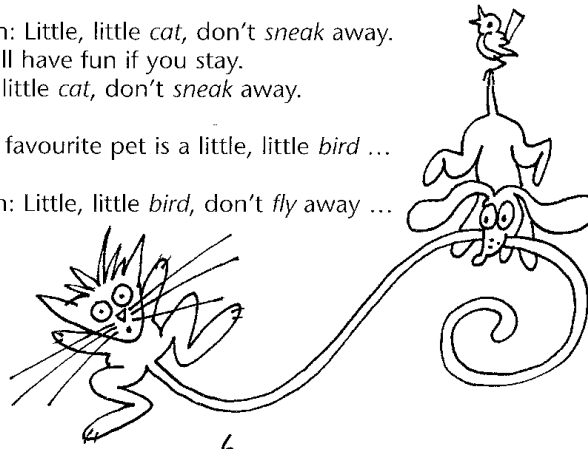
Lit - tle, lit - tle dog, don't run a - way.

2. My favourite pet is a little, little cat.
Look my cat is so nice.
My favourite pet is a little, little cat.
Let us play today.

Refrain: Little, little cat, don't sneak away.
We will have fun if you stay.
Little, little cat, don't sneak away.

3. My favourite pet is a little, little bird ...

Refrain: Little, little bird, don't fly away ...



(Bader, 2003, S.6)

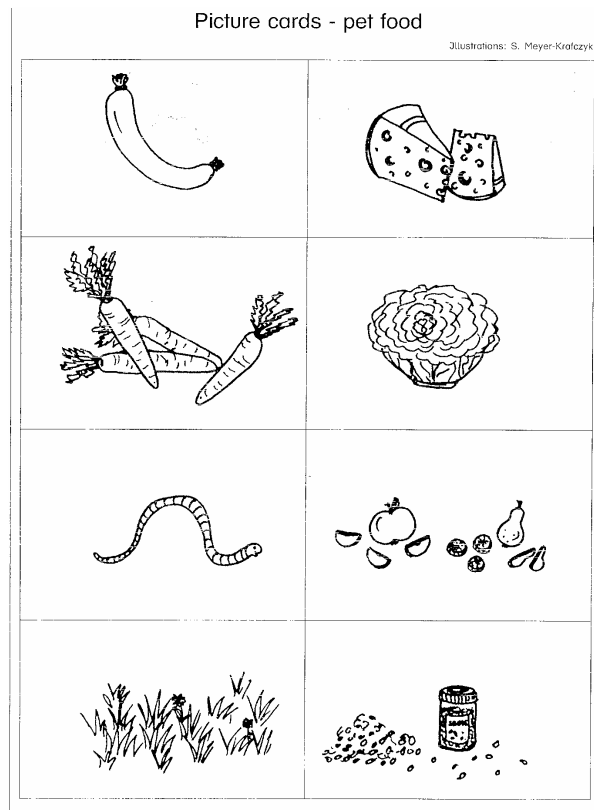
2.3 Stories, Sketches and Role Play

2.3.1 Party at the Pet Shop

Bei dieser *action story* wird das Klassenzimmer zum *pet shop* und werden die Schüler zu Tieren. Von jeder Tierart gibt es je nach Anzahl der Schüler

ein oder mehrere Exemplare, bis auf die Ratte `Ratty`, die von einem leistungsstärkeren Schüler gespielt werden sollte.

Die Rollen werden mit Hilfe von Bildkarten an die Schüler verteilt, wobei diese mit ihren Tierlauten antworten. Nun zeigt der Lehrer Bildkarten mit Futter darauf.



(Kierepka, 2004, S. 34)

Je nachdem ob die einzelnen Tiere das Futter mögen, antworten sie mit *yum, yum* (hm, gut!) (gesprochen: jam) oder mit *yuk, yuk* (eklig) (gesprochen: jak).

T: *Here is a sausage. The dogs like it.*

Dogs: *Yum, yum.*

T: *The cats like it.*

Cats: *Yum, yum.*

T: *The rabbits don't like it. They say yuk, yuk.*

R: *Yuk, yuk.*

Nur Ratty ist ein Allesfresser!

Nun kann die action story mit den Kindern eingelernt werden! (vgl.

Kierepka, 2004, S.12)

Party at the pet shop

We are all in the pet shop. Today is Ratty's birthday. Ratty, come here in front. Let's have a birthday party. Call the pets and they will come out of their cages.	Ratty ruft die Tierarten einzeln auf, diese antworten mit ihrer Tierstimme und kommen nach vorne.
Now all the pets sing a Happy Birthday song for Ratty.	Alle singen mit ihren Tierstimmen.
Now Ratty has some food for you. There's a sausage. There's ...	Ratty zeigt die Bildkarten und spricht dazu. Die Lehrkraft hilft. Die Tiere antworten "Yum, yum" oder "Yuk, yuk".
O, here comes Mr. Baker! He's walking up the stairs. One, two, three ...	Die Lehrkraft macht laute Schritte auf einer imaginären Treppe.
Quick, go back to your cages.	Alle außer Ratty gehen zurück auf ihre Plät- ze. Ratty sammelt schnell die Bildkarten ein und schlüpft unter einen Tisch.
Mr. Baker says: "Good night, pets. Sleep weil."	Alle sind ganz leise.
Ratty eats up all the food.	Ratty "isst" die Bildkarten auf. "Yum, yum, yum, ..."

(Kierepka, 2004, S. 33)

2.3.2 Pussy Cat, Pussy Cat

Zuerst erlernen die Kinder den Reim. Im Anschluss daran kann dieses kurze Gedicht auf sehr einfache Art und Weise als Sketch auf die Bühne gebracht werden. Selbst für Eltern, die kein Englisch verstehen, ist der Inhalt unschwer zu erraten.



Pussy cat  , pussy cat  , where have you been?

I've been to London to visit the queen.



Pussy cat  , pussy cat  , what did you there?

I frightened a little mouse  under the chair, 

---THE END---



(www.enchantedlearning.com)

Pussycat

Kostüme

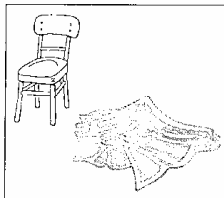
Katze: Dunkle Strumpfhose, T-Shirt, Katzenohren und Katzenschwanz

Maus: Graue Strumpfhose, T-Shirt, Mäuseohren und Mäuseschwanz

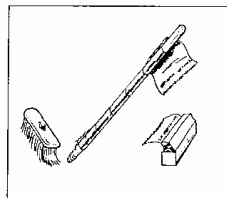
Königin: Krone, langes Kleid, Schmuck

Hofdamen: Lange Kleider

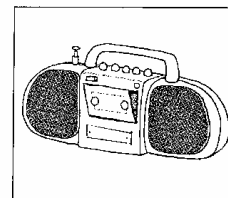
Requisiten



Ein etwas höherer Stuhl, eine lange geschmückte Decke (Gold- und Silberfolie).
Die Maus sollte sich darunter verstecken können.



Ein Besenstiel, mit Alu-Folie umwickelt



Tonband mit der englischen Nationalhymne



4 Kinder kommen auf die leere Spielfläche.



(ruft)
Pussycat, pussycat, pspspss.



(laufen herum und suchen und rufen abwechselnd)
Pussycat, pussycat.



Sie schauen einander fragend an, zucken mit den Schultern.
Pussycat kommt angelaufen, miaut und setzt sich in die Mitte der Spielfläche.

Die Kinder bilden einen Halbkreis um Pussycat.



Pussycat, pussycat,
where have you been?



Die Pussycat steht auf, läuft zur rechten Seite der Spielfläche, winkt mit dem Finger. Die Kinder folgen ihr. Pussycat legt den Finger auf den Mund und sagt geheimnisvoll:



I've been in London
to look at the queen.

Die Kinder machen bewundernd: oooh

Die englische Nationalhymne erklingt.



Zwei Kinder tragen einen Stuhl herein, über dem eine prächtige, lange Decke hängt. Sie stellen den Stuhl in die Mitte der Spielfläche und gehen wieder hinaus.

Ein Junge mit einem langen, silbernen Stab kommt herein und stellt sich in die Nähe des Stuhls. Die Musik hört auf. Der Junge klopft dreimal auf den Boden und ruft dann laut:



Ladies and Gentlemen.
The Queen of England.



Die Nationalhymne ertönt wieder. Die Königin, begleitet von mindestens 4 Hofdamen, kommt langsam herein. Sie setzt sich auf den Stuhl, umgeben von ihren Hofdamen. Die Musik hört auf.

Pussycat schleicht sich in die Mitte, setzt sich und schaut die Königin an. Das Mäuschen hat sich zwischenzeitlich unter dem Stuhl versteckt. Die Königin und ihre Hofdamen flüstern miteinander und deuten auf Pussycat.



(rufen)

Pussycat, pussycat,
what did you there?



Pussycat springt auf, rennt hinter den Stuhl und ruft zu den Kindern:



I frightened a little mouse
under her chair.



Die Maus rennt unter dem Stuhl hervor, Pussycat hinterher. Sie laufen hin und her über die Spielfläche und verschwinden. Gleichzeitig wird die Königin ohnmächtig und rutscht vom Stuhl. Die Hofdamen heben die Röcke hoch und schreien.



Oh no, a mouse, oh no.

Die Kinder lachen und klatschen.

(von Schröter, 2003, S.49ff.)

2.3.3 Teddy's Night Out

Folgendes Theaterstück bietet sich erstens themenmäßig an und zweitens, weil darin mehrere Rollen vergeben werden können. Dabei kann leistungsmäßig sehr gut differenziert werden. Während das Mädchen Debbie und der Teddybär relativ lange Textpassagen beherrschen müssen, gibt es ganz kleine Rollen, die sogar gelesen werden können (Mutter). Auch ist der Einsatz von Instrumenten möglich.

Teddy's Night Out

Kostüme

Debbie: Kleid, Schlafanzug

Teddy: Braune Teddy- oder Vliesjacke mit Kapuze, runde kleine Stoffohren an der Kapuze, weite Hosen, Turnschuhe

Schnecke: T-Shirt mit Schneckenhäusern bemalt, Haarband mit Fühlern, Leggings

Hase: Vliesjacke mit Kapuze, Hasenohren aus Filz an der Kapuze, Schwänzchen, Leggings

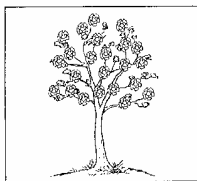
Katze: Kappe mit Ohren, Schnurrhaare, Schwanz, T-Shirt, Leggings

Vogel: T-Shirt mit Federn bemalt, Federboa, Kappe mit Federn beklebt, Leggings

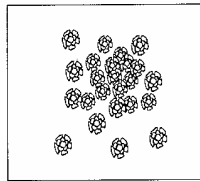
Sonne, Sterne und Mond: Weißes T-Shirt, schwarze Leggings

Mutter: Man hört nur die Stimme

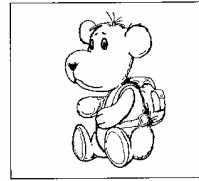
Requisiten



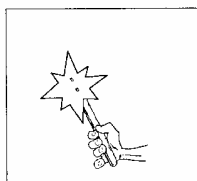
Baum mit rosa
Papierblüten



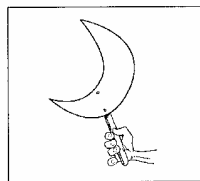
ca. 20 rosa
Papierblüten



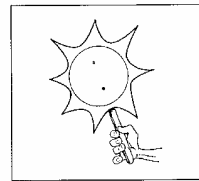
Stoff-
Teddybär



Stäbe mit
Papier-Sternen



Stab mit einem
Papier-Mond



Stab mit einer
Papier-Sonne



Auf der Spielfläche steht ein Baum mit rosa Blüten, dahinter, versteckt, ein Kind mit einer Tüte mit ca. 20 rosa Papierblüten. Ein Kind mit dem Stab und der Papier-Sonne steht neben dem Baum. Debbie kommt auf die Spielfläche gerannt, im Arm trägt sie einen Teddybär, unter dem Arm ein Buch.



Teddy, oh Teddy, look, we can play out there, under the pink almond tree. The sun is shining. I read my book.

Sie setzt sich unter bzw. neben den Baum, Teddy sitzt neben ihr. Sie öffnet ihr Buch und fängt an laut vorzulesen.

Teddy listen!
Four little Teddies climbed up a tree,
one tumbled down,
then there were three.



Three little Teddies
found a pot of glue,
one got stuck in it
then there were two.

Two little Teddies cried all afternoon,
so they put them in an airplane
and send them to the moon.
Oh Teddy my Teddy, I will never send you to the moon!



Debbie, Debbie, come in please!

Here Teddy, wait for me under the pink almond tree.



Sie setzt den Teddy auf den Boden unter den Baum. Dann läuft sie mit ihrem Buch von der Spielfläche. Sie winkt ihm noch einmal zu. In der Zwischenzeit setzt sich der lebendige Teddy unter den Baum, der Stoff-Teddy wird hinter den Baum geschoben.

One, two, three, one, two, three,
I am sitting under the almond tree.



Three, two, one, three, two, one,
isn't it nice to sit in the sun?

One, two, three
here I am
under the tree.



Die Sonne verschwindet langsam nach hinten. Der Teddy legt sich auf den Bauch, er schaut sich um. Er summt, one, two, three, er pfeift, er langweilt sich.



Debbie, where are you? No more sun, it is getting dark.
(*er summt, er singt*)
Debbie, here I am, under the tree. All alone, on my own.



(*kommt angekrochen, langsam*)
Hallo, Teddy, how are you? Are you sleeping out tonight?
That will be nice for you. Good night, Teddy. See you in the morning.



Yes, well ... Good night, Snail.
(*die Schnecke verschwindet, Teddy ruft ganz leise*)
Debbie, Debbie ...



(*kommt angeflattert, flattert um den Teddy herum und ruft ihm zu*)
Good night, Teddy, good night, sleep well.
(*Vogel fliegt davon*)



Good night, Bird.



Blütenblätter fallen auf Teddy und langsam kommen Mond und Sterne herein und stellen sich neben den Baum. Teddy liegt jetzt bequem auf dem Rücken oder auf der Seite.



Thank you tree, I like flowers for a blanket.
(*Hase kommt gehoppelt*)



Hallo, Teddy, are you sleeping out tonight? Is it not too cold for you under the tree?



I have a fur coat, like you and pink flowers for a blanket.



So you are lucky. Well good night. Have a nice dream.



Thank you, Rabbit. Good night.
(*Hase hoppelt davon*)



Purr, purr, Teddy, you are out late!
(*die Katze schnurrt und setzt sich neben ihn*)



Yes, I think I'm sleeping out tonight!



Are you, purr, purr? You will like it. I did it once, I'm going to do it more often when I am older.



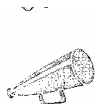
Puss, Puss, come in and have your fish. Puss, Puss, come in!



Oh, I must go and eat. Good night, Teddy, sleep well.
(*Katze schleicht davon*)



Good night, Cat.



Sterne und Mond kommen herein, bleiben beim Baum stehen. Sie singen nach einer einfachen, selbst ausgedachten Melodie die Verse.



Rock-a-bye Teddy,
go to sleep soon,
stars will be watching you,
stars and the moon.



(spricht leise zu sich selbst)
I am sleeping out tonight!
This is me
under the tree,
the bravest bear
you ever did see!



Rock-a-bye Teddy,
go to sleep soon,
stars will be watching you,
stars and the moon.



Teddy schläft ein. Leise Musik spielt, Kinder mit Flöte spielen ein Gute-Nacht-Lied. Mond und Stern gehen langsam ab. Die Sonne erscheint wieder, Vögel zwitschern. Der Vogel kommt hereingeflattert. Pfeift und stellt sich vor den schlafenden Teddy.



Wake up, wake up. Good morning, Teddy, would you like a worm for breakfast?



Good morning, Bird! Oh no, thank you, no worm for me. I like cornflakes and milk for breakfast.



O. k., I eat the worm.
(er setzt sich dazu)



(kommt angekrochen)
Good morning, Teddy, did you sleep well?



Oh, yes, thank you, Snail.



Die Schnecke setzt sich auch dazu. Die Katze kommt angeschlichen. Sie reibt sich an Teddys Fell und schnurrt laut. Sie setzt sich neben den Teddy.



Purr, purr, you lucky Teddy. Your fur is damp, but it was a perfect night to stay out. Did you like it?



Oh, yes, I did. Sleeping out was great. I talked to the stars and the moon.



Der Hase kommt angehoppelt.



Hello, there is a lot of talking so early in the morning. Oh, good morning everybody. Teddy, you are still here? Did you sleep well? I hope you had a nice dream under the almond tree.



Während der Hase noch spricht, hört man im Hintergrund schon Debbie's Stimme rufen. Sobald man Debbie sieht, rennen alle Tiere ganz nach hinten. Der lebendige Teddy legt sich auf den Rücken. Debbie holt den Spielzeug-Teddy hinter dem Baum vor. Debbie spricht nur zu dem Spielzeug-Teddy.



Teddy, Teddy!

(sie nimmt den Teddy in den Arm und schmust mit ihm)

Oh, you poor, poor Teddy. I left you out the whole night. I am sorry, I am so sorry! It will never happen again. My poor Teddy ...
(sie läuft mit ihm hinaus)



Der lebendige Teddy setzt sich langsam, alle Tiere kommen von hinten nach vorn und setzen sich im Halbkreis dazu. Teddy schaut sie alle an, dann seufzt er tief.



Out on my own
all alone,
this was me
under the tree.
The bravest bear, you ever did see!

Alle Tiere fangen an zu klatschen.

(von Schröter, 2003, S.59ff.)

2.3.4 Three Little Fishes – role play

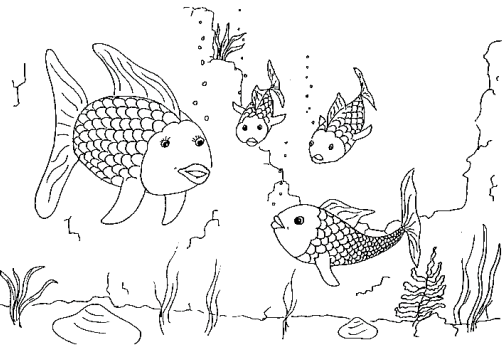
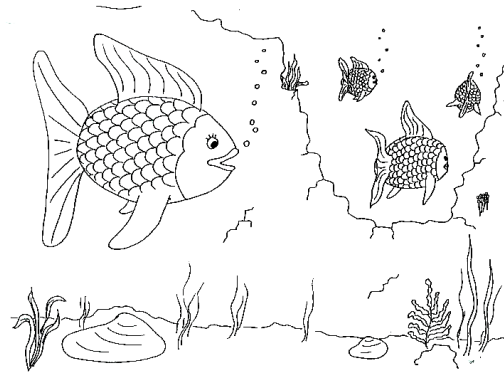
Diese Geschichte kann vorgelesen werden, wobei man den Refrain weglassen sollte. Dazu sollte man die einzelnen Bilder auf der Kopie vergrößern und daneben den Text schreiben, um so 4 Geschichtentafeln zu erhalten. Die dazupassende Melodie findet man auf der dieser Zeitschrift beiliegenden CD (ist in der Uni erhältlich!). Vielleicht gibt es diese Geschichte auch im englischen Buchhandel?

Zuerst liest der Lehrer die Geschichte vor, dann kann der Song vorgespielt werden. Wenn der Text den Kindern gut bekannt ist, könnten zu den einzelnen Bildern folgende Fragen gestellt werden: *How many fish are in the picture? What can you see in the picture? What colour is...?* Man könnte auch absichtlich in die Geschichte Fehler einbauen, z.B. ...*swam three little fishies and an elephant fish too.*

Three Little Fishes

Down in the meadow in a little bitty pool
Swam three little fishes and a mama fishie too.
„Swim“ said the mama fishie „swim if you can.“
And they swam and they swam all over the dam.

Boop-boop ditem dotem whatem-chu
Boop-boop ditem dotem whatem-chu
Boop-boop ditem dotem whatem-chu
And they swam and they swam all over the dam.

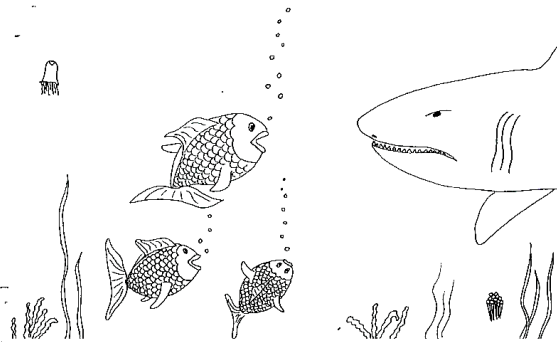
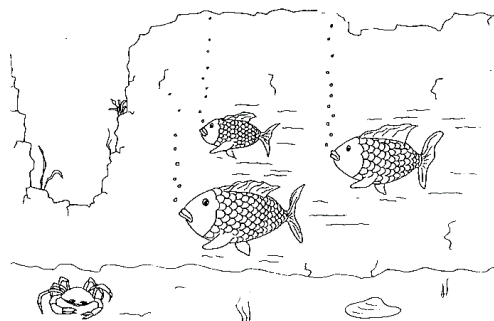


„Stop“ said the mama fishie „or you will get lost.“
But the three little fishies didn't wanna be bossed
So the three little fishies went off on a spree
And they swam and they swam right out to sea.

Boop-boop ditem dotem whatem-chu
Boop-boop ditem dotem whatem-chu
Boop-boop ditem dotem whatem-chu
And they swam and they swam right out to sea.

„Whee“ yelled the little fishes „here's a lot of fun
We'll swim in the sea till the day is done.“
And they swam and they swam and it was a lark
Till all of a sudden they met a shark.

Boop-boop ditem dotem whatem-chu
Boop-boop ditem dotem whatem-chu
Boop-boop ditem dotem whatem-chu
Till all of a sudden they met a shark.



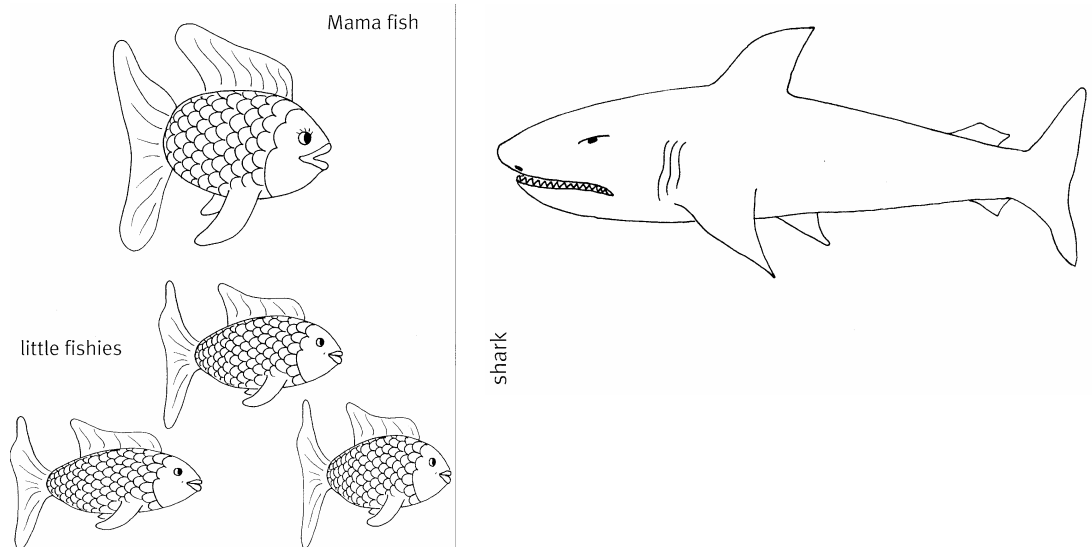
„Help“ cried the little fishes „Gee, look at the whales.“
And quick as they could they turned on their tails
And back to the pool in the meadow they swam
And they swam and they swam back over the dam.

Boop-boop ditem dotem whatem-chu
Boop-boop ditem dotem whatem-chu
Boop-boop ditem dotem whatem-chu
And they swam and they swam back over the dam.

(Algermissen, 2003, S.33)

Um die Schüler auch handelnd einzubeziehen, kann die Geschichte bzw. das Lied als Stabpuppenspiel inszeniert werden. Dafür werden die Kopiervorlagen unten (natürlich vergrößert!) auf Karton kopiert, von den Schülern angemalt, ausgeschnitten und auf das Ende eines dünnen Holzstabes geklebt. Auf diese Weise kann nun die Handlung von den Schülern begleitet werden.

Eine weitere Möglichkeit wäre die Darstellung als Schattenspiel. (vgl. (Algermissen, 2003, S.32)



(Algermissen, 2003, S.34f.)

2.4 Art and Craft

2.4.1 Drawing competition

* Rätselzeichnung: In der Klasse werden zwei Gruppen gebildet. Nun beginnt der Lehrer ein Tier an die Tafel zu zeichnen. Nach jedem Strich fragt er, um welches Tier es sich handeln könnte:

P: *Is it a dog?*

T: *Yes, it is. Very good. One point for team A. Let's try the next animal.*

* Synchronzeichnen: Die Lehrperson zeichnet die Tiere in langsamen Schritten und beschreibt genau, welches Körperteil sie gerade zeichnet.

T: *Let's draw a long tail.*

Die Schüler zeichnen dabei gleichzeitig auf ihrem Papier mit.

* Malwettbewerb: Die Klasse wird in zwei Mannschaften eingeteilt, an der Tafel bekommt jede Gruppe ihre Punkteliste. In der Mitte der Tafel wird gezeichnet.

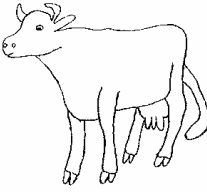
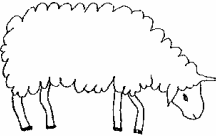
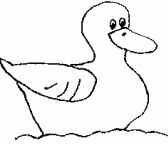
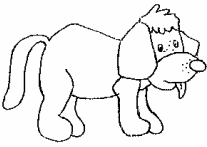
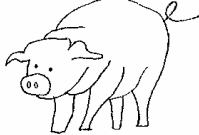
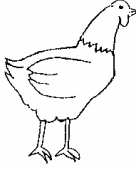
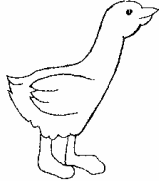
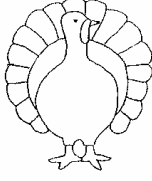
T: *We are going to play a game now. It's a drawing game. We need 2 teams: team A and team B.*

Nun zieht der erste Schüler des Teams A aus einem Säckchen eine Tierwortkarte, darf sie aber seinen Kollegen nicht zeigen. Er muss nun das jeweilige Tier an die Tafel zeichnen, während seine Mannschaft nur 1 Minute Zeit hat, um es zu erraten. Gelingt dies, bekommt die Mannschaft einen Punkt. → Wechsel der Mannschaft.

T: *Julia, come to the board please. Take one card out of my bag and read the word. Don't say the word and don't show it. Now draw the pet on the board. You have one minute to do it.*

Damit nicht alle möglichen Tiernamen herausgerufen werden, darf das Team nur dreimal raten. (vgl. Kierepka, 2004, S.9)

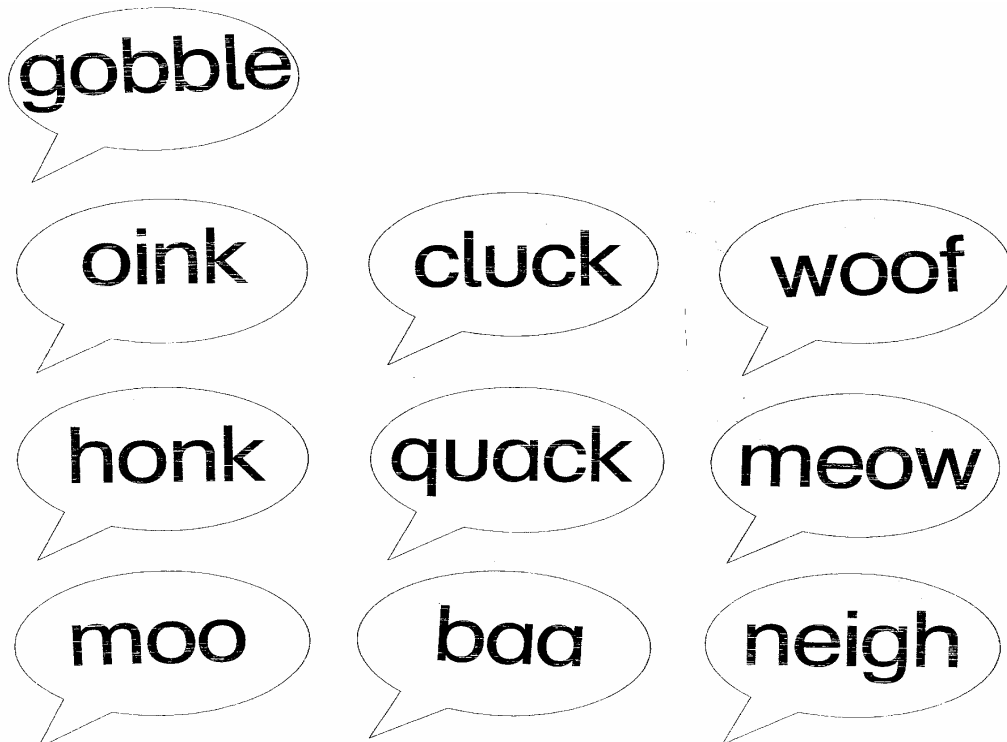
3. Farm Animals – Tiere des Bauernhofs

		sheep	horse
		duck	goose
		dog	cat
		pig	cow
		hen	cock
		turkey	

3.1 Various Activities

3.1.1 Who am I?

Im Anschluss an das Lied "Old Mac Donald Had a Farm" könnte man an der Tafel den jeweiligen Tierbildern die Namenskarten zuordnen lassen. Nett wäre es, wenn man die Tiere mit den passenden laminierten Sprechblasen sprechen lassen würde.



Als nächstes gehen die Schüler paarweise zusammen und erhalten gemeinsam einen Satz kleiner Bauernhoftierkärtchen, die als Stapel mit dem Bild nach unten aufliegen. Schüler 1 zieht nun die erste Karte und gibt den Tierlaut von sich z.B. *Moo, moo. Who am I?* Schüler 2 antwortet nun: *A cow.* Wechsel

3.1.2 Animals in the Barn Book – Tiere im Stall - Büchlein

Diese Übung wiederholt Tiernamen und kann im Anschluss an das Lied "Old MacDonald Had a Farm" die passenden Tierlaute festigen. Die Schüler schneiden die Seite der Kopiervorlage aus (muss über die Internetseite (www.enchantedlearning.com) ausgedruckt und zusammengestellt werden) und klammern die einzelnen Seiten an der rechten Seite zusammen. Anschließend lesen sie im Büchlein, ergänzen die Tiernamen und malen die einzelnen Tierabbildungen an.

Animals in the Barn Book

A Printable Book for Early Readers

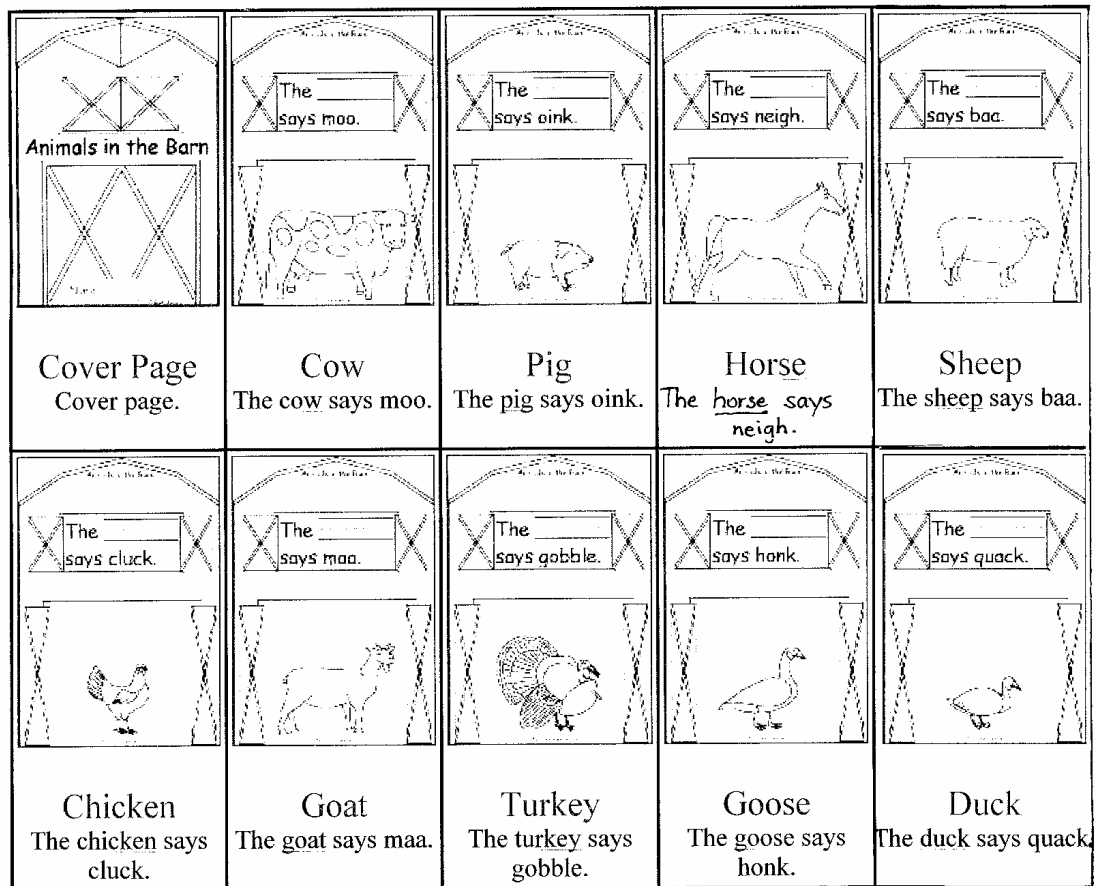
Print out the following pages to make the Animals in the Barn, a printable book for early readers.

There is one book page on each printed page. Have the students cut out each page along the outline of the barn. Staple the pages together at the left of the page, then read the book, fill in the animal names and color the pages.

To get back to this page from a printout, just click on the picture.

Skills practiced: reading, writing, coloring, farm animals.

For a pdf version of the entire book, click here (site members only).



(www.enchantedlearning.com/books/farm/barn/)

3.1.3 Where are the Animals?

Um das Schriftbild zu üben, suchen die Schüler aus dem Wortgitter alle Bauernhoftiere heraus und schreiben sie darunter auf. Auf diese Weise werden die Schüler in ihrem Rechtschreibkönnen nicht überfordert und arbeiten trotzdem mit richtigen Wortbildern.

Where are the farm animals

Find the farm animals and colour them.

P	J	G	A	C	E	D	O	S	H	J	S
W	F	O	B	A	F	O	L	U	O	D	A
E	T	O	B	T	D	G	T	D	R	E	A
T	E	S	E	W	E	E	U	E	S	S	T
M	M	E	G	C	O	W	G	G	E	D	W
T	E	A	T	H	T	S	D	U	C	K	Z
Q	U	S	A	J	P	H	E	F	A	D	V
J	D	T	P	C	E	E	F	L	L	U	E
N	O	O	T	K	E	E	T	A	L	S	S
K	L	E	P	S	Z	P	M	B	N	V	X
O	L	P	U	N	E	R	J	P	J	M	Y
Z	U	K	C	H	E	N	V	R	A	N	C

Write down the farm animals.

(Kierepka, 2006, S.28)

Anschließend werden die gefundenen Tiere gemeinsam gesammelt: *I've found a cow, a horse, a pig,...*

3.1.4 Farm Animals and their Babies

Eine Erweiterung zum Grundwissen dieses Themenkreises wären 'Bauernhoftiere und ihre Kinder'. Es bietet sich an, dieses Thema bereits im muttersprachlichen Unterricht anzusprechen und somit sicherzustellen, dass die Kinder die Namen der Tierkinder auch in Deutsch beherrschen (, was nicht immer der Fall ist!) Da viele englische Ausdrücke den deutschen ähneln, würde dies die Zuordnung erleichtern.

Der Lehrer stellt im Sitzkreis einfache Tierbilder (nur die Umrisszeichnung) zur Verfügung. Mit Hilfe dieser werden die Tiernamen wiederholt und die passenden Wortkarten dazugelegt. Anschließend dürfen die Schüler die 'Tierkinder' hinzufügen (eine durch die Kopiermaschine verkleinerte Version). Anschließend beginnt das Worträtsel: Wer erkennt, welcher Tierkindname zu welchem Tierkind gehört?

Das Arbeitsblatt eignet sich als Wiederholung, wobei die Aussprache der einzelnen Begriffe einigermaßen gesichert sein sollte.

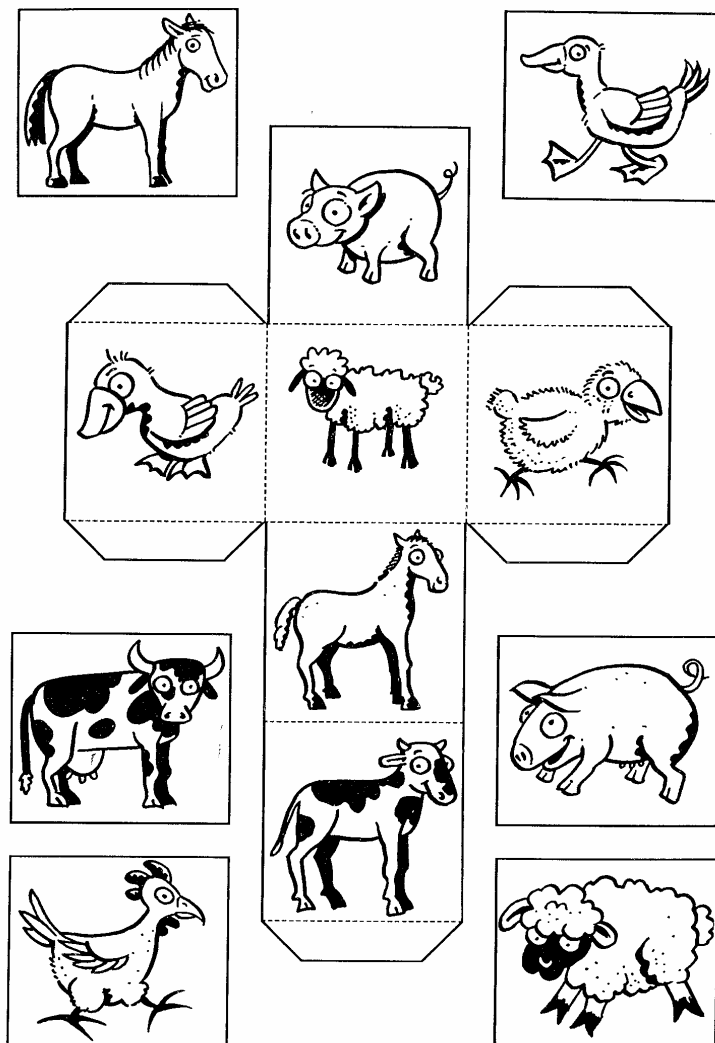


Match 10 farm animals words to their babies. The farm animals and babies are: sheep, lamb, cat, kitten, dog, puppy, pig, piglet, cow, calf, goose, gosling, horse, foal, duck, duckling, goat, kid, chicken, chick.

(www.enchantedlearning.com)

3.1.5 Mutter und Kind

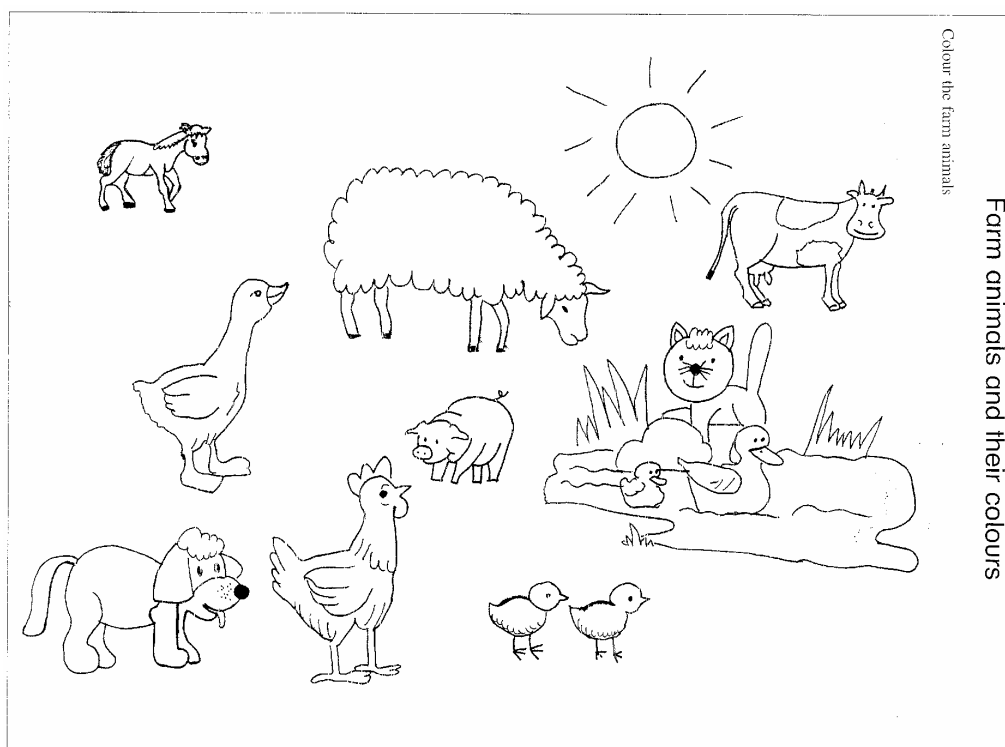
Jede Gruppe/ jedes Paar erhält eine Kopie des Würfels. Dieser wird ausgeschnitten, gefaltet und zusammengeklebt.



Nun legen die Schüler die Bilder der Tiermütter (lose Kärtchen auf der Seite des Würfels) auf den Tisch. Jeder Schüler würfelt einmal um ein Tierkind. Er muss dann die richtige Tiermutter finden und sagen: The lamb's mother is the sheep. Ist dies dem Schüler gelungen, so darf er die Karte behalten. – Der nächste Schüler ist an der Reihe. Sieger ist, wer die meisten Karten hat. (vgl. Gray, 1997, S.AN/07)

3.1.6 Farbdiktat

Die Kinder finden sich paarweise zusammen. Nun geben sie sich gegenseitig, natürlich auf Englisch, Anweisungen, wie die Tiere auf der Kopie ihres Partners angemalt werden sollen. Um ein Beispiel zu geben könnte der Lehrer ein Beispiel geben: *Colour the cow black and white. Colour the sheep brown.* usw. Jetzt wissen auch die Kinder, wie das geht!



(Kierepka, 2006, S.27)

3.1.7 Farm Animals Quiz

In der Klasse werden zwei Gruppen gebildet, am besten nach dem Zufallsprinzip.

Anschließend stellt der Lehrer möglichst einfache Fragen zu den bereits bekannten Bauernhoftieren (siehe unten). Die Gruppe, die die Antwort weiß,

erhält einen Punkt an der Tafel. Dieses Quiz bietet die Möglichkeit je nach Bedarf und nach Leistungsstand der Lerngruppe vereinfacht oder erweitert zu werden.

*On some farms the farmer has problems with rats and mice. Which animal catches rats and mice? **Answer: Cat***

*This farm animal likes to roll around in mud. It has a little snout and a short curly tail. **Answer: Pig***

*On some farms there is an animal with long ears and a soft fur. It eats plants. We also know it from Easter. **Answer: Rabbit***

*The next animal is a bird. It likes to float on the water. It makes a quacking sound. What is it? **Answer: Duck***

*Now I describe a very strong and tall animal. It can run very fast. You can ride on it. Do you know, what I mean? **Answer: Horse***

*This farm animal is very important. It produces milk. From this milk butter, ice cream and cheese are made. **Answer: Cow***

*The next animal's name starts with an "S". It has thick, wooly fur that is used to make pullovers, wooly caps and scarfs. We use these clothes in winter. **Answer: Sheep***

*This animal looks after the farm. It is also good in herding sheep and is an excellent hunter. It can also be a pet. **Answer: Dog***

*What is the name of a baby sheep? **Answer: Lamb***

*This animal is very special! It is raised on farms in Lapland. It is very tall and has long antlers. One of it is very famous for his "red, shiny nose". **Answer: Reindeer***

3.1.8 Animal Farm

Für diese Aktivität benötigt man einen Spielzeugbauernhof. Der Lehrer stellt vor den Augen der Kinder mit den Gebäuden und den Tieren einen Bauernhof auf: *This is a farmhouse. The farmer lives there with his family. This is the barn (Stall). In the barn there are the animals. Between the farmhouse and the farm there are some trees. Beside the barn... .*

Die Kinder könnten mit den Figuren die Anweisungen des Lehrers ausführen, wobei dieser einen guten Überblick über deren Hörverständnis erhält.

Zuletzt werden alle Bauernhoftiere in einen Sack gegeben. Jeder Schüler darf nun ein Tier im Sack ertasten und Vermutungen anstellen: *I think it's a cow.* Nach dem Herausnehmen erkennt er: *Oh, it's a horse!*

Hat jeder ein Tier entnommen, ruft der Spielleiter: Cow meets cat! nun wechseln alle Katzen und Kühe die Plätze, wobei sie bellen und muhen.

Wenn der Lehrer *Choas on the animal farm* ruft, rennen alle Spieler durcheinander. (vgl. Badegruber, 1998, S.67)

3.2 Music and Rhymes

3.2.1 Old MacDonald

Beim Thema 'Farm' ist dieser Liedklassiker natürlich nicht wegzudenken.

Dieses Lied eignet sich bestens dafür, am Anfang des Themas

'Bauernhoftiere' zu stehen!

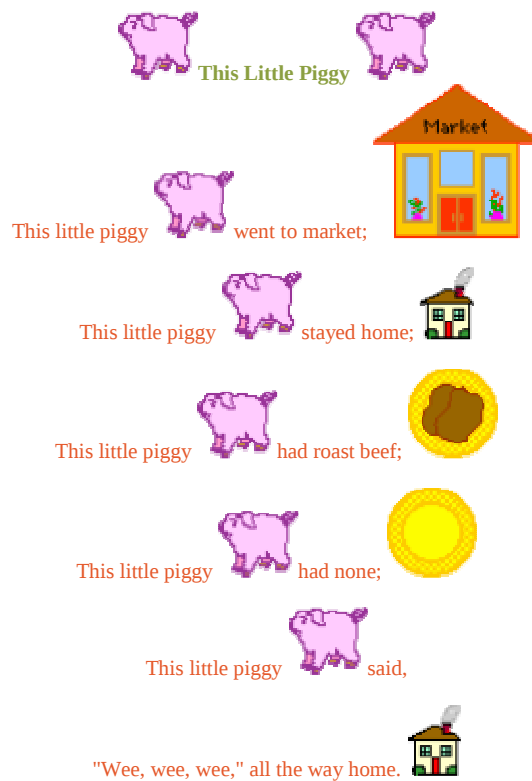
Old MacDonald

Old Mac-Don-ald has a farm,
E I E I O.
And on his farm he has some cows,
E I E I O.
With a moo-moo here, and a moo-moo there.
Here a moo, there a moo,
ev-ery-where a moo-moo.
Old Mac-Don-ald has a farm,
E I E I O.

2. dogs: woof - woof
3. cats: meow - meow
4. pigs: oink - oink
5. sheep: baa - baa
6. horses: neigh - neigh
7. ducks: quack - quack
8. geese: honk - honk
9. hens: cluck - cluck
10. turkeys: gobble - gobble

(Kierepka, 2006, S. 24)

3.2.2 This Little Piggy



(www.enchantedlearning.com)

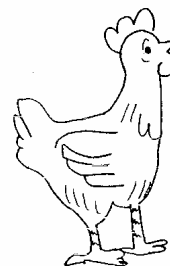
3.2.3 Good Morning, Mrs. Hen

Dieser Reim eignet sich gut dazu, zu einem späteren Zeitpunkt das Thema Bauernhof und die Farben zu wiederholen. Für den Lehrer ist es ein Indikator, wie gut das Hörverständnis der Schüler ist.

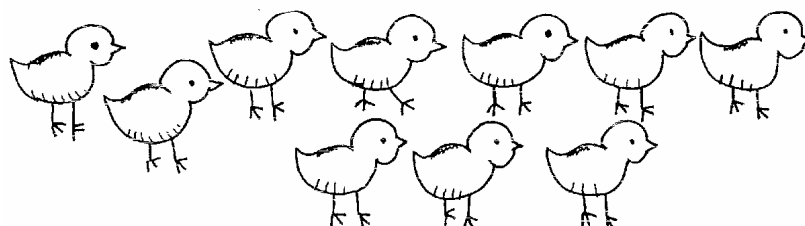
Zuerst lernen die Kinder den Reim mit der Lehrperson ein. Anschließend malen sie die unten gezeichneten Küken dem Reim gemäß farbig an.

Good morning, Mrs. Hen

Cluck, cluck, cluck - cluck, cluck!
Good morning, Mrs. Hen.
How many chicks have you got?
Madam, I've got ten.
Four of them are yellow
And four of them are brown
And two of them are speckled red
The nicest in the town

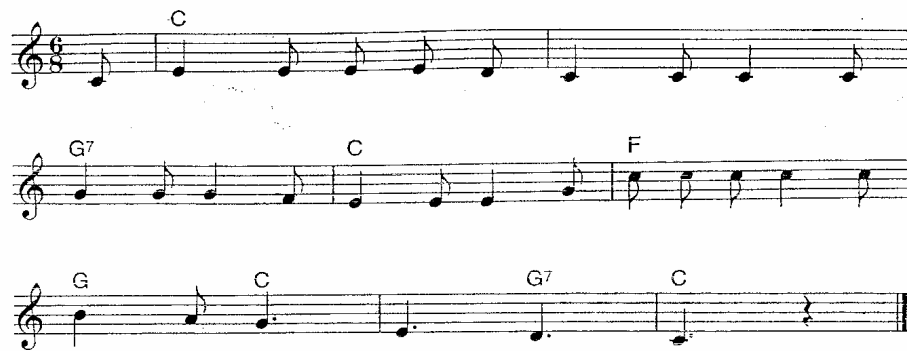


(aus: *Early Bird, All about animals*, Finken Verlag, Oberursel 1999, S. 12)



3.2.4 I Went to Visit a Farm

J went to visit a farm

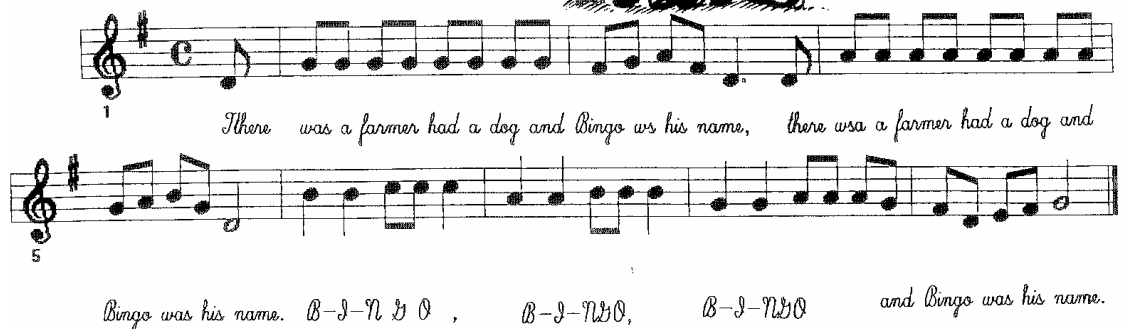


- | | |
|---|--|
| 1. J went to visit a farm one day.
J saw a dog across the way.
And what do you think J heard it say?
Woof, woof, woof. | 2. J went to visit a farm one day.
J saw a cat across the way.
And what do you think J heard it say?
Miaow, miaow, miaow. |
| 3. J went to visit a farm one day.
J saw a cow across the way.
And what do you think J heard it say?
Moo, moo, moo. | 4. J went to visit a farm one day.
J saw a goose across the way.
And what do you think J heard it say?
Honk, honk, honk. |
| 5. J went to visit a farm one day.
J saw a sheep across the way.
And what do you think J heard it say?
Baa, baa, baa. | 6. J went to visit a farm one day.
J saw a pig across the way.
And what do you think J heard it say?
Oink, oink, oink. |
| 7. J went to visit a farm one day.
J saw a duck across the way.
And what do you think J heard it say?
Quack, quack, quack. | |

(Kierepka, 2003, S.20)

3.2.5 BINGO

Bingo



(Kowanda, o.J., S.1)

3.3 Stories and Sketches

3.3.1 The Little Red Hen

Diese Geschichte passt sehr gut zum Themenkreis 'Bauernhof'. Als Vorarbeit könnten von den Kindern in Gruppenarbeit verschiedene Paper Bag Animals (hen, dog, cat, duck - siehe 5.4.1) gebastelt werden. Mit den nötigen Requisiten, wie Getreidekörnern, Erde, Getreideähren, Mehl und Brot, sowie den Handpuppen kann die Geschichte sehr anschaulich erzählt und mit Hilfe der Schüler gestaltet werden.

EnchantedLearning.com

The Little Red Hen



[Little Red Hen Activities](#)
[More Stories](#)

Once upon a time, there was a little red hen  who lived on a farm . She was friends with a lazy dog , a sleepy cat , and a noisy yellow duck .

One day the little red hen  found some seeds  on the ground. The little red hen  had an idea. She would plant the seeds .

The little red hen  asked her friends, "Who will help me plant the seeds ?"

"Not I," barked the lazy dog .

"Not I," purred the sleepy cat .

"Not I," quacked the noisy yellow duck .

"Then I will," said the little red hen . So the little red hen  planted the seeds  all by herself.

When the seeds  had grown, the little red hen  asked her friends,

"Who will help me cut the wheat ?"

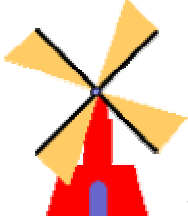
"Not I," barked the lazy dog .

"Not I," purred the sleepy cat .

"Not I," quacked the noisy yellow duck .

"Then I will," said the little red hen . So the little red hen  cut
the wheat  all by herself.

When all the wheat  was cut, the little red hen  asked her

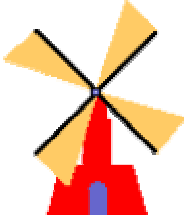
friends, "Who will help me take the wheat  to the mill  to

be ground into flour ?"

"Not I," barked the lazy dog .

"Not I," purred the sleepy cat .

"Not I," quacked the noisy yellow duck .

"Then I will," said the little red hen  . So the little red hen 
brought the wheat  to the mill  all by herself, ground the
wheat  into flour , and carried the heavy sack  of flour
 back to the farm .

The tired little red hen  asked her friends, "Who will help me bake
 the bread ?"

"Not I," barked the lazy dog .

"Not I," purred the sleepy cat .

"Not I," quacked the noisy yellow duck .

"Then I will," said the little red hen  . So the little red hen  baked
 the bread  all by herself.

When the bread  was finished, the tired little red hen  asked her
friends, "Who will help me eat  the bread ?"

"I will," barked the lazy dog .

"I will," purred the sleepy cat .

"I will," quacked the noisy yellow duck .

"No!" said the little red hen . "I will." And the little red hen  ate



the bread  all by herself.

(www.enchantedlearning.com)

3.3.2 "Snore!"

Die Handlung dieses Theaterstückes ist einfach und lässt auch Raum zur Veränderung. Es beruht auf dem englischen Kinderbuch "Snore!" und zeichnet sich durch eine einfache und kindgemäße Sprache aus. Das Stück besteht aus Erzählteilen und aus ansprechenden Dialogen. Zuerst erzählt der Lehrer den Schülern die Geschichte mit Hilfe des Kinderbuches. Anschließend kann mit den Kindern gemeinsam die Umgestaltung in ein Theaterstück erarbeitet werden, wobei der Lehrer die Vorschläge der Kinder schriftlich an der Tafel festhält.

Dabei könnten folgende Veränderungen vorgenommen werden:

- Protagonisten sind Hund, Katze, Kuh, Gans, Schaf, Schwein und Ente.
- Der Chorus setzt sich aus Hennen, Küken und Truthähnen zusammen.
- Um in die Situation einzuführen, wird das **Lied "Old MacDonald"** (vgl. **Material M 3**) gesungen.
- Um den Hund zu wecken, führen die Tiere folgende Aktivitäten aus:
 - Sie machen ihre Tierlaute.
 - Sie kitzeln den Hund am Bauch.
 - Sie schütteln das Bein des Hundes.
 - Sie kratzen den Kopf des Hundes.
 - Sie ziehen am Ohr des Hundes.
 - Sie singen ein Lied.
 - Sie bespritzen den Hund mit Wasser.
- Nachdem alle Aktivitäten durchgeführt wurden, wacht der Hund auf und alle Tiere feiern ein Fest.

(Kierepka, 2003, S.9)

Mit Hilfe des vorliegenden Theaterskripts, welches nur eine grobe Anleitung sein sollte, und den Vorschlägen der Kinder, entstehen nun die einzelnen Szenen. Dabei sollten alle Kinder eine Sprechrolle bzw. eine Rolle im Chor erhalten.

Bei der sprachlichen Umgestaltung ist es wichtig, dass sich sprachliche Strukturen in jeder Szene wiederholen und dass sich Erzähltext und Dialogtext abwechseln.

Ist das Skript einigermaßen erarbeitet, wobei sich immer wieder Änderungen ergeben werden, vergibt der Lehrer mit den ausgeschnittenen Tierwortkarten die Rollen: *Who would like to play the ... pig?*

Ok, Susie, you are the pig!

Günstig ist, wenn die Rollen immer von 2 Kindern eingeübt werden. So ist man auf Ausfälle gut vorbereitet.

Zur Kostümierung werden mit den Kindern einfache Tiermasken aus Karton gebastelt, die am Hinterkopf mit einem Gummiband fixiert werden (siehe 3.4.1). Das Lied "Hey Baby" stammt von DJ Ötzi.

Die einzelnen Szenen werden durch intensives Vor- und Nachsprechen eingeübt. Es ist sehr wichtig, dass der Text zuerst ohne Schriftbild gesprochen und wiederholt wird, da die Kinder den Text sonst so aussprechen, wie er geschrieben steht. Erst nach jeder eingeübten Szene erhalten die Kinder den jeweiligen Teil des Skripts, welchen sie illustrieren und mit Hilfe eines Schnellhefters zu einem Drehbuch zusammenfassen können. (vgl. Kierepka, 2003, S. 7 – 15)

The play " <i>Snore!</i> "	
1. SZENE	
Chorus (<i>singt</i>):	Old MacDonald has a farm, E J E J O. And on his farm he has a dog, E J E J O.
Dog (<i>betritt die Bühne</i>)	Old MacDonald has a farm, E J E J O. And on his farm he has a cat, E J E J O.
Cat (<i>betritt die Bühne</i>)	Old MacDonald has a farm, E J E J O. And on his farm he has a cow, E J E J O.
Cow (<i>betritt die Bühne</i>)	Old MacDonald has a farm, E J E J O. And on his farm he has a goose, E J E J O.
Goose (<i>betritt die Bühne</i>)	Old MacDonald has a farm, E J E J O. And on his farm he has a sheep, E J E J O.

Sheep (<i>betrifft die Bühne</i>)	Old MacDonald has a farm, E J E J O. And on his farm he has a pig, E J E J O.
Pig (<i>betrifft die Bühne</i>)	Old MacDonald has a farm, E J E J O. And on his farm he has a duck, E J E J O.
Duck (<i>betrifft die Bühne</i>)	Old MacDonald has a farm, E J E J O.
Dog:	Woof-woof.
Cat:	Miaow-miaow.
Cow:	Moo-moo.
Goose:	Honk-honk.
Sheep:	Baa-baa.
Pig:	Oink-oink.
Duck:	Quack-quack.
Chorus (<i>spricht</i>):	All is quiet on the farm.
(<i>legt Finger auf Mund</i>)	Ssshhh. Dog is asleep.
Dog (<i>legt sich hin</i>)	Cat is asleep.
Cat (<i>legt sich hin</i>)	Cow is asleep.
Cow (<i>legt sich hin</i>)	Goose is asleep.
Goose (<i>legt sich hin</i>)	Sheep is asleep.
Sheep (<i>legt sich hin</i>)	

Pig (<i>legt sich hin</i>)	Pig is asleep.
Duck (<i>legt sich hin</i>)	Duck is asleep.
Chorus (<i>spricht</i>):	All is quiet on the farm, but suddenly ...
Dog (<i>schnarcht 3x</i>)	
Chorus:	And Cat wakes up.
Cat (<i>steht auf</i>):	It's so loud.
Chorus:	And Cow wakes up.
Cow (<i>steht auf</i>):	It's so loud.
Chorus:	And Goose wakes up.
Goose (<i>steht auf</i>):	It's so loud.
Chorus:	And Sheep wakes up.
Sheep (<i>steht auf</i>):	It's so loud.
Chorus:	And Pig wakes up.
Pig (<i>steht auf</i>):	It's so loud.
Chorus:	And Duck wakes up.
Duck (<i>steht auf</i>):	It's so loud.

2. SZENE

Chorus (<i>legt Finger auf Mund</i>):	Ssshhh.
Dog (<i>schnarcht 3x</i>)	
Chorus:	Oh no, Dog is snoring. What can we do?
Pig:	I know.
Chorus:	Have you got an idea?
Pig:	Yes, I have. Let's talk to Dog.
Chorus:	What a great idea!
Pig (<i>in Dogs Ohr</i>):	Oink-oink.
Cow (<i>in Dogs Ohr</i>):	Moo-moo.
Goose (<i>in Dogs Ohr</i>):	Honk-honk.
Sheep (<i>in Dogs Ohr</i>):	Baa-baa.
Duck (<i>in Dogs Ohr</i>):	Quack-quack.
Cat (<i>in Dogs Ohr</i>):	Miaow-miaow.

3. SZENE

Chorus (*legt Finger auf Mund*): Ssshhh.

Dog (*schnarcht 3x*)

Chorus: Oh no, Dog is snoring. What can we do?

Cow: I know.

Chorus: Have you got an idea?

Cow: Yes, I have. Let's tickle Dog's tummy.

Chorus: What a great idea!

Cow (*kitzelt Dogs Bauch*): Wake up, Dog.

Chorus (*legt Finger auf Mund*): Ssshhh.

Dog (*schnarcht 3x*)

Chorus: Oh no, Dog is snoring. What can we do?

Goose: I know.

Chorus: Have you got an idea?

Goose: Yes, I have. Let's shake Dog's leg.

Chorus: What a great idea!

Goose (*schüttelt Dogs Bein*): Wake up, Dog.

Chorus (*legt Finger auf Mund*): Ssshhh.

Dog (*schnarcht 3x*)

Chorus: Oh no, Dog is snoring. What can we do?

Cat: I know.

Chorus: Have you got an idea?

Cat: Yes, I have. Let's scratch Dog's head.

Chorus: What a great idea!

Cat (*kratzt an Dogs Kopf*): Wake up, Dog.

Chorus (*legt Finger auf Mund*): Ssshhh.

Dog (*schnarcht 3x*)

Chorus: Oh no, Dog is snoring. What can we do?

Duck: I know.

Chorus: Have you got an idea?

Duck: Yes, I have. Let's pull Dog's ear.

Chorus: What a great idea!

Duck (*zieht an Dogs Ohr*): Wake up, Dog.

4. SZENE

Chorus (*legt Finger auf Mund*): Ssshhh.

Dog (*schnarcht 3x*)

Chorus: Oh no, Dog is snoring. What can we do?

Sheep: I know.

Chorus: Have you got an idea?

Sheep: Yes, I have. Let's sing a song.

Chorus: What a great idea!

Cat, Cow, Goose, Sheep, Pig, Duck (*singen*):

Hey, hey Baby!

Chorus (*singt*): Uhh, Ahh.

Cat, Cow, Goose, Sheep, Pig, Duck (*singen*):

We wanna know if you'll stop your snore.

Chorus (*singt*): One, two, three, four.

Cat, Cow, Goose, Sheep, Pig, Duck (*singen*):

Hey, hey Baby!

Chorus (*singt*): Uhh, Ahh.

Cat, Cow, Goose, Sheep, Pig, Duck (*singen*):

We wanna know if you'll stop your snore.

5. SZENE

Chorus (*legt Finger auf Mund*): Ssshhh.

Dog (*schnarcht 3x*)

Chorus: Oh no, Dog is snoring. What can we do?

Duck: I know.

Chorus: Have you got an idea?

Duck: Yes, I have. Let's spray Dog with water.

Chorus: What a great idea!

Duck (*bespritzt Dog mit Wasser*): Wake up, Dog.

6. SZENE

Chorus (*legt Finger auf Mund*): Ssshhh.

Dog (*schnarcht 3x*)

Chorus: Oh no, Dog is snoring. What can we do?

Cat, Cow, Goose, Sheep, Pig, Duck: I don't know. It's hopeless.

Cat, Cow, Goose, Sheep, Pig, Duck (*lachen*)

Dog (*wacht auf*): Woof-woof.

Chorus (*legt Finger auf Mund*): Ssshhh. Dog is waking up.

Dog: It's so loud.

Cat, Cow, Goose, Sheep, Pig, Duck: Yippee! Dog is awake. Let's have a party!

Dog, Cat, Cow, Goose, Sheep, Pig, Duck (*singen*):

Hey, hey Baby!

Chorus (*singt*): Uhh, Ahh.

Dog, Cat, Cow, Goose, Sheep, Pig, Duck (*singen*):

I wanna know if you'll stop your snore.

Chorus (*singt*): One, two, three, four.

Dog, Cat, Cow, Goose, Sheep, Pig, Duck (*singen*):

Hey, hey Baby!

Chorus (*singt*): Uhh, Ahh.

Dog, Cat, Cow, Goose, Sheep, Pig, Duck (*singen*):

I wanna know if you'll stop your snore.

(Kierepka, 2003, S.20ff.)

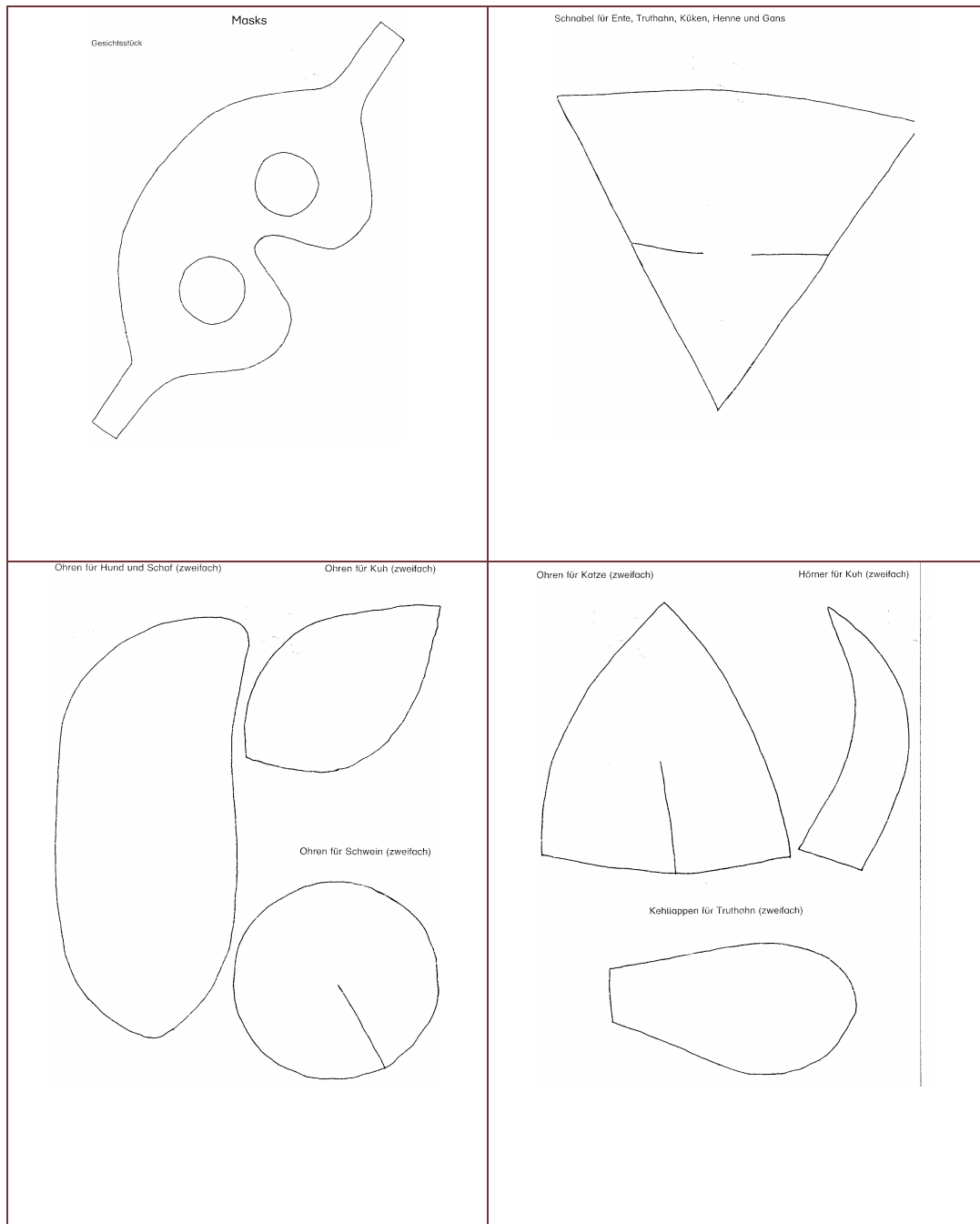
Invitation Snore! Dear _____ ! We'd like to invite you to our English play <i>Snore!</i> Date: _____ Time: _____ Place: _____ We are looking forward to seeing you. Yours sincerely _____ 	Wird das Stück vor den Eltern aufgeführt, bietet es sich an, eine Einladung anzufertigen. Folgende wäre eine Anregung!
---	---

(Kierepka, 2003, S.31)

3.4 Art and Craft

3.4.1 Tiermasken basteln

Besonders zur Aufführung der Theaterstücke bietet sich das Basteln von Tiermasken an. Die Teile werden aus stabilem farbigem Tonpapier ausgeschnitten.



(Kierepka, 2003, S.26ff.)

Folgende Farben und Zusätze werden benötigt:

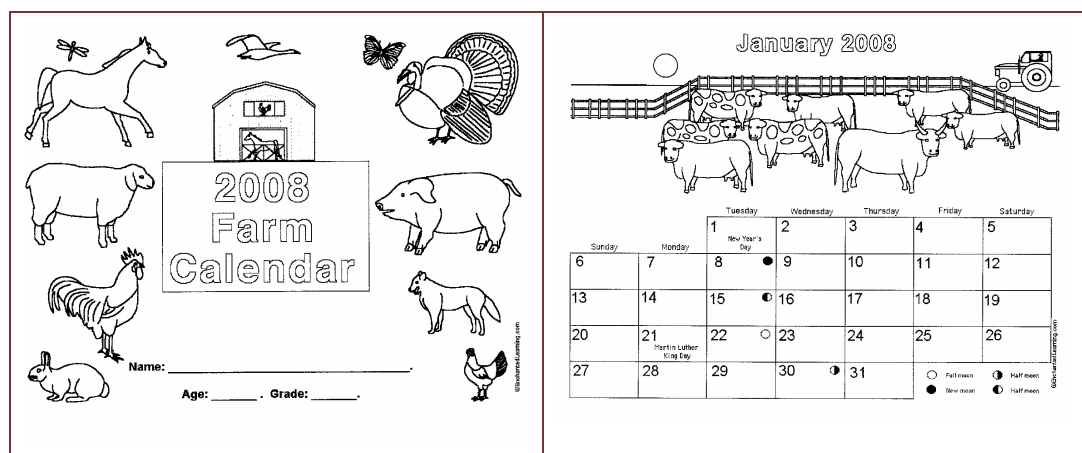
Hund:	Gesichtsstück aus brauner Tonpappe, Ohren aus brauner Tonpappe
Katze:	Gesichtsstück aus schwarzer Tonpappe, Ohren aus schwarzer Tonpappe
Kuh:	Gesichtsstück aus weißer Tonpappe (Flecken werden mit schwarzem Farbstift ergänzt), Ohren aus schwarzer Tonpappe, Hörner aus brauner Tonpappe
Schwein:	Gesichtsstück aus rosa Tonpappe, Ohren aus rosa Tonpappe, Nase aus einem Stück Toilettenpapierrolle, das mit rosa Tonpappe beklebt wird
Gans:	Gesichtsstück aus weißer Tonpappe, Schnabel aus orangefarbener Tonpappe
Ente:	Gesichtsstück aus grüner Tonpappe, Schnabel aus orangefarbener Tonpappe
Schaf:	Gesichtsstück aus weißer Tonpappe, Ohren aus weißer Tonpappe
Henne:	Gesichtsstück aus brauner Tonpappe, Schnabel aus orangefarbener Tonpappe
Küken:	Gesichtsstück aus gelber Tonpappe, Schnabel aus orangefarbener Tonpappe
Truthahn:	Gesichtsstück aus schwarzer Tonpappe, Schnabel aus roter Tonpappe, Kehllappen aus roter Tonpappe

(Kierepka, 2003, S.10)

Die Zusätze werden auf die Grundmaske angeklebt. An die beiden Enden der Gesichtsmaske wird je ein Loch gestanzt, ein Gummiband durchgezogen und verknotet.

3.4.2 Farm Calendar

Anlässlich des Jahreswechsels bietet es sich auch im Englischunterricht an, einen Kalender zu basteln. Die Kinder können die einzelnen Kopien anmalen und zu den abgebildeten Tieren deren Namen schreiben. So wird Englisch auf emotionale Weise im Alltag verankert.



(www.enchantedlearning.com)

4. Wild Animals – Zootiere

4.1 Various Activities

4.1.1 Ausspracheschulung: zoo – zzzzzzzz and snake – sssss

Zoo ist eines der wenigen englischen Wörter, bei denen das /s/ im Anlaut stimmhaft gesprochen wird. Weitere solche Wörter sind: zebra, zibu, zoom, zero. Um das stimmhafte /s/ zu üben, kann man die Schüler eine Biene nachahmen lassen: Now let's all be a bee – zzzzzzzzzz. im Gegensatz dazu wird das stimmlose /s/ durch das Nachahmen der Schlange geübt werden: Now we all are a snake – ssssssssss and a bee – zzzzzzzzzz. (vgl. Kierepka, 2006, S.5)

4.1.2 Who am I? – Arbeitsblatt

Who am I?

I am the king.		_____
I have got white fur.		_____
I have got a very long neck.		_____
I can climb trees and I like bananas.		_____
I have got two humps and I live in the desert.		_____
I have got a trunk.		_____
I can speak English.		_____
I have got wings, but I can't fly.		_____

  Draw lines and fill in the words.

© 2004 Oldenburg Schulbuchverlag GmbH, Hudestr. 1, 26122 Oldenburg, Deutschland

(Fackelmann, 2005, S. 72)

4.1.3 Pantomime – Wer bin ich?

Die Kinder stehen im Kreis. Ein erstes zeigt vor, wie sich ein bestimmtes wildes Tier fortbewegt. Wer den Namen des Tieres weiß, darf als nächster in die Kreismitte.

Variation: Die Lehrperson gibt bestimmte Fortbewegungsarten vor: Walk like panthers, bears, seals, giraffes, monkeys,...! Die Kinder führen die Aufforderungen aus. Im Kreis stehend könnte nach einer Weile auch ein Kind in die Mitte gehen und einen Befehl geben.

4.1.4 Wegbeschreibung – Im Zoo

Zunächst wird folgender Text auf Band aufgenommen:

As you go into the zoo, the first thing you see are the seals in the round cage in front of you. The monkeys are in the cage on your right and the hippos are on the left, in the cage with the water pool. Next to the monkeys are the giraffes and next to the hippos are the elephants. Walk past the elephants to the back of the zoo. In the left-hand corner are the tigers. The lions are in the middle cage and the bears are on the right opposite the penguins. Turn right and walk past the seals, between the bears and the penguins. Opposite you are the parrots on the left, next to the Exit, and the ostriches are on the right.

(Gray, 1997, S. AN/02)

Die Kinder erhalten das Arbeitsblatt mit dem Grundriss des Zoos (unten).

Nun wird der Text vom Band vorgespielt, die Schüler hören zu.

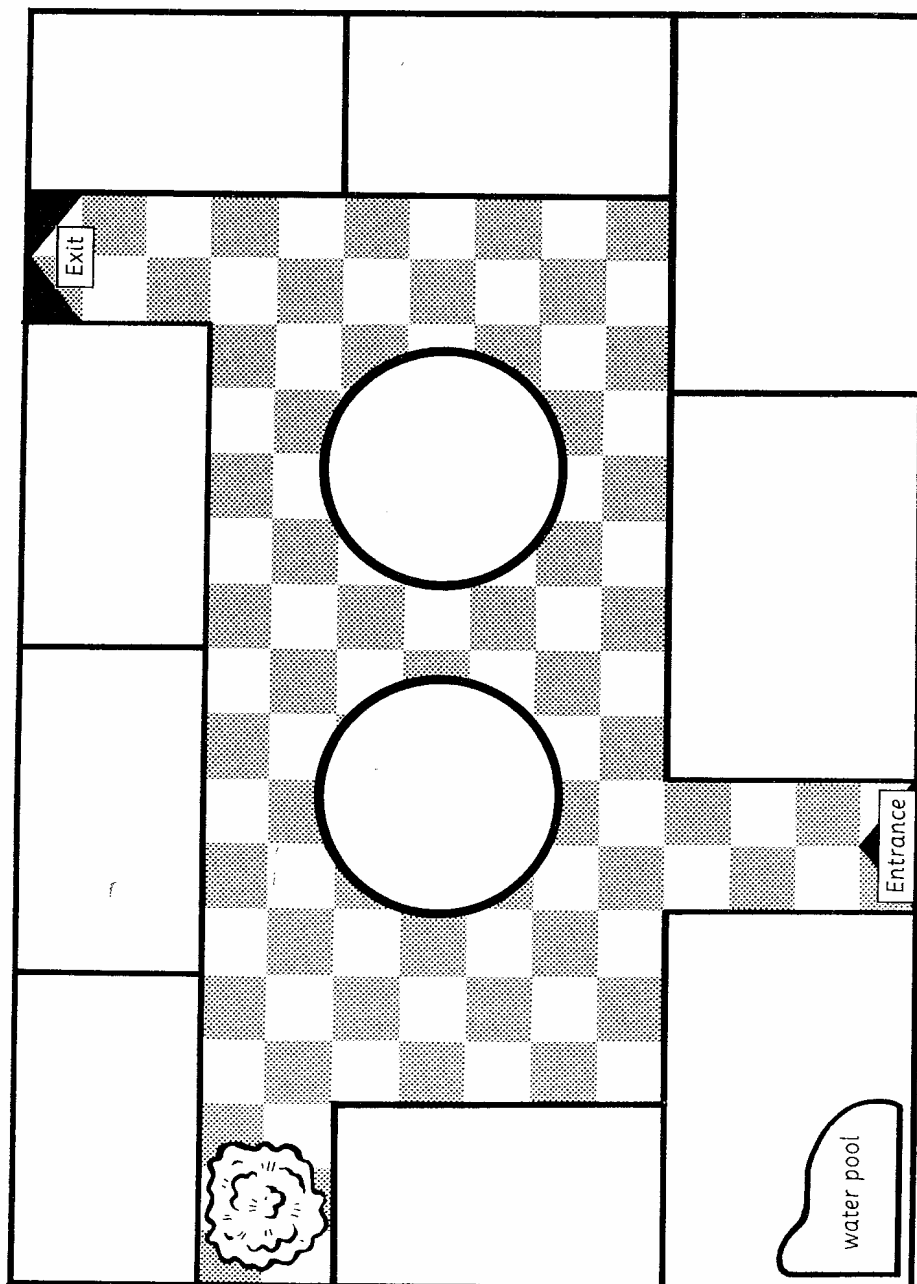
Beim nochmaligen Vorspielen des Textes wird das Band nach jedem Satz gestoppt, damit die Kinder die Tiere in die richtigen Käfige eintragen können. Die Anzahl der Wiederholungen des Textes richtet sich nach dem Sprachniveau der Schüler.

Anschließend kontrollieren die Kinder ihre Pläne paarweise oder in Gruppen, bevor das Band ein letztes Mal vorgespielt wird. Zur

Vereinfachung der Übung könnte auch eine Liste mit den Namen der Tiere vorgegeben werden, sodass die Kinder die Namen abschreiben können. Man könnte auch die Namen der Tiere mit einer Nummer versehen. Statt den Tiernamen schreiben zu müssen, genügt es, die richtige Nummer in den jeweiligen Käfig zu schreiben.

(vgl. Gray, 1997, S. AN/02)

Name Class



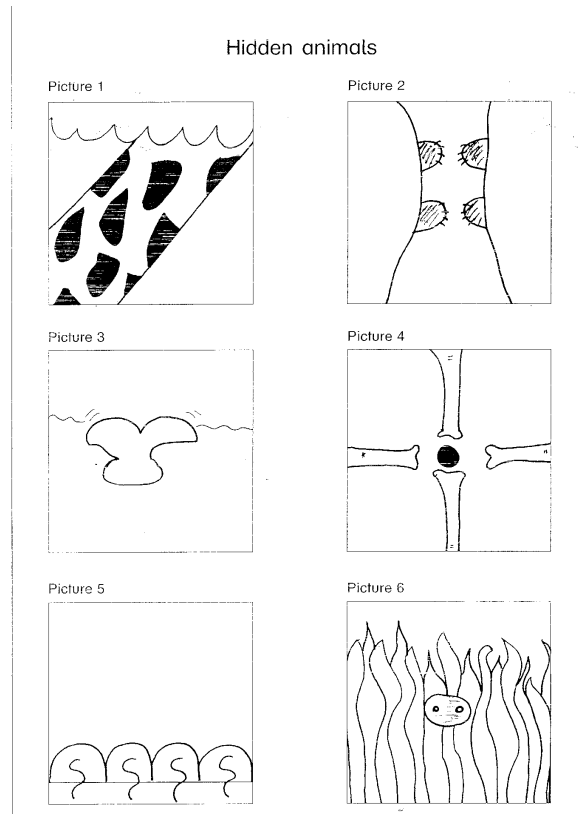
jet Primary Resources © dieser Ausgabe: 1997, ÖBV Pädagogischer Verlag, Wien. © der Originalausgabe: 1996 Scholastic Inc.

AN/02

(Gray, 1997, S. AN/02)

4.1.5 Doodles – Hidden Animals

Kinder lieben Rätsel. Anhand folgender Bildrätsel kann der Lehrer die Schüler mühelos in ein Unterrichtsgespräch verwickeln.



(Kierepka, 2006, S.17)

T: Look at picture number 1!

You won't believe it, but it shows an animal. Which animal could it be? Is it an elephant?

P: No.

T: No, it isn't. What is it then? Is it a cow?

P: No, it isn't.

.....

T: Well, is it a giraffe?

P: Yes.

T: Yes, it is. It is a giraffe passing the window. Um diese Aussage deutlich zu machen, zeigt der Lehrer das Gesagte gestisch vor.

Die Lösungen für die Bilder schauen so aus:

Picture 1 shows a giraffe passing the window.

Picture 2 shows a bear climbing up and down a tree.

Picture 3 shows a whale diving into the water.

Picture 4 shows four elephants playing ball.

Picture 5 shows four mice running a race.

Picture 6 shows a pig hiding in the grass.

(Kierepka, 2006, S.6)

4.1.6 Game of Dice – In the Zoo

Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und setzt sie auf das Feld ENTRANCE.

Die Karten mit den Fragen werden so auf den Tisch gelegt, dass man die Fragen nicht sehen kann.

Jeder Spieler würfelt einmal. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt.

Nacheinander wird gewürfelt. Die Spielfiguren setzt man auf den Weg.

Wenn ein Spieler auf einem Feld mit einer Aufgabe ankommt, erfüllt er diese.

Wenn ein Spieler auf einem Feld mit einem Fragezeichen ankommt, zieht er eine Fragekarte und liest die Frage laut vor. Wenn dieser Spieler die Frage korrekt beantworten kann, darf er noch einmal würfeln. Wenn nicht, ist der nächste Spieler dran. (Dabei entscheiden die anderen Mitspieler, ob die Frage richtig beantwortet wurde. Sollte es Probleme bei der Entscheidung geben, kann in einem Lexikon nachgeschlagen oder die Lehrerin/der Lehrer gefragt werden.)

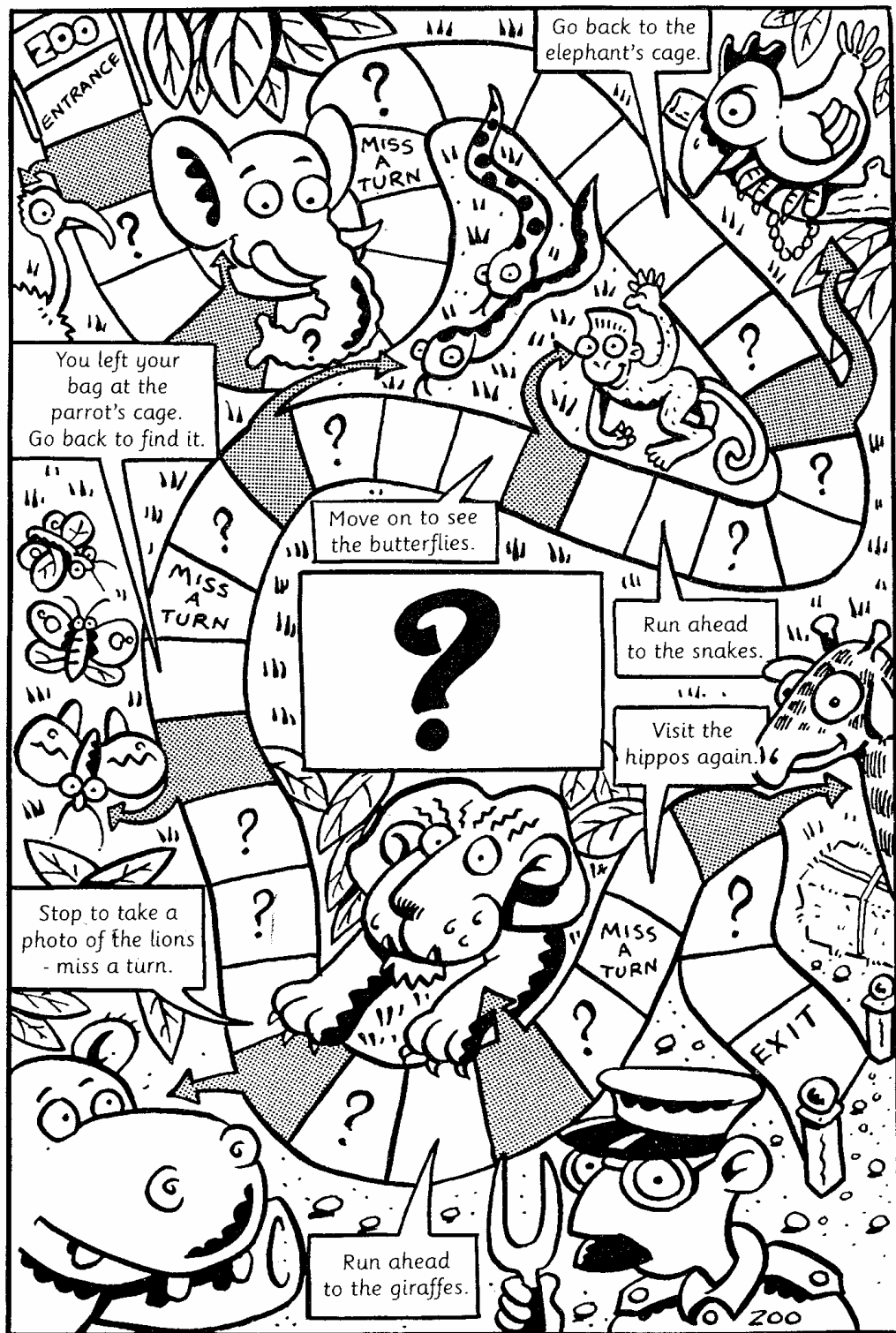
Wer zuerst das Feld mit dem Wort EXIT erreicht, hat gewonnen.

Die Klasse wird in Gruppen mit jeweils 2 – 6 Schüler eingeteilt. Jede Gruppe klebt die folgenden 2 Arbeitsblätter auf Kartone, wobei die Kärtchen ausgeschnitten werden.

Nun wird das Würfelspiel nach nebenstehender Spielanleitung gespielt. (vgl. Gray, 1997, S.AN/15)

(Gray, 1997, S.AN/15)

So sieht der Spielplan aus:



(Gray, 1997, S.AN/14)

Und das sind die Fragekärtchen:

Where do polar bears live?	Where do cows live?	Where do parrots live?
Where do fish live?	What do dolphins eat?	What do squirrels eat?
What do zebras eat?	What do monkeys eat?	Name 2 meat-eating animals
Name 2 vegetarian animals	Which is bigger: a lion or a monkey?	Which is taller: an elephant or a giraffe?
Which is smaller: a monkey or a zebra?	Which is faster: a cheetah or a zebra?	Name an animal beginning with K
Name an animal beginning with R	Name an animal beginning with T	Name an animal which hunts at night and sleeps during the day
Name an animal which lives in a cave	Name an animal which eats leaves	Name an animal which has a tail

(Gray, 1997, S.AN/15)

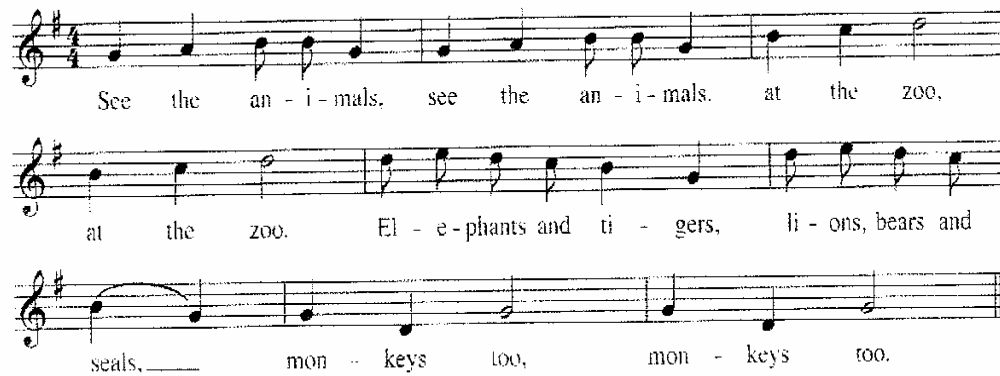
4.2 Music and Rhymes

4.2.1 Animals at the Zoo

Dieses Liedes wird nach der Melodie von 'Bruder Jakob' gesungen.

Animals at the zoo

Text: Jean Warren, www.smarterkids.com
Musik: trad.



(Fackelmann, 2005, S. 70)

4.2.2 The Animal Fair

The animal fair

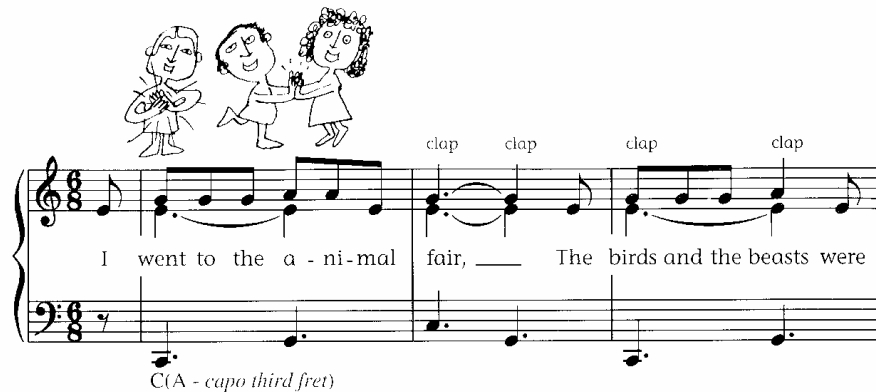
I went to the animal fair,
The birds and the beasts were there,
The big baboon by the light of the moon
Was combing his auburn hair.
The monkey fell out of his bunk,
And slid down the elephant's trunk,
The elephant sneezed and fell on his knees,
And that was the end of the monkey, monkey,
monkey, monkey,
Monkey, monkey, monkey, monkey, monk.

Actions

Face a partner.

The song begins and ends with rhythmic clapping; alternately clap your own hands, then your partner's. This should be done in time to the beat of the song.

The middle section can be slightly slower and freer to allow time for the sound effects at the end of each line. You can explore imaginative ways to create the sound effects using vocal sounds, instruments and objects.



clap clap clap clap clap

there, — The big ba-boon by the light of the moon Was

F(D) C(A)

plonk!

comb-ing his au - burn hair. — The mon-key fell out of his bunk, — And

G7(E7) C(A)

Whistle

Sneeze

slid down the e - le-phant's trunk, — The e - le-phant sneezed and

bang!

clap clap

fell on his knees, And that was the end of the mon - key, mon - key,

F(D) C(A) G7(E7) C(A)

clap clap clap clap clap clap clap

mon-key, mon-key, Mon-key, mon-key, mon - key, mon - key, monk.

G(E) C(A)

(Harrop, 1994, S.28)

4.2.3 Five Little Monkeys

Five little monkeys

Five little monkeys bouncing on the bed,
One fell off and bumped his head,
Mum phoned the doctor and the doctor said,
'No more monkey business bouncing on the bed.'

Four little monkeys ...

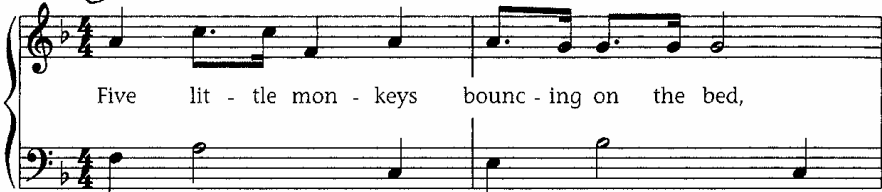
Three little monkeys ...

Two little monkeys ...

One little monkey ...

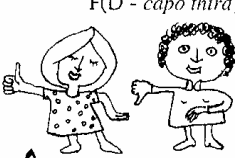


Fingers for counting



Five lit - tle mon - keys bounc - ing on the bed,

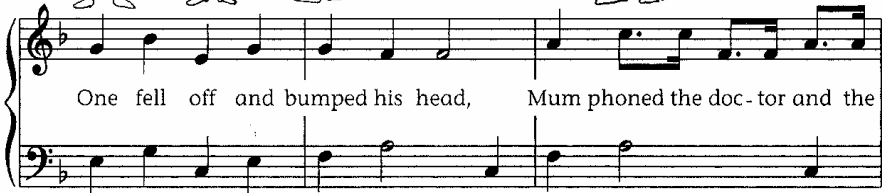
F(D - capo third fret) C7(A7)



bump head



*

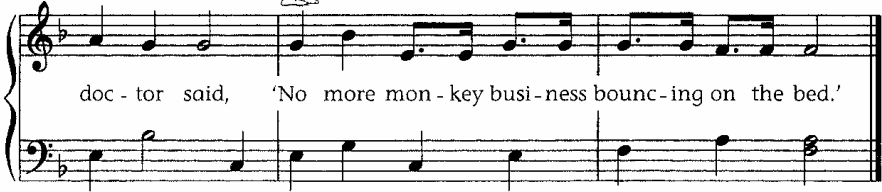


One fell off and bumped his head, Mum phoned the doc - tor and the

F(D)



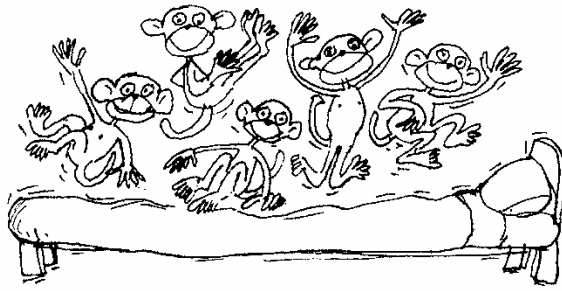
wag finger



doc - tor said, 'No more mon - key busi - ness bounc - ing on the bed.'

C7(A7) F(D)

(Harrop, 1994, S.16)



Actions

Start by holding up the correct number of fingers.
Do the actions shown in the illustrations.

4.2.4 One Elephant

Hier handelt es sich um ein sehr nettes im Kreis gesungenes Lied, in dessen Mitte anfangs ein `Elefant` steht. Das Lied wird gesungen, der `Elefant` in der Mitte bewegt sich zum Text wie angegeben. Am Ende des Liedes sucht er sich einen zweiten Elefanten (wiggle bottom) und es geht von vorne los! So kommen immer mehr Elefanten in die Mitte.

One elephant

One elephant went out to play
Upon a spider's web one day.
He found it such enormous fun
That he called for another elephant to come.

Actions

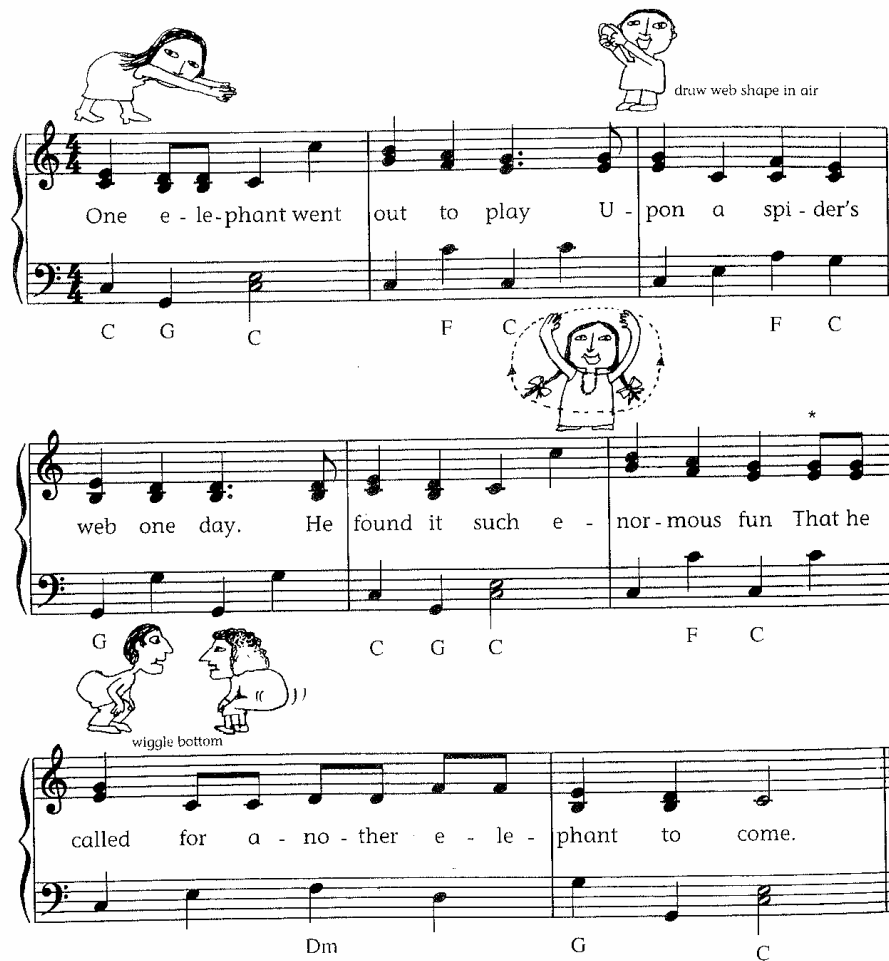
Get into a circle with one person in the centre.

The person in the centre takes the part of the first elephant and does the actions. On the last line, s/he chooses another 'elephant' to join in.

The song is sung over and over, the second elephant choosing a third, the third a fourth, and so on.

If there is a large number of people, start with more elephants and let each elephant choose another elephant at the end of each verse.

Whose turn is it now?



One e - le - phant went out to play U - pon a spi - der's

web one day. He found it such e - nor - mous fun That he

called for a - no - ther e - le - phant to come.

Chords: C, G, C, F, C, F, C, G, C, F, C, Dm, G, C

Illustrations: An elephant, a spider drawing a web, and two children wiggling their bottoms.

(Harrop, 1994, S.89.)

4.2.5 The Three Bears (passend zu "Goldilocks and the Three Bears")

Eine in der Grundschule beliebte Vorles- und Spielgeschichte ist "Goldilocks and the Three Bears". Dazu habe ich ein recht nettes Lied mit sehr ansprechenden mimischen Anweisungen gefunden. Zu diesem Buch (Okki-tokki-unga) gibt es auch eine Doppelkassette, die ich im Literaturverzeichnis anführe.

The three bears

Words: Carolyn Sherwin Bailey
Music: English traditional

When Goldilocks went to the house of the bears,
Oh, what did her blue eyes see?
A bowl that was huge,
A bowl that was small,
And a bowl that was tiny, and that was all,
She counted them, one, two, three.

When Goldilocks went to the house of the bears,
Oh, what did her blue eyes see?
A chair that was huge ...

When Goldilocks went to the house of the bears,
Oh, what did her blue eyes see?
A bed that was huge ...

When Goldilocks ran from the house of the bears,
Oh, what did her blue eyes see?
A bear that was huge,
A bear that was small,
And a bear that was tiny, and that was all,
They growled at her, grr, grr, grr.

When Goldilocks went to the house of the bears, Oh,

what did her blue eyes see?

bowl that was huge, A bowl that was small, And a

The musical score is written for a piano and voice. The key signature has two sharps (F# and C#), and the time signature is 4/4. The melody is on a treble clef, and the accompaniment is on a bass clef. The lyrics are: 'bowl that was ti - ny, and that was all, She count - ed them, one, two, three.' The score includes illustrations of Goldilocks and the three bears (Daddy bear, Mummy bear, and Baby bear) in various poses.

This song is based on the well-known traditional story in which Goldilocks goes to the house of the three bears and finds items belonging to the Daddy bear, Mummy bear and Baby bear.

Actions

Show the relative sizes (huge, little and tiny) of the various objects that Goldilocks sees. Using your fingers, count them on 'one, two, three'.

At the end of the song, make your three growls as fierce as you can. You could growl once for each bear. Try a huge fierce growl for the Daddy bear, followed by a less fierce growl for the Mummy bear, finishing with a tiny growl for the Baby bear.

The illustrations show Goldilocks and the three bears in various poses, corresponding to the actions described in the text. The poses are: a chair that was huge, a chair that was small, a chair that was tiny, a bed that was huge, a bed that was small, a bed that was tiny, a bear that was huge, a bear that was small, and a bear that was tiny.

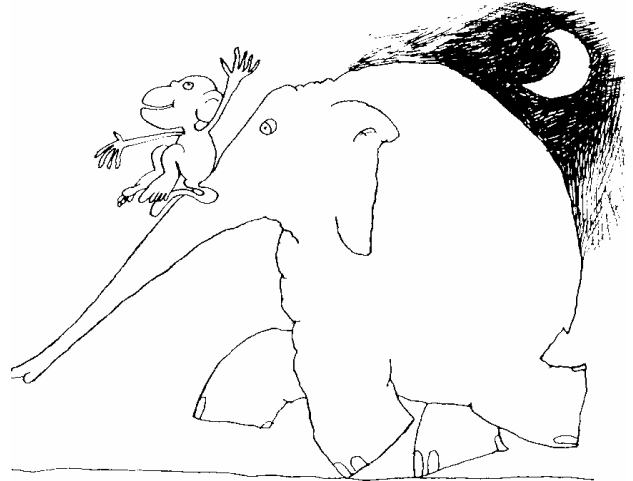
(Harrop, 1994, S.60f.)

4.2.6 The Elephant Rhyme

The Elephant Rhyme

An elephant goes like this and that,
(Pat knees.)
He's terribly big,
(Hands high.)
And he's terribly fat;
(Hands wide.)
He has no fingers,
(Wriggle fingers.)
And has no toes,
(Touch toes.)
But goodness gracious,
What a long nose!
(Curl hand away from nose.)

(aus: Matterson 1991, S.279)



(Hollstein, 2001, S.49)

4.3 Stories and Sketches

4.3.1 A Visit to the Zoo

Die Kinder in der Klasse werden in Gruppen von 6 Schülern eingeteilt. Vergrößern lassen sich die Gruppen, indem mehrere Tiere mitspielen. Folgende Rollen müssen innerhalb jeder Gruppe aufgeteilt werden: mother, child, balloon seller, sweet-seller, mindestens 2 wild animals.

Folgende Requisiten wären sinnvoll:

Mutter: Hut, Mantel, Tasche

Kind: Rucksack und Fotoapparat

Ballonverkäufer: zusammengebundene Luftballons

Bonbonverkäufer: Süßigkeiten

Wilde Tiere: bekommen eine Zeichnung ihrer selbst als Schild umgehängt oder tragen Gesichtsmasken

A Visit to the Zoo

SCENE 1

(Mum and child outside the zoo)

Child: Mummy, let's go to the zoo.

Mother: Yes, good idea.

SCENE 2

(next to the balloon-seller)

B-S: Balloons! Balloons!

Child: Can I have a balloon, please?

B-S: Which colour ...
(indicating colours)
blue, red, yellow or green?

Child: Red, please.

B-S: Here you are.

SCENE 3

(in front of first animal)

Child: Mummy, what's that?

Mother: It's a lion.

Child: *(to animal)*
Can you climb trees?

Lion: No, I can't, but I **can** bite!
(snapping at child, child jumps back)

Mother: Let's go!
(mother and child move on to next animal)

SCENE 4

(in front of second animal)

Child: Mummy, what's that?

Mother: It's a crocodile.

Child: *(to animal)*
Can you ride a bike?

Crocodile: No, I can't, but I **can** bite!
(snapping at child, child jumps back)

Mother: Let's go!

(Repeat this with each animal, changing the question e.g. Can you swim fast? Can you play tennis? Can you sing pop songs?)

SCENE 5

(next to the sweet-seller)

S-S: Sweets, sweets, lovely sweets!

Child: Can I have some sweets, please?

S-S: How many?

Child: 10.

S-S: OK. 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10.
Here you are.

Child: Thank you.

SCENE 6

(at the zoo exit)

Mother: *(looking at her watch)*
Oh, it's late. Let's go home.

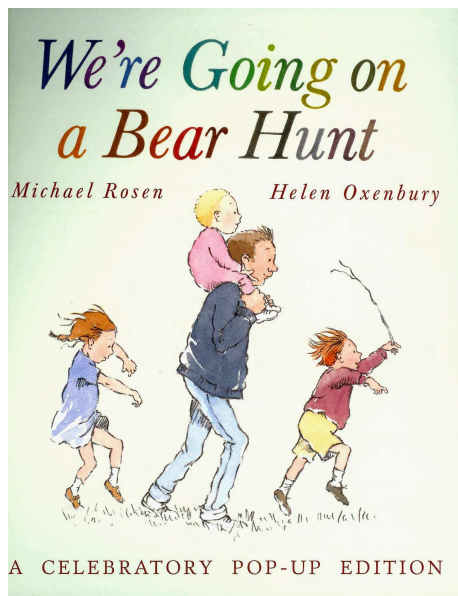
Child: Yes, OK.
(Mother and child leave saying 'bye-bye', all the animals and sellers wave to them and say 'bye-bye')

(Gray, 1997, S. AN/13)

Nun spielen die Schüler das Stück mehrmals durch, wobei die Lehrperson mit Rat und Tat zur Verfügung steht und bezüglich Aussprache, Betonung, Mimik und Gestik hilft. Anzustreben ist, dass die Schüler den Text auswendig sagen können.

Jede Gruppe spielt ihr Stück vor. Eventuell werden Videos gemacht oder Fotos geschossen. (vgl. Gray, 1997, S.AN/13)

4.3.2 We're going on a Bear Hunt



Dabei handelt es sich um die Geschichte eines Vaters, der mit seinen vier Kindern und dem Hund auf Bärenjagd geht. Als ihnen in einer Höhle ein wirklicher Bär begegnet, rennen sie ganz schnell zurück und müssen wieder alle Hindernisse überwinden, die sich ihnen beim Hinweg in den Weg gestellt haben. Angekommen im sicheren Haus sind sich alle einig: „We're not going on a bear hunt again.“

Die Pop-Up Version ist prächtig und wird bei den Schülern hoffentlich gut ankommen. Die Bilder sind so eindrucksvoll, dass sowohl die Handlung als auch die Gefühle der Personen davon ablesbar sind. Der Text ist sehr sinnlich bezüglich Lautmalerei, Rhythmus, Reim und der formelhaften Beschreibungen. Besonders im Zusammenhang mit den lautmalerischen Wörtern (swishy swashy, splash splosh, squelch squerch, hoooo woووو, tiptoe tiptoe...) lässt sich die englische Aussprache besonders gut üben. Dieses Buch eignet sich, als Bewegungsspiel durchgeführt zu werden. Als Ort für dieses Bewegungsspiel benötigt man eine größere Fläche wie einen Turnsaal oder den Schulhof. Gemeinsam starten die Schüler ihren Ausflug vom virtuellen Häuschen der Familie. Alle müssen durch das hohe Gras (swishy-swashy), d.h. die Schüler teilen das imaginative Gras und kämpfen sich durch. Dann müssen sie durch den Fluss, wobei sie ihre Schuhe ausziehen müssen und den Fluss durchwaten (splash-splosh). usw.

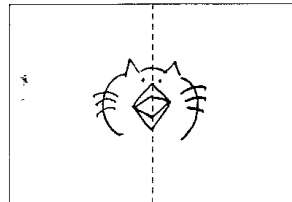
Ich denke, dass solche Bewegungserfahrungen nicht nur dem Fremdspracherwerb dienen, sondern auch dem Kindsein der Schüler gerecht werden.

4.4 Art and Craft

4.4.1 Bastelanleitung für Karten in der Pop-up-Technik

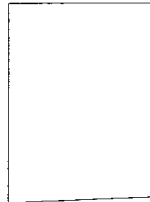
Kindern gefällt es, wenn sie etwas basteln, das überraschende Effekte bereithält. Man könnte mit ihnen zuerst einige Pop-up-Bücher aus der Bibliothek betrachten und anschließend eines gemeinsam basteln.

Bastelanleitung für eine Karte in Pop-up-Technik

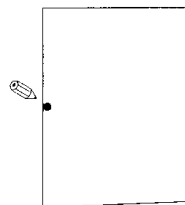


So wird gebastelt:

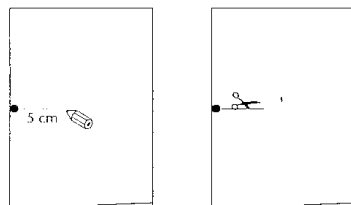
1. Nimm eine Faltkarte! Lege sie so vor dich, dass die Knickecke links vor dir liegt!



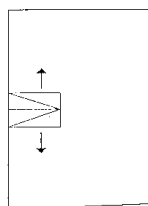
2. Zeichne einen Punkt auf die Mitte der Knickecke!



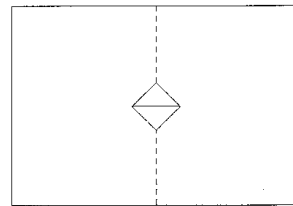
3. Ziehe mit dem Lineal von diesem Punkt aus eine 5 cm lange Linie und schneide hier ein!



4. Klappe nun die Enden nach außen, so dass zwei Dreiecke entstehen!

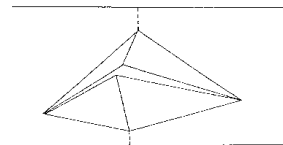


Falte nun die beiden Dreiecke wieder zurück und öffne deine Karte!

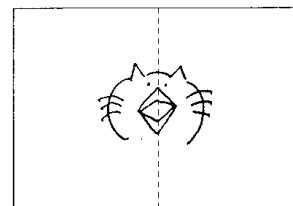


5. Stelle die Faltkarte vor dich wie ein Zelt! Setze deinen Zeigefinger auf das erste Dreieck und drücke es nach innen. Mach das gleiche mit dem zweiten Dreieck!

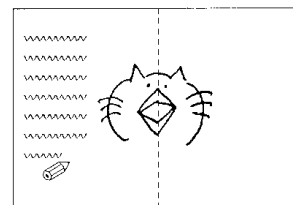
Wenn du nun die Karte öffnest und schließt, siehst du einen Mund, der sprechen oder beißen kann.



6. Zeichne nun ein Tier oder ein Monster rund um den Mund!



7. Schreibe auf die linke Seite der Karte den Text zum Bild.



(Bastelanleitung aus: Hollstein 1999c, S.297f.)

(Hollstein, 2001, S.49)

Das Thema `Wilde Tiere´ würde sich dafür geradezu anbieten. Außerdem gäbe es als Einstieg zu dieser Aktivität ein kleines englisches Pop-up-Buch namens "Zany Zoo", auf dessen Doppelseiten 5 Zootiere mit gereimtem Text präsentiert werden.

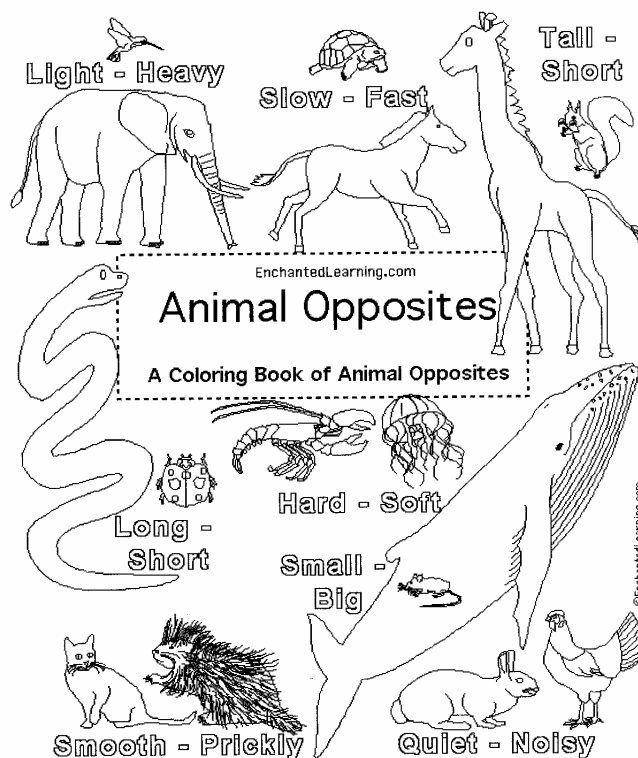
Zur Herstellung eines solchen Buches habe ich die vorhergehende Bastelanleitung gefunden.

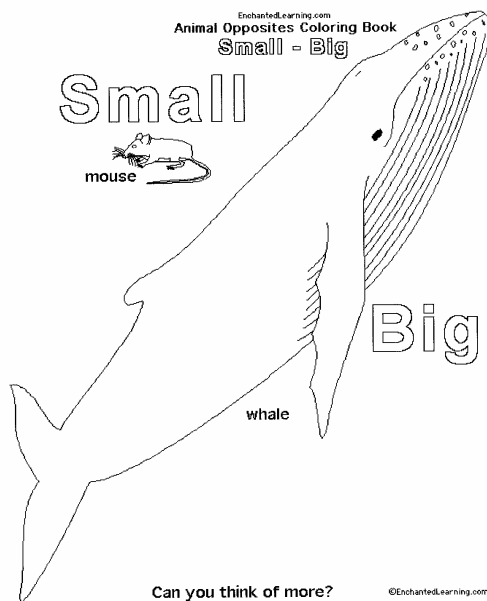
5. Animal – Mix

5.1 Various Activities

5.1.1 Animal Opposites

Tiere mit ihrem vielfältigen Aussehen bieten sich an, um Adjektive zu erarbeiten. Das folgende Büchlein, das der sensationellen Internet – Webseite `www.enchantedlearning.com´ entnommen ist, bringt den Schülern die Gegensätzlichkeit der Tiere nahe und wiederholt gleichzeitig die Bezeichnung der unterschiedlichsten Tiere. Ich habe als Beispiel die ersten zwei Seiten angeführt.





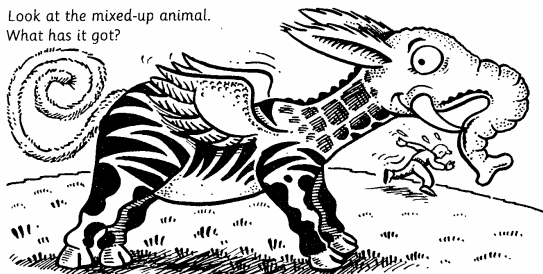
5.1.2 Ein komisches Tier

Folgende Übung bezieht sich nicht explizit auf wilde Tiere, arbeitet jedoch mit deren äußerlichen Eigenschaften. Sie ist relativ anspruchsvoll, da sie neben den Körperteilen der Tiere auch Sprachstrukturen, wie “*has got* “ und den s- Genitiv anwendet.

Jeder Schüler erhält das folgende Arbeitsblatt:

Name Class

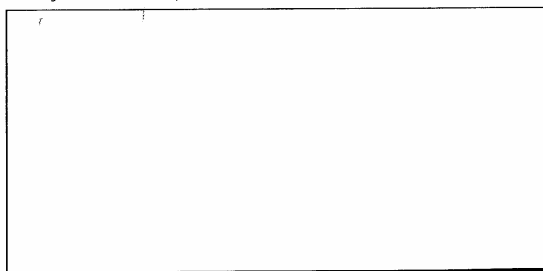
A Look at the mixed-up animal.
What has it got?



Example: It's got a monkey's tail.

- 1 It's got a
- 2 It's got a
- 3
- 4
- 5
- 6

B Draw your own mixed-up animal.



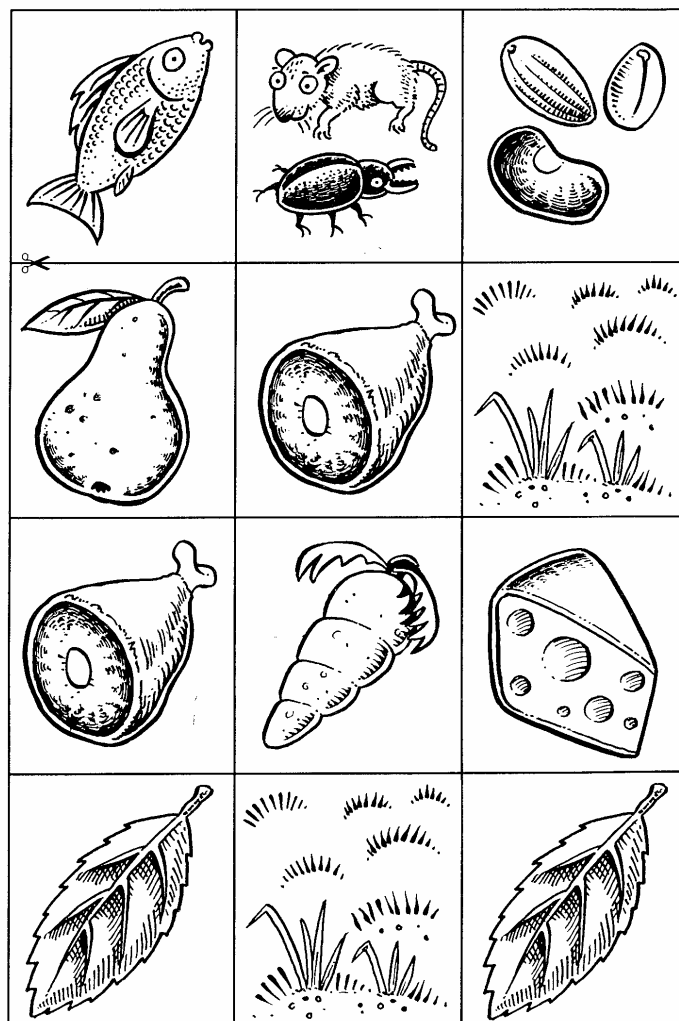
Nun stellt die Lehrperson Fragen über das abgebildete Fantasetier: *Is it a real animal? Has it got a giraffe's head?*

Anschließend füllen die Kinder Teil A paarweise aus. Die Antworten werden in der Klasse gemeinsam verglichen.

Im Teil B darf jedes Kind sein eigenes Fantasetier zeichnen. Ein anderes Kind könnte nun eine schriftliche oder mündliche Beschreibung dieses Fantasetieres anfertigen. Nun werden die ausgemalten Fantasetiere mit ihren Beschreibungen in der Klasse aufgehängt. (vgl. Gray, 1997, S. AN/03)

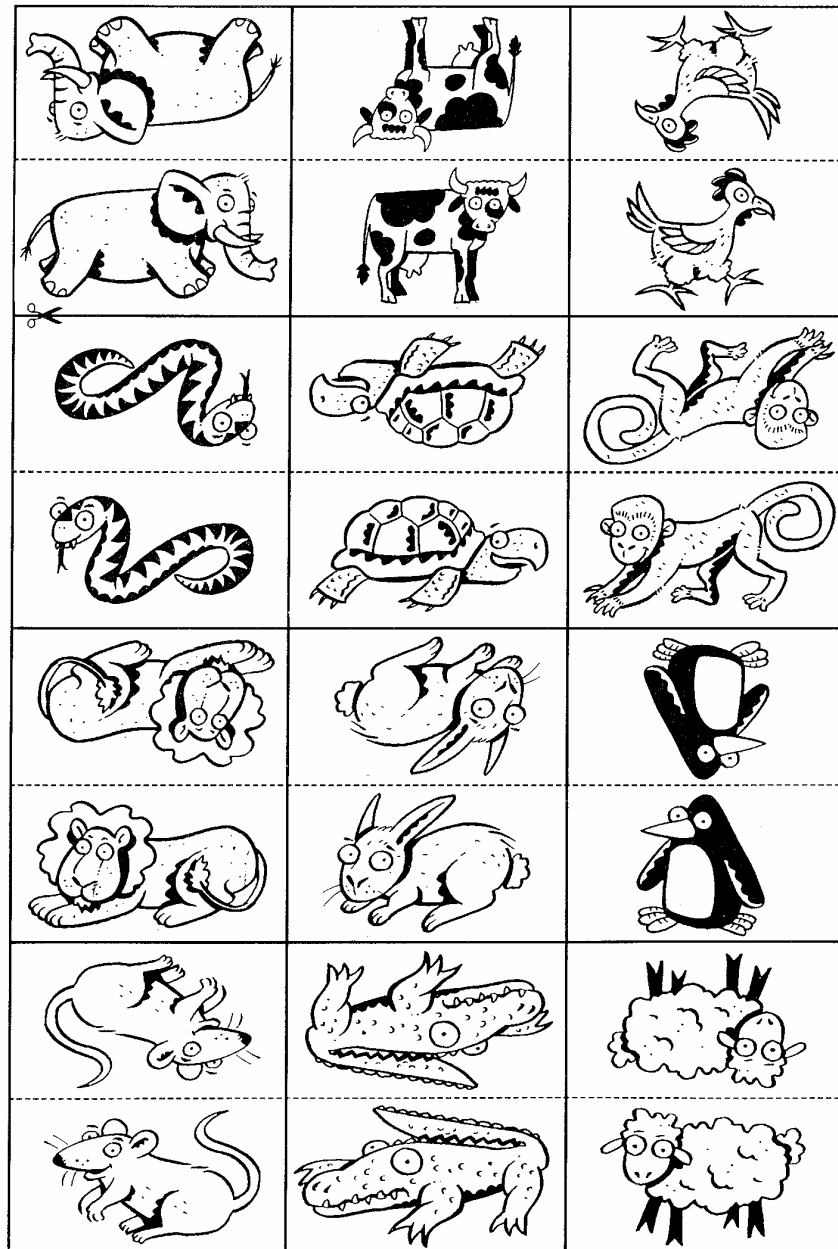
5.1.3 Das Futter der Tiere

Mit Hilfe der vergrößerten Bilder der Kopiervorlage AN/10 werden die Wörter für das Futter der Tiere eingeführt. Die Schüler nennen Tiere, die die verschiedensten Arten von Futter fressen, z.B. *The cow eats grass.*



(Gray, 1997, S. AN/10)

Die Kinder in der Klasse werden in Gruppen von 4 bis 5 Schülern eingeteilt. Jede Gruppe erhält nun eine Kopie der Futtermittel und eine mit 12 Tierbildern. Die doppelten Tierbilder des Arbeitsblattes werden nicht benötigt.



jet Primary Resources © dieser Ausgabe: 1997, ÖBV Pädagogischer Verlag, Wien. © der Originalausgabe: 1996 Scholastic Inc.

AN/06

(Gray, 1997, S.AN/06)

Die Kopien der Futtermittel, sowie der Tierbilder werden auf Karton geklebt und ausgeschnitten. Nun kann mit diesen fertigen Karten gespielt werden: MEMORY (nach den altbekannten Regeln: Tier- und Futterkarte müssen zusammenpassen)

SNAP: Die Tierkarten und Futterkarten werden auf je eine Seite mit dem Bild nach unten gelegt. Nun werden die Bilder parallel eins nach dem anderen umgedreht. Stimmen Tier und Futter überein (z.B. *elephant – leaves*), gewinnt der Schüler die Karten, der als erster `Snap´ ruft.

Gewonnen hat, wer am meisten Karten hat.

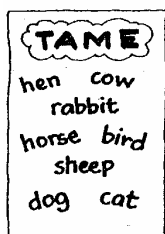
Hier wäre die Liste der Antwortpaare:

Lösungen

elephant – leaves
lion – meat
monkey – fruit
penguin – fish
snake – small animals
cow – grass
rabbit – carrots
crocodile – meat
tortoise – leaves
hen – seeds
sheep – grass
mouse – cheese

(Gray, 1997, S. AN/10)

5.1.4 Der Lebensraum der Tiere



Als erstes wird die Klasse in 2 (oder mehrere) Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt ein leeres Plakat an die Wand geheftet. Das eine dieser Plakate hat den Oberbegriff “Tame Animals“, also `Zahme Tiere´, das andere “Wild Animals“.



Ein Schüler der Gruppe ist der Schreiber. Jede Gruppe soll nun innerhalb der nächsten 5 Minuten möglichst viele Tiere zum jeweiligen Oberbegriff sammeln, wobei die Gruppe gewinnt, die am meisten Tiere gefunden hat. Wenn vorhanden, könnten Tierbücher als Nachschlagwerke aufliegen.

Nun erhält jeder Schüler das folgende Arbeitsblatt:

Name Class

Animal	Where does it live?				
	on a farm	underground	in the jungle	in water	in a tree
COW	✓				

Write 5 sentences.

Example: A cow lives on a farm.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

(Gray, 1997, S.AN/11)

Gemeinsam mit den Schülern werden die verschiedenen Lebensräume der Tiere besprochen und Beispiele gemacht.

Nun schreiben die Kinder an Hand der erarbeiteten Plakate 10 Tiere in die linke Spalte des Arbeitsblattes und kreuzen die richtige Spalte des Lebensraumes an. Die Kinder können sich auch untereinander beraten (natürlich auf Englisch!).

Dann schreiben sie 5 Sätze über die Tiere und deren Lebensräume auf, wobei die Lehrperson Hilfestellungen gibt.

Zuletzt werden die Ergebnisse entweder innerhalb der ganzen Klasse oder paarweise verglichen. (vgl. Gray, 1997, S. AN/11)

5.1.5 Our Book of Animals - Tierbücher

Die Schüler bilden Gruppen. Jeder Schüler sucht sich ein oder mehrere Tiere aus, schneidet das jeweilige Bild aus einer Zeitschrift aus oder malt es. Unter dieses Bild schreibt der Schüler 2 – 3 Sätze über das Tier, z.B. *The elephant lives in Afrika. It eats leaves.* Zuletzt werden die einzelnen Seiten zusammengeheftet, mit einem Deckblatt unter dem Titel *Our Book of Animals* versehen und von der jeweiligen Gruppe der Klasse vorgestellt.

5.1.6 Domino

Diese Übung festigt die Themen Tierfutter und Lebensraum.

Die Schüler gehen paarweise zusammen, wobei jedes Schülerpaar eine Kopie des folgenden Arbeitsblattes erhält. Diese wird auf Karton geklebt.

Die 12 Dominokarten werden ausgeschnitten und mit dem Bild nach unten auf die Tischfläche gelegt.



(Gray, 1997, S. AN/12)

Jeder Partner nimmt sich nun 6 Dominokarten, die der andere nicht sehen darf. Nun beginnt der erste Schüler und legt eine seiner Karten auf den Tisch. Schüler 2 muss jetzt eine seiner Karten anlegen und einen Satz über den Lebensraum oder das Futter des jeweiligen Tieres formulieren, z.B. *Crocodiles live in water.* , oder: *Tigers eat meat.* Wichtig ist, dass die Schüler den Plural benutzen.

Wer nicht anlegen kann, setzt aus. Gewonnen hat, wer zuerst alle Dominokarten auf den Tisch gelegt hat. (vgl. Gray, 1997, S.AN/12)

Variation: Die Schüler basteln sich ihre eigenen Dominokarten mit ihren eigenen Tieren darauf.

5.1.7 Bees Fly

Dieses Spiel funktioniert so, wie unser `Es fliegt, es fliegt,...´.

Die Schüler sollten möglichst viele Tiere kennen, die fliegen, wie z.B. *bird, bee, fly. bat, eagle, pigeon, ...*

Nun beginnt der Spielleiter: *Yes, they fly, they fly, they fly, cows fly!* und er reißt seine Arme in die Höhe. *But cows cannot fly!* Wer ebenfalls die Arme in die Höhe gerissen hat, muss einen Pfand abgeben. usw. (vgl. Badegruber, 1998, S.67)

5.2 Stories and Sketches

5.2.1 There Was an Old Lady Who Swallowed a Fly

Dieser Reim eignet sich einerseits sehr gut für das gemeinsame Sprechen, da bestimmte Satzstrukturen immer und immer wieder wiederholt werden, andererseits werden schwierigere Laute, wie z.B. das (swc:) wie bei "swallowed" geübt.



There Was an Old Lady Who Swallowed a Fly...

Go to a Page of Activities Related to this Rhyme



There was an old lady

who swallowed



a fly,



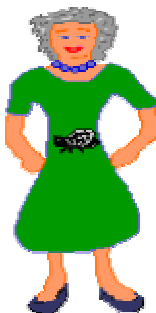
I don't know why

she

swallowed



a fly.



Perhaps she'll die!

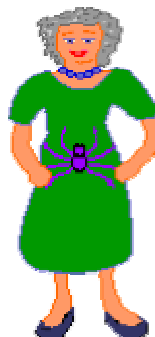


There was an old lady

who swallowed



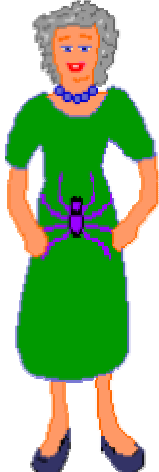
a spider,



That wriggled and jiggled and tickled inside her.

She  swallowed  the spider  to catch the fly, 

I don't know why  she  swallowed  a fly. 



Perhaps she'll die!

There was an old lady  who swallowed  a bird, 

 How absurd to swallow  a bird.

She  swallowed  the bird  to catch the spider, 

She  swallowed  the spider  to catch the fly, 

I don't know why  she  swallowed  a fly. 



Perhaps she'll die!

 There was an old lady  who swallowed  a bird,

 How absurd to swallow  a bird.

She  swallowed  the bird  to catch the spider, 

She  swallowed  the spider  to catch the fly, 

I don't know why  she  swallowed  a fly. 

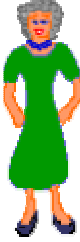


Perhaps she'll die!

There was an old lady  who swallowed  a cat, 

Imagine that, she  swallowed  a cat. 

She  swallowed  the cat  to catch the bird, 

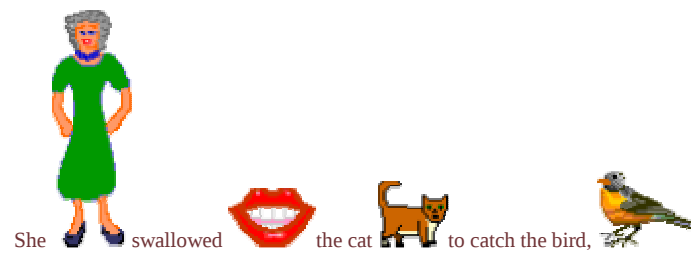
She  swallowed  the bird  to catch the spider, 

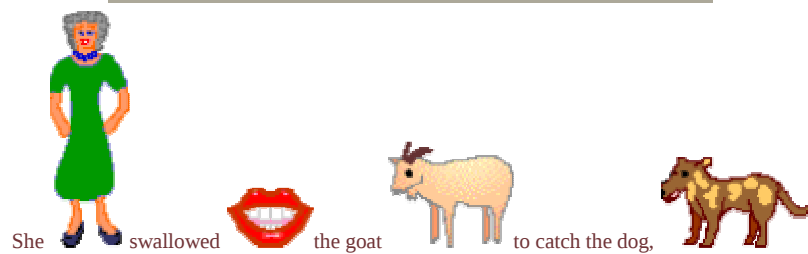
She  swallowed  the spider  to catch the fly, 

I don't know why  she  swallowed  a fly. 


Perhaps she'll die!

There was an old lady  who swallowed  a dog, 





She  swallowed  the cat  to catch the bird, 

She  swallowed  the bird  to catch the spider, 

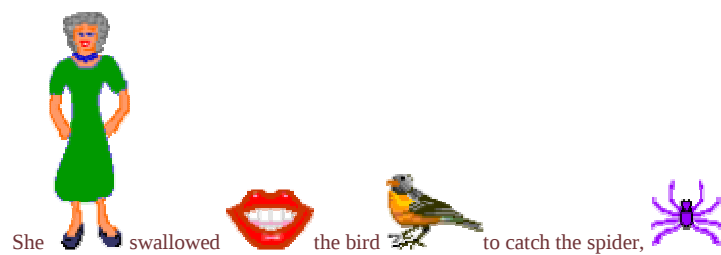
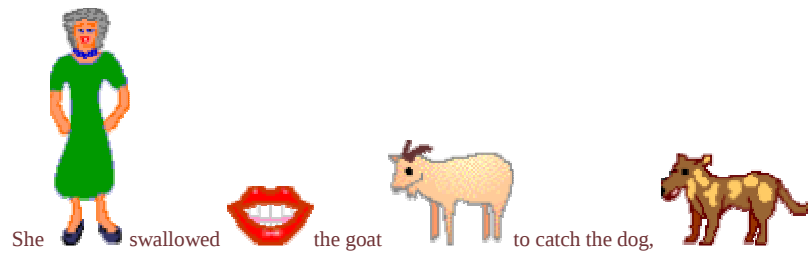
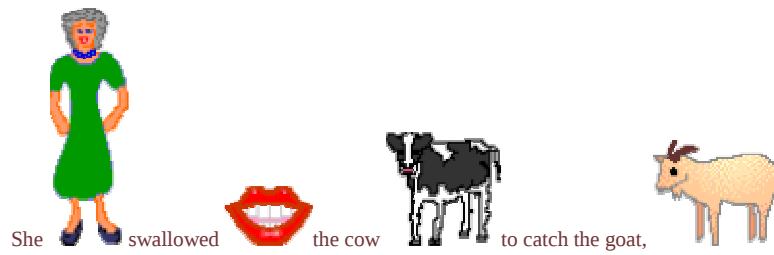
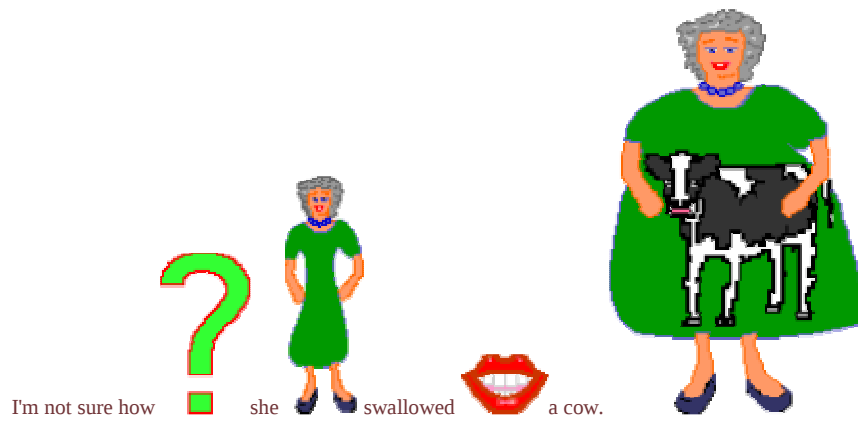
She  swallowed  the spider  to catch the fly, 

I don't know why  she  swallowed  a fly. 



Perhaps she'll die!

There was an old lady  who swallowed  a cow, 





THE END

(größtenmäßig etwas verändert: www.enchantedlearning.com)

5.3 Art and Craft

5.3.1 Paper Bag Puppets

Diese Spielpuppen kann man besonders beim Aufsagen von Gedichten sehr gut verwenden.

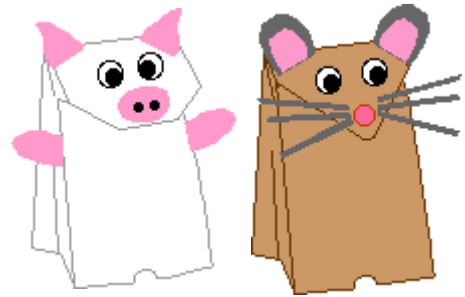
Enchanted Learning Software's

Paper Bag Puppets

More Kinder Crafts

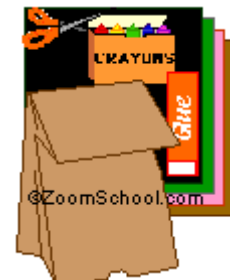


Very simple puppets made from small paper lunch bags. You can make a raccoon, dog, cat, rabbit, bunny, mouse, pig, panda, or frog.



Supplies needed:

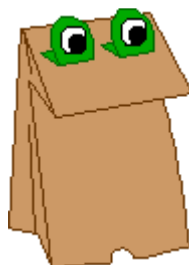
- Paper bags
- Scraps of construction paper
- Glue
- Scissors
- Markers or crayons
- Optional - googly eyes, pipe cleaners for whiskers



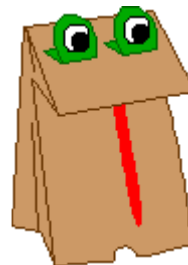
Frog:



Make bulging frog eyes by cutting two strips of green paper that are rounded on one end. Fold the straight end under (at the dotted line), and glue on an eye (made of paper or a googly eye).



Glue or tape the folded base of the eyes onto the paper bag.

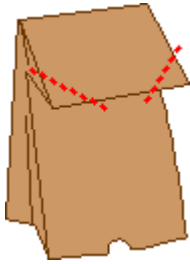


Cut a long tongue out of paper. Glue in in the frog's mouth.

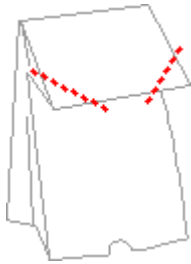


Frog
Glue on two short arms and two long legs, and decorate the frog with green paper patches.

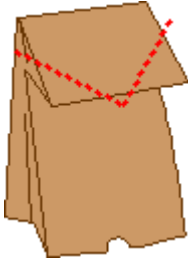
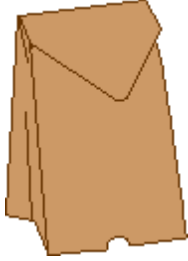
Raccoon, Dog or Bear:

 Fold the two square edges of a paper bag under (at the dotted lines), to form the animal's head.	 You now have the shape of the animal's head.	 Raccoon Cut out ears, eyes, and a nose. Glue them to the raccoon's face.	 Dog Cut out ears, eyes, a nose, and a tongue. Glue the tongue inside the mouth. Glue the eyes, nose, and ears to the dog's face.	 Brown Bear Cut out ears, eyes, and paws. Glue them to the bear. Using a black crayon or marker, draw a nose and mouth. Cut out tiny claws and glue them to the paws.
---	---	--	---	--

Bunny, Panda, Pig or Polar Bear :

 Fold the two square edges of a paper bag under (at the dotted lines), to form the animal's head.		 You now have the shape of the animal's head.	
 Bunny Cut out long, pink ears, eyes, a nose, and paws. Glue them to the bunny.	 Panda Cut out ears, eyes, a nose, and paws. Glue them to the panda.	 Pig Cut out ears, eyes, a snout, and paws. Glue them to the pig.	 Polar Bear Cut out ears, eyes, and paws. Glue them to the polar bear. Using a black crayon or marker, draw a nose and mouth. Cut out tiny claws and glue them to the paws.

Mouse or Cat:

			
Fold the two square edges of a paper bag under (at the dotted lines), to form the animal's pointed snout.	You now have the shape of the animal's head.	Mouse Cut out ears, eyes, a nose, and whiskers (made of thin paper strips or pipe cleaners threaded through the paper bag). Glue them to the mouse.	Cat Cut out ears, eyes, a nose, paws, and whiskers (made of thin paper strips or pipe cleaners threaded through the paper bag). Glue them to

(www.enchantedlearning.com)

5.3.2 Ausmalbilder

	Auf dieser Internetseite gibt es wunderschöne Ausmalbilder für Kinder! (www.activityvillage.co.uk)
---	--

Literatur:

Algermissen, K., Schnelle, F.: Musik in der Grundschule. spezial. o. Ortsangabe.
2003

Badegruber, B., Pucher-Pacher, J.: Let's play with English. Gruppenspiele für den
Englischunterricht der 6- bis 12-Jährigen. Linz 1998

Bader, G., u.a.: Sing Song Dingadong. Neue englische Lieder & Spiele für Kinder
von 4 – 10 Jahren. Linz 2003

Dunn, S.: Primary Rhymery. Eine Kartei englischer Gedichte für den Kinderalltag.
Mühlheim an der Ruhr 2000

Fackelmann, J., u.a.: Findefix Englisch. Wörterbuch für die Grundschule.
Lehrerhandbuch. München 2005

Gray, K.: jet Primary Teachers' Resource Book 1. Wien 1997

Harrop, B., u.a.: Okki – tokki – unga. Action songs for children. London 1994
(+ double cassette pack : Muss extra beim Verlag A & C Black, P.O. Box 19, St.
Neots, PE19 8SF bestellt werden.)

Hollstein, G.: Englisch im Grundschulunterricht: Tiere im Zoo. Theoretische
Grundlagen, Unterrichtsvorschläge, Materialien. Landau 2001

Kierepka, A. (Hg.): Kreative Ideenbörse. Englisch in der Grundschule. Heft 5.
Landsberg 2003

Kierepka, A. (Hg.): Kreative Ideenbörse. Englisch in der Grundschule. Heft 9.
Landsberg 2004

Kierepka, A. (Hg.): Kreative Ideenbörse. Englisch in der Grundschule. Heft 16.
Landsberg 2006

Kowanda, S.: Seasons and Festivals. Englisch für Kinder von 6 bis 10 Jahren. Linz 2003

Kowanda, S. Small Talk. Song Book 2. o. Ortsangabe und Jahr

Rosen, M., Oxenbury, H.: We´re Going on a Bear Hunt. London 1989

Scott, W.A., Ytreberg, L.H.: Teaching English to Children. UK 1990

Scrivener, J.: Learning Teaching. Oxford 1994

Stefan, F. (Hg.): Teachers´ Notes for Teachers. Handreichung für Englisch an der Pflichtschule. Bozen 2007

Von Schroeter, U.: Bühne frei. Theaterstücke für die Grundschule. Kempen 2003

Internetadressen:

www.enchantedlearning.com

www.activityvillage.co.uk

www.schulbilder.org (liefert viele kostenlose Ausmalbilder von Tieren)
