

**INSTITUT FÜR LEHRERFORTBILDUNG  
BERATUNGSSTELLE FÜR FREMDSPRACHEN**

**HILFEN FÜR DEN ENGLISCHUNTERRICHT**

**NR. 2**

**ENGLISCH LERNEN IN DER GRUNDSCHULE  
DURCH  
BEWEGUNG, WAHRNEHMUNG UND SPIELE**

**Zusammengestellt von Michaela Zeising,**

**herausgegeben von Otfried Börner**

**HAMBURG 2000  
(erweiterter Nachdruck)**

## Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b>	3
<b>1. Games played in a circle on carpet tiles</b>	
1.1 S/He's in the house (S/He's at home)	5
1.2 Fruit salad	5
1.3 This is my head	6
<b>2. Group and partner games</b>	
2.1 Gibberish (Kauderwelsch)	6
2.2 What's s/he doing?	6
2.3 Blind drawing	7
2.4 Green or red?	7
<b>3. Games for the schoolyard, gym, hall or corridor</b>	
3.1 The monster game	7
3.2 Play twos-and -threes	8
3.3 Card game relay race	8
3.4 A cup of coffee, chocolate and tea	9
3.5 Greek dance	9
3.6 Skipping games	10
3.7 Blind man's buff	11
3.8 Girls - girls - out	11
3.9 Circuit training	12
3.10 Clothes relay race	13
3.11 On a boat	14
<b>4. Soft games</b>	
4.1 Odd man out ("Schwarzer Peter")	15
4.2 Who am I?	15
4.3. Storytelling with music	15
4.4 Head, shoulders, knees and toes	16
4.5 The nuts game	16
4.6 Kim games	17
4.7 Tomato song	17
4.8 Cobweb	18
4.9 Cat and mouse	18
4.10 In the cobweb	18
4.11 Do you get pocket money?	19
<b>5. Literaturhinweise</b>	20

## VORWORT

Als Anfang der 90er Jahre in Hamburg erste Überlegungen für die Einführung von Englisch in Grundschulen angestellt wurden, geschah dieses *from scratch*, gleichsam vom Nullpunkt aus, auch wenn Kolleginnen und Kollegen aus früheren Versuchsphasen damals von ihren Erfahrungen berichtet hatten. Inzwischen nehmen bereits fast 50% aller Hamburger Dritt- und Viertklässler am Englischunterricht teil, wie zu erfahren war, mit durchweg positiver Resonanz bei allen Beteiligten.

Der erhebliche Bedarf an Lehrerfortbildung wurde und wird durch Jahreskurse mit Anrechnungsstunden sowie durch fünftägige Kompaktseminare in den Sommerferien gedeckt, getragen vom engagierten Einsatz der Dozentinnen und der an den Kursen teilnehmenden Lehrkräfte.

Gleichzeitig erwuchs ein großer Bedarf an brauchbarem Unterrichtsmaterial. Zwar lagen von Verlagen entwickelte, zum Teil aus dem Zweitsprachenerwerb adaptierte Bücher vor, die allerdings als Leitmedien abgelehnt wurden, weil mit ihnen latent die Gefahr eines buchgelenkten- statt des gewünschten schülerorientierten Unterrichts importiert werden könnte. Vom Amt für Schule wurden 1995 ein "Vorläufiger Rahmenplan" als Arbeitshilfe und "Materialien" herausgegeben, und das IfL stellte im selben Jahr eine umfangreiche Materialsammlung zu den neun Themenbereichen des Grundschulenglischunterrichts zusammen.

Dabei steht im Mittelpunkt das Bemühen, einen zwar fachlich anspruchsvollen, aber keineswegs didaktisch isolierten Englischunterricht zu erteilen, der sich in die pädagogische Arbeit der Grundschule organisch einfügt. Hierzu gehören fächerübergreifende und -verbindende Elemente, die im Bereich der Musik, der Sachthemen und der Spracharbeit durchaus zu entdecken sind. Mit der vorliegenden Veröffentlichung zu Bewegung im Englischunterricht macht Michaela Zeising dankenswerterweise den Anfang, eine Lücke zu schließen. Sie hat vor allem auf der Grundlage ihrer psychosomatischen Arbeit in der Praxis Dr. Flehmig, aber auch aus ihrer Erfahrung im (deutschen) Sportunterricht Spiele für den Englischunterricht aufbereitet und ausprobiert.

Die Begrifflichkeit wird als Hilfe zum Teil zweisprachig angeboten. Autorin und Herausgeber bitten um Verständnis, wenn es nicht überall gelungen ist, männliche und weibliche Personen gleichermaßen zu benennen.

Mein Dank für die englischsprachige Beratung gilt Lynne Lüttschwager.

Otfried Börner      Hamburg, 30. Dezember 1996

**Drei Jahre nach dem Erscheinen dieser Unterrichtshilfe lernen alle Hamburger Dritt- und Viertklässler Englisch. Nachfragen aus den Schulen haben gezeigt, dass ein weiterer Nachdruck gewünscht wird. Dem sei hiermit gerne stattgegeben.**

Otfried Börner

Hamburg, 22. Dezember 1999

## 1. GAMES PLAYED IN A CIRCLE ON CARPET TILES

### 1.1 S/He's in the house (S/He's at home)

Bis auf den Spielleiter sitzen alle auf Teppichfliesen im Kreis. Eine(r) steht in der Mitte und erklärt das Spiel.

Er oder sie ist die *strict* (strenge) *mother* oder der *strict father*. Die anderen sind die Kinder, die brav an ihren Hausaufgaben sitzen, solange jemand von den Eltern im Haus ist. Während *father* oder *mother* herumgeht und kontrolliert, ob auch alle gut arbeiten, ob die Fingernägel sauber oder die Ohren gewaschen sind, murmeln alle im Chor vor sich hin:

*She's (He's) in the house. She's (He's) in the house. ...*

Plötzlich verläßt sie/er das Haus, das heißt, sie/er tritt aus dem Kreis heraus. In dem Augenblick gucken sich alle ganz glücklich an und rufen laut:

*She's (He's) not in the house/at home! (She/He isn't in the house/ at home!)*

Alle fangen an, herumzutoben, albern zu sein, sich zu raufen.

*Father* oder *mother* sieht sich das Ganze von außen an, und sobald sie/er sich wieder auf eine Teppichfliese gesetzt hat, suchen sich alle auch schnell einen Platz. Einer/eine bleibt übrig und ist neue *mother* bzw. neuer *father*.

Eine Variante erhält das Spiel, wenn eine weitere Teppichfliese aus dem Kreis entfernt wird und nun beide *parents* übrig bleiben, so dass die Klasse murmeln beziehungsweise rufen muss:

*They're in the house/at home! bzw. They're not in the house/at home!*

### 1.2 Fruit salad

Bis auf ein Gruppenmitglied, das in der Mitte steht, sitzt die Klasse im Kreis auf den Teppichfliesen. Alle werden dann in mindestens 4 Gruppen eingeteilt, und jede Gruppe erhält den Namen einer Obstsorte (*fruit, vegetable, drink, zoo/farm animal, pet ...*). Der Schüler oder die Schülerin in der Mitte ruft eines der Wörter, z.B. *apples*, und alle, denen diese Wort zugeordnet worden war, müssen aufspringen und Plätze tauschen. Auch der Schüler in der Mitte muss so schnell wie möglich versuchen, einen Platz zu ergattern, so dass ein anderer übrig bleibt. Bei dem Wort *fruit salad (vegetables, ...)* müssen alle aufstehen und sich einen anderen Platz suchen, wobei aber die zwei nächstliegenden Plätze ausgespart bleiben müssen. Dieser "Oberbegriff", ab und zu mal eingestreut, macht das Spiel besonders lebhaft und lustig.

### 1.3 This is my head

Alle Gruppenmitglieder sitzen im Kreis auf Stühlen oder Teppichfliesen. Einer steht in der Mitte und sagt zu einem Mitschüler:

*This is my head (elbow, shoulder, finger, eye, foot, ...)*

Er/sie zeigt aber nicht auf seinen/ihren Kopf, sondern z.B. auf das Knie. Der Sitzende muss nun auf seinen Kopf zeigen und sagen:

*This is my knee.*

Macht er/sie dabei einen Fehler oder dauert die Antwort länger als zehn Sekunden, muss er/sie selbst in die Mitte und auf einen anderen zugehen.

## 2. GROUP AND PARTNER GAMES

### 2.1 Gibberish (Kauderwelsch)

Ein Gruppenmitglied wird vor die Tür geschickt, während die anderen sich auf einen englischen Satz einigen. Die einzelnen

---

·Vgl. Schwalbacher Spielekartei Nr. II,20: "Der Meister ist nicht zu Hause".

·Vgl. ebd. Nr. II,2: "Obstkorb".

·Vgl. ebd. Nr. V,4: "Das ist mein Ellenbogen".

·Vgl. ebd. Nr. II,8.

Wörter des Satzes werden dann so aufgeteilt, dass jeder ein Wort zu sagen hat. Dann wird der Mitschüler wieder hereingeholt, und alle beginnen gleichzeitig, ihr Wort zu sagen. Aufgabe des Schülers ist es, den Satz zu erraten.

Anmerkung:

Um die Motivation der Gruppe zu erhalten, können die Wörter in der Lautstärke und im Tempo verändert oder die Wörter nach einer Melodie gesungen werden.

## 2.2 What's s/he doing?

Variation 1:

Ein Gruppenmitglied denkt sich eine Tätigkeit aus und macht diese pantomimisch vor. Z.B. geht sie/er zum Fenster und tut so, als ob sie/er es putzen würde. Die Klasse muss dann den richtigen Satz dazu erraten:

*You are (s/he is) cleaning the window!*

Dann kommt ein anderes Gruppenmitglied nach vorn.

Variation 2:

Während ein Gruppenmitglied vor die Tür geht, überlegt sich die Klasse drei Tätigkeiten, die sie dem Schüler nacheinander vorspielen will. Z.B.: Gesicht waschen, Banane abpulen, auf einem Pferd reiten.

Der wieder hereingeholte Schüler muss dann erraten:

*You are washing your face.*

*You are peeling and eating a banana.*

*You are riding a horse.*

## 2.3 Blind drawing

Zwei bis vier Freiwilligen (*volunteers*) werden die Augen verbunden. Die Schüler fühlen dann, wieviel Platz in etwa auf der Tafel von ihnen bemalt werden kann. Jeder bekommt ein Stück Kreide in die Hand und soll jetzt versuchen, auf Anweisung einen Menschen zu zeichnen. Um es für alle lustiger zu machen, werden die Körperteile und Kleidungsstücke nicht von oben nach unten (d.h. vom Kopf bis zu den Füßen) oder umgekehrt, sondern durcheinander diktiert. Also z.B.:

*Please draw two eyes. --- And now draw a skirt. --- And now I would like to see curly hair. ---*

*What do the shoes look like?...*

Die Schwierigkeit besteht folglich darin, die einzelnen Körperteile und Kleidungsstücke an den richtigen Stellen unterzubringen. Da das, ohne sehen zu können, fast unmöglich ist, bleibt das Ergebnis dem Zufall überlassen.

## 2.4 Green or red?

Zwei etwa gleich große und gleich starke Gruppenmitglieder bekommen je ein Kärtchen auf den Rücken geheftet, auf denen eine - gut erkennbare - Farbe (Obstsorte, Gemüsesorte ...) abgebildet ist. Beide dürfen vor dem Spiel weder die eigene noch die Karte des Gegenspielers sehen. Die Klasse stellt sich in einem größeren Kreis um die beiden herum, und diese haben dann die Aufgabe, sich innerhalb des Kreises so geschickt zu bewegen, dass sie herausbekommen, was der jeweils andere auf dem Rücken hat. Dabei müssen sie aber verhindern, dass ihre Karte gesehen wird. Wer zuerst die Karte des anderen erkennt und das englische Wort nennen kann, hat gewonnen.

## 3. GAMES FOR THE SCHOOLYARD, GYM, HALL OR CORRIDOR ...

### 3.1 The monster game

Ein Gruppenmitglied ist das *monster*. Es steht den anderen gegenüber und ruft ihnen dreimal hintereinander zu, was es nicht mag, z.B.:

*I don't like chocolate!*

---

·Vgl. ebd. Nr. IV,12: "Porträt-Malen".

·Vgl. ebd. Nr. IV,30.

Die Gruppe antwortet im Chor (*all together*):

*He (she) doesn't like chocolate!*

Monster: *I don't like milk!*

Gruppe: *He (she) doesn't like milk!*

Monster: *I don't like bread!*

Gruppe: *He (she) doesn't like bread! So what **do** you like?"*

Monster: *I like **you!***

Nach dem letzten Satz, der mit böser Mimik und Gestik gesprochen werden sollte, gehen/laufen beide Seiten aufeinander zu, und das *monster* versucht, jemanden aus der Gruppe zu ticken und damit zum weiteren *monster* zu machen.

Weil sich jetzt zwei der Gruppe gegenüberstehen, muss der Text umgeändert werden:

Monsters: *We don't like ...*

Gruppe: *They don't like ...*

Variation:

Monster: *Who's afraid of lions?*

Gruppe: *Nobody.*

Monster: *Who's afraid of tigers?*

Gruppe: *Nobody.*

Monster: *Who's afraid of me?*

Gruppe: *We!*

### 3.2 Play twos-and-threes

Die Klasse steht sich in zwei Reihen mit einem größeren Abstand gegenüber. Jemand aus der einen Reihe geht hinüber zur anderen Gruppe. Dort schlägt er/sie hintereinander drei Kindern auf die ausgestreckten Handflächen und sagt dabei zum Ersten und zum Zweiten:

*You're first. - You're second.*

Beim Dritten sagt er/sie:

*I want you!/You're third!* Beim letzten Wort und Schlag versucht er/sie, so schnell wie möglich auf die eigene Seite zurückzulaufen. Der als dritter Abgeschlagene versucht seinerseits, den anderen zu ticken. Gelingt es ihm, bevor der seine Reihe erreicht, darf er ihn als Gefangenen (*prisoner*) mitnehmen und hinter sich stellen. Gelingt es ihm nicht, muss er sich hinter den Davongelaufenen stellen.

Dann kommt der Erste aus der anderen Gruppe an die Reihe (*it's his/her turn*). Die Gefangenen können befreit werden (*they can come free/can be freed*), wenn ihr Vordermann selber gefangen wird.

### 3.3 Card game relay race

Die Gruppe wird in vier Mannschaften eingeteilt. Jeder Mannschaft wird ein Sachgebiet zugeordnet. Beispielsweise:

*my body,  
animals,  
food and drink,  
my home.*

Für jede Mannschaft gibt es etwa 8 bis 10 Bildkarten, die Gegenstände aus dem jeweiligen Sachgebiet zeigen.

Die Mannschaften stellen sich in den vier Ecken des Raumes auf. In der Mitte steht die Lehrkraft und hält das gemischte Kartenspiel so, dass die jeweils ankommenden Schüler nicht die oberste Karte sehen können. Auf ein Kommando laufen die Ersten einer Mannschaft in die Mitte und lassen sich nacheinander das obenauf liegende Bild nennen. Wenn es mit dem eigenen Sachgebiet übereinstimmt, laufen sie mit der Karte zu ihrer Mannschaft zurück. Ist dies nicht der Fall, kehren sie ohne Karte zu ihren Mitspielern zurück, und der nächste versucht sein Glück. Sobald ein Läufer zu seiner Mannschaft zurückgekehrt ist, läuft der nächste los. Gewonnen hat die Mannschaft, die sämtliche Karten ihres Sachgebiets erlaufen hat.

Variation:

In der Klasse kann es sinnvoll sein, sich nicht durch Laufen, sondern rutschend auf umgedrehten Teppichfliesen fortzubewegen. Dadurch werden wilde Kinder gebremst und die Unfallgefahr reduziert.

### 3.4 A cup of coffee, chocolate and tea

Bei diesem Spiel wird das deutsche Spiel "Eine Tasse Tee, Schokolade und Kaffee" abgewandelt. Ein Klassenmitglied steht mindestens 10 Meter vom Rest der Klasse entfernt. Während sie/er sich ein paar Mal langsam mit geschlossenen Augen um sich selbst dreht und dabei ruft

*I would like a cup of coffee, chocolate and tea,*

müssen die anderen versuchen, so weit wie möglich an sie/ihn heranzuschleichen. Bleibt sie/er plötzlich stehen und öffnet die Augen, müssen auch alle anderen wie erstarrt stehen bleiben, und der Spieler darf alle diejenigen zurück an die Ausgangslinie (starting *line*) schicken, die sich noch bewegt haben. Dann geht das Spiel von vorn los, bis einer aus der Gruppe den Spieler erreicht und getickt hat und dann selber an der Reihe ist.

Man kann auch andere Sätze einsetzen, z.B. :

*When I turn around*

*I don't want to hear a sound!*

### 3.5 Greek dance

Beim gemeinsamen Tanz spricht eine Person Sätze vor, die von den anderen umgeformt wiederholt werden müssen. Alle stellen sich in einem Kreis mit Blickrichtung zur Mitte auf. Der Kreis kann an einer Stelle offen bleiben.

\* Schrittfolge:

- (1) Seitschritt rechts (*sideways right*),
- (2) linkes Bein kreuzt hinten nach rechts (*left leg backwards right*),
- (3) Seitschritt rechts (*sideways right*),
- (4) links ran (*left in*).

\* Mitsprechen einer:

- (1) Seitschritt rechts : *My*
- (2) Linkes Bein kreuzt hinten: *name*
- (3) Seitschritt rechts: *is Christoph (Eileen)*.
- (4) Links ran: Pause

\* Mitsprechen alle : (1) *His (Her)*

- (2) *name*
- (3) *is Christoph (Eileen)*.
- (4) Pause

Dann kommt der rechte Nachbar an die Reihe, nennt der Gruppe seinen Namen, und die Gruppe wiederholt diesen.

Weitere Beispiele:

- I'm - nine - years old ---> S/He's - nine - years old*  
*I - like - chocolate (singing ...) ---> S/He - likes - chocolate (singing ...)*  
*I - am - tired ---> S/He - is - tired*  
*I - can - dance (cook ...) ---> S/He - can - dance (cook ...)*

### 3.6 Skipping games

Zwei Schüler schlagen ein Seil (rope), während ein Schüler hineinspringt und bei jedem Sprung ein Wort, eine Zahl oder einen Buchstaben sagt. (*Who can say the alphabet? Who can count to 30? Who can name colours? ...*) Bei jedem Verhaspeln muss von vorn angefangen werden.

Der Text von "Teddybär, Teddybär, dreh' dich rum" wurde umgedichtet in:

*Teddy bear, teddy bear turn around,*  
*Teddy bear, teddy bear make a sound -- Uh!*  
*Teddy bear, teddy bear clap your hands,*  
*Teddy bear, teddy bear can you dance?*  
*Teddy bear, teddy bear clap your knee,*  
*Teddy bear, teddy bear let it be!*

---

Um nicht zu einer falschen Aussprache zu verführen (bei *coffee* liegt die Betonung auf der ersten Silbe), wurde die Reihenfolge im Englischen geändert.

Kinder in England sagen folgenden *skipping rhyme*:

*Teddy bear, teddy bear turn around,  
Teddy bear, teddy bear touch the ground.  
Teddy bear, teddy bear go upstairs,  
Teddy bear, teddy bear say your prayers.  
Teddy bear, teddy bear, turn out the light,  
Teddy bear, teddy bear, say good night.*

Das Lied "Hilfe, Hilfe, ich ertrinke" kann so gesungen werden:

*Help me, help me, I am drowning,  
help me, help me, I am frowning (Stirn runzeln).  
Cathleen, Cathleen rescue me!*

Der bis dahin Gesprungene darf erst hinausspringen, wenn Cathleen hineingesprungen ist. Cathleen bittet dann ein anderes Gruppenmitglied um Hilfe.

### 3.7 Blind man's buff [buff = Experte, Fan]

Eine Gruppe von Schülern stellt sich mit dem Gesicht zur Mitte in einem engen Kreis auf. Jeder bekommt dann einen Gegenstand zum Fühlen in die Hand und reicht diesen an den rechten Nachbarn weiter, wenn er ihn erkannt hat. Wenn jeder seinen eigenen Gegenstand wiedererlangt hat, versucht einer in der Gruppe, alle gefühlten Gegenstände aufzuzählen. Die anderen können dabei helfen. Danach dürfen alle Teile angeschaut werden und jeder muss sich versuchen einzuprägen, wer welchen Gegenstand in der Hand hält. Nun werden einem Mitspieler die Augen verbunden. Die anderen stellen sich mit ihren Füßen auf zwei umgedrehte Teppichfliesen, auf denen sie sich rutschend vorwärts bewegen können. Der *blind buff* muss versuchen, einen Mitschüler zu ticken. Dieser bleibt dann stehen und gibt seinen Gegenstand zum Fühlen ab. Der *blind buff* muss also zunächst versuchen, den Getickten anhand des Gegenstandes zu identifizieren. Gelingt das nicht, darf der Getickte selbst ertastet werden. Wird er erkannt, sagt der *blind buff*:

*This is Sean. He's got a ... in his hand.*

Der Getickte wird der nächste *blind buff*.

Das Rutschen auf umgedrehten Teppichfliesen ist sinnvoll, weil dadurch die Schnelligkeit einiger Schüler gebremst werden kann und man so dieses Spiel auch in einem kleineren Raum, z.B. auf dem Flur, spielen kann. Außerdem kann der *blind buff* die (leisen) Mitschüler durch die entstehenden Geräusche leichter finden.

### 3.8 Girls - girls - out

<b>girls</b>	<b>boys</b>	<b>colours</b>
<b>all</b>	<b>numbers</b>	<b>months</b>

Auf dem Schulhof wird mit Farbe oder Kreide dieses Schema gezeichnet. In die Kästchen werden Bilder gemalt oder Wörter geschrieben.

Zu Beginn hüpfet ein Kind mit geschlossenen Füßen zweimal in das erste Kästchen (*girls*) hinein und danach rückwärts mit einem Hüpfen wieder hinaus. Dazu spricht es zu jedem Hüpfen ein Wort:

*girls - girls - out*

Anschließend muss, beginnend mit dem Kästchen *girls*, nacheinander in **jedes** der sechs Kästchen zweimal hineingehüpft werden. Dabei soll in einem fließenden Rhythmus jeweils ein anderer (englischer) Mädchenname gesagt werden. Wieder beim ersten Kästchen (*girls*) angelangt, wird dort noch einmal *girls - girls* und beim Hinaushüpfen aus dem Kästchen das Wort *out* gesagt.

Ein Durchgang könnte zum Beispiel folgendermaßen aussehen:

*girls* ---> Sprung ins Feld *girls*  
*girls* ---> Wiederholungssprung im Feld *girls*  
*out* ---> rückwärts hinauspringen  
*girls* ---> wieder in das Feld *girls* hineinspringen  
*girls* ---> Wiederholungssprung im Feld *girls*  
*Susan* ---> Sprung im Feld *boys*  
*Susan* ---> Wiederholungssprung im Feld *boys*  
*Mary* ---> Sprung im Feld *colours*  
*Mary* ---> Wiederholungssprung im Feld *colours*  
*Eileen* ---> Sprung im Feld *months*  
*Eileen* ---> Wiederholungssprung im Feld *months*  
*Jackie* ---> Sprung im Feld *numbers*  
*Jackie* ---> Wiederholungssprung im Feld *numbers*  
*Cathleen* ---> Sprung im Feld *all*  
*Cathleen* ---> Wiederholungssprung im Feld *all*  
*girls* ---> Sprung im Feld *girls*  
*girls* ---> Wiederholungssprung im Feld *girls*  
*out* ---> Herausspringen

Da das Ziel dieses Spiels ist, Hüpfen und Sprechen rhythmisch miteinander zu verbinden, gilt es als Fehler, wenn sich jemand beim Sprechen verhaspelt. Das Kind scheidet dann aus und startet beim nächsten Versuch, wenn es wieder an der Reihe ist, erneut mit dem Feld *girls*.

Wer ohne Fehler das Feld *girls* geschafft hat, beginnt, wenn er/sie wieder an der Reihe ist, mit dem Feld *boys*. Nun wird dazu gesagt *boys - boys - out*, und danach müssen zu den Hüpfen (englische) Jungennamen eingesetzt werden.

Wenn im letzten Durchgang mit dem Feld *all* begonnen wird, muss in jedem Kästchen ein passendes Wort genannt werden. Zum Beispiel:

*All - all - out; all - all, Pat - Pat, Sean - Sean, red - red, March - March, five - five, all - all - out.*

### 3.9 Circuit training

#### Station A: *Hopscotch* (Hinkefuß)

Die erste Station ist ein auf den Boden geklebttes Haus. In jedes Feld wird eine Karteikarte mit einem kleinen Bild gelegt. Die erste Spielerin beginnt nun, auf einem Bein in das erste Feld zu hüpfen (*hop*) und das englische Wort zu nennen, bevor sie in das nächste Feld hinken darf. Wer einen Fehler macht, beginnt von vorn. Fertig ist, wer alle Wörter fließend "durchhinken" kann.

#### Station B: *Roundabout* (Kreisverkehr)

Bei der zweiten Station wird ein Rollbrett (*rolling board*) benötigt. Die Karteikarten werden an verschiedene Stellen auf den Boden in einem großen Kreis angeordnet. Ein Schüler legt sich mit dem Bauch auf das Rollbrett und wird - an den Fußgelenken gehalten - von der Lehrkraft mit Schwung zu einem Kärtchen gefahren. Hier muss er das englische Wort nennen. Dann wird er sofort zurück in die Mitte gezogen, vielleicht auch mal ganz um sich selbst gedreht und zur nächsten Karte gefahren. Prägt sich ein bestimmtes Wort besonders schwer ein, wird der Schüler sehr häufig wieder dorthin gefahren.

#### Station C: *Spin the bottle* (Flaschendreher)

Um einen Balancierkreisel (*balancing top*) werden ebenfalls Kärtchen im Kreis gelegt. Eine Schülerin stellt sich darauf und dreht sich um sich selbst. Dort, wo sie anhält, schaut sie auf den Boden und nennt das dort liegende Wort. Ist der Boden glatt genug, kann auch eine umgedrehte Teppichfliese genutzt werden.

#### Station D: *Handball*

Zwei Spieler spielen sich einen Ball zu, wobei der Werfer (*thrower*) eine Karteikarte hochhält und der Fänger (*catcher*) sie benennt.

Station E: *Bowling* (Kegeln)

In alten Tennisballdosen, die wie Kegel (*pins*) aufgestellt werden, befinden sich mehrere Karteikarten. Ein Spieler rollt die Dosen um und muss dann die Wörter darin benennen.

### 3.10 Clothes relay race

Materialbedarf:

\* Viele Kleidungsstücke wie Blusen, Hosen, Jacken, Strümpfe, Schuhe, Röcke usw. in einer Kiste. Es sollten mindestens zwei Kisten mit gleichem Inhalt und gleicher Anzahl Kleidungsstücken vorhanden sein. Besser ist es aber, mehr Kartons zu haben, damit die Gruppen möglichst klein gehalten werden können und die Schüler häufiger an die Reihe kommen.

\* Tücher zum Verbinden der Augen

Spielverlauf:

Je nach Anzahl der zur Verfügung stehenden Kartons bilden sich zwei oder mehr Gruppen, die als Staffeln (*relays, teams*) gegeneinander antreten und hinter einer Linie (*starting line*) stehen. Auf ein Kommando [z.B. *Ready - steady - go!* oder *On your mark(s) - get set - go!*] werden den Ersten der Gruppen die Augen verbunden, und sie werden von einem Mitspieler zum Karton geführt, aus dem sie sich ein Kleidungsstück aussuchen und erfüllen. Wenn es richtig erraten und das englische Wort genannt wurde, erhalten sie dafür zwei bzw. einen Punkt. Dann werden sie blind wieder zur *starting line* zurückgeführt und verbinden nun dem nächsten in der Reihe die Augen. Die Gruppe, die die meisten Punkte erreicht hat, hat gewonnen. Einen zusätzlichen Punkt gibt es für die Mannschaft, die zuerst fertig ist.

### 3.11 On a boat

Auf den Fußboden wird mit Kreppband ein großes Schiff geklebt, in dem alle sitzen können. Auf eine Seite kommen viele Kissen, die die Ladung darstellen sollen. Dann wird den Kindern eine Geschichte erzählt, zu der alle gemeinsam spielen sollen:

- *We are rowing our boat. The weather is beautiful. The sun is shining.*

Während alle so tun, als würden sie rudern, wird gemeinsam ein Lied dazu gesungen:

*Row, row, row your boat  
gently down the stream.  
Merrily, merrily, merrily row  
life is but a dream.*<sup>10</sup>

Wenn die Kinder dieses Lied gut beherrschen, kann es auch als Kanon gesungen werden.

- *Now wind is coming.*

Alle pusten.

- *Dark clouds are in the sky. A storm is coming up. We are putting on our raincoats and our rubber shoes.*

Alle ziehen sich pantomimisch an.

- *The waves are high. It's starting to rain.*

Alle ziehen sich die Kapuzen über und ziehen die Köpfe ein.

- *The ship is rocking from one side to the other.*

Alle schaukeln hin und her.

- *The boxes are sliding to the other side.*

Alle tragen die Kissen auf die andere Seite.

---

### Nach einer Idee von Annette Breucker, in: Schmusekissen-Kissenschlacht

<sup>10</sup>Dieses Lied ist u.a. zu finden bei Front/Kermode (s. Literaturhinweise).

- *The storm is getting worse. Some boxes are falling into the water.*  
Der Lehrer wirft einige Kissen aus dem Boot.

- *Tina, Michael, Chrissie - jump into the water and get the boxes.*"  
Einige Kinder springen ins Wasser und holen die Kisten zurück ins Boot.

- *There's a hole in the boat. Get the water out!*  
Alle schöpfen das Wasser heraus und verstopfen das Loch.

- *Now the storm is over. Thank goodness! The sun is coming out again.*  
Alle beginnen wieder zu rudern und zum Abschluss wird noch einmal das Lied *Row the boat* gesungen.

## 4. SOFT GAMES

### 4.1 Odd man out ("Schwarzer Peter")

Materialbedarf:

- \* Ein Kartenspiel (*pack of cards*)
- \* Bildvorlagen, z.B. aus einem *Picture Dictionary: The first thousand words*
- \* Klebefolie (*sticky-backed film/plastic*) (bzw. Laminiermaschine)

Für das Kartenspiel werden Bilder zum Thema *clothes* auf die Vorderseiten eines (möglicherweise gebrauchten) Kartenspiels geklebt. Jedes Bild kommt zweimal vor. Eine Karte wird durch das Anmalen mit dem Bleistift zum *odd man* gemacht. Um das Spiel haltbarer zu machen, werden die Karten mit Folie überzogen.

Spielverlauf:

Das Spiel wird in Kleingruppen mit bis zu 5 Spielern gespielt. Jeder, der bei einem Mitspieler eine Karte zieht, muss das englische Wort dazu benennen. Kartenpaare werden abgelegt. Am Ende bleibt der *odd man* übrig.

### 4.2 Who am I?

Einem Schüler wird ein Zettel mit dem Namen eines Mitschülers auf den Rücken geheftet. Er hat nun die Aufgabe, durch geschicktes Ausfragen der Mitschüler herauszubekommen, wer es ist. Beispielsweise kann gefragt werden:

*Have I got brown hair?*  
*Do I wear a pair of jeans?*  
*Do I like ...?*

Es sollte nicht direkt nach dem Namen gefragt werden, wenn man sich noch nicht sicher ist. Zunächst sollte nach Haarfarbe, Augenfarbe, Kleidung, Hobby usw. gefragt werden. Eine weitere Regel ist, nach jeder Frage zu einem anderen Schüler zu gehen.

Variation:

Wenn die Klasse dieses Spiel richtig beherrscht, können mehreren Schülerinnen und Schülern gleichzeitig Namenskärtchen auf den Rücken geheftet werden.

### 4.3 Storytelling with music<sup>11</sup>

Die Klasse wird aufgefordert, sich im Raum verteilt einen gemütlichen Platz zu suchen und es sich bequem zu machen. Zwar ist es angenehmer, bei dieser Übung entspannt zu liegen, aber dieses ist nicht unbedingt erforderlich. Genausogut können sich die Schüler an ihrem Platz im Sitzen bequem zurücklehnen oder ihren Kopf auf den Tisch legen.

Ich lasse die Schüler sich kurze Zeit in die Musik einhören (z.B. Meditationsmusik oder Bach) und beginne dann, eine einfache Geschichte zu erzählen.

---

<sup>11</sup>Vgl. Bröhm-Offermann: *Suggestopädie. Das storytelling wurde bewusst als ein Beispiel ruhiger, "innerer" Bewegung in diese Sammlung mit aufgenommen. Hingewiesen sei auf die Bücher von Andrew Wright und Gail Ellis/Jean Brewster. Geeignete Beispiele für Geschichten sind auch zu finden bei Hans-Eberhard Piepho: Englisch in der Grundschule. Handreichungen und Materialien für den Fremdsprachenunterricht in der Grundschule. Bochum (Kamp) 1992.*



*Tomatoes, oh my tomatoes - hey,  
shall I eat you all up today  
on Tuesday.  
I wish that Monday, Tuesday will soon appear  
so then I won't have to starve and fear  
on Tuesday.*

*Tomatoes, ...  
I wish that Monday, Tuesday, Wednesday will soon appear  
so then ...*

Bei dem Wort *tomatoes* und den Wochentagen geht die gesamte Gruppe in die Knie, soll dabei aber möglichst keine Kissen verlieren. Wer schafft das, ohne die Hände zu Hilfe zu nehmen?<sup>12</sup>

Variation 1:

Das Lied wird im Sitzen gespielt. Beim Singen der *keywords* stehen alle kurz auf und setzen sich wieder hin.

Variation 2:

Alle stehen in einem Kreis, fassen sich an den Händen, und bei den *keywords* gehen alle kurz in die Knie.

#### 4.8 Cobweb

Die Schüler stellen sich in einem Kreis auf. Jeweils zwei, die sich gegenüberstehen, nehmen sich das Ende eines Sprungseils (*skipping rope*), so dass sich alle Seile in der Mitte überkreuzen.

Nun singen alle zusammen mehrmals hintereinander das Lied *Incy, wincy spider* :

*Incy, wincy spider  
Climbed the waterspout,  
Down came the rain  
And washed the spider out:  
Out came the sun  
And dried up all the rain,  
Incy, wincy spider  
Climbing up again.*<sup>13</sup>

Dabei gehen die Schülerinnen und Schüler mit dem Seilende in der Hand umeinander herum, kriechen unter dem Knoten zur anderen Seite, klettern über den Knoten hinweg usw.

Wenn der Knoten eine bestimmte Größe erreicht hat, kann ein Kind sich darauf setzen und wird dann von den anderen wippend in die Luft gehoben. Dabei wird auf englisch gezählt.

Da nicht alle Kinder am gleichen Tag an die Reihe kommen können, eignet sich dieses Spiel auch recht gut als Geburtstagsspiel, wo dann nur das Geburtstagskind in die Luft geschaukelt wird.

#### 4.9 Cat and mouse

Mit dem bei *Cobweb* (4.8) entstandenen Spinnennetz lässt sich gut *Cat and mouse* spielen. Während der *mouse* geholfen wird und sie überall hindurchkriechen kann, soll die *cat* daran gehindert werden, die *mouse* zu fangen.

Durch Zurufen der Mitspieler mit Wörtern wie *over, under, run, be careful* oder *come here* wird die *mouse* angefeuert.

#### 4.10 In the cobweb

Wenn das Spinnennetz auf den Boden gelegt wird, entstehen Felder, die für Hinkespiele (*limping games*) genutzt werden können. Legt man z.B. kleine Bildchen in die Felder, kann ein Kind die Aufgabe bekommen, in einer bestimmten Reihenfolge zu springen:

---

<sup>12</sup>Nach einer Idee von Annette Breucker, in: Schmusekissen-Kissenschlacht.

<sup>13</sup>Das Lied ist u.a. zu finden bei Front/Kermode (s. Literaturhinweise).

*Jump to the house, now to the ball, now to the table, ...*

Es können einzelne Buchstaben oder Zahlen verteilt in die Felder gelegt werden, und ein Kind bekommt die Aufgabe, auf diese Buchstaben beziehungsweise Zahlen in der richtigen Reihenfolge zu springen und dabei mitzusprechen.

Wenn die Kinder schon ein wenig lesen können, werden die Wörter eines Satzes verteilt in die Felder gelegt, so dass jetzt die richtige Reihenfolge "ersprungen" werden muss. Z.B.:

*Her - name - is - Lisa*

Auch für einfache Rechenaufgaben eignen sich die Felder. In jedes zweite Feld werden Zahlen hineingelegt, in die Felder dazwischen Plus-, Minus oder Gleichheitszeichen. Das springende Kind bekommt die Aufgabe, auf englisch Additions- oder Subtraktionsaufgaben zu lösen oder sich selber auszudenken.

Beispiel: Das Kind springt in ein Feld mit der Zahl 5 und sagt *five*. Beim Springen in ein Zeichenfeld sagt es *plus* beziehungsweise *minus*. Dann springt es in das Feld *three* und kann jetzt selbst entscheiden, ob es diese Aufgabe verlängern will oder ob es in das Gleichheitszeichenfeld springt und damit sagt *equals eight* beziehungsweise *equals two*.

Wenn für dieses Spiel unterschiedlich farbige Seile benutzt werden, lassen sich auch die Farben für ein Spiel einsetzen. So könnte eine Aufgabe lauten:

*Red switches places with green.*

Dabei müssen die Kinder, die bisher an einem roten Seil gestanden haben, über die Seile zur Mitte balancieren und mit einem anderen Kind tauschen, das über das grüne Seil balanciert ist.

Zum Schluss wird der Knoten wieder durch gemeinsames Singen von *Incy, wincy spider* entknotet.

#### 4.11 Do you get pocket money?

Kinder im Grundschulalter (und nicht nur diese) lieben Jazz Chants, wie sie zum Beispiel in Carolyn Grahams *Jazz Chants for Children* vorgestellt werden. Der folgende Text, *Do you get pocket money?*, kann mit verteilten Rollen und mit der gesamten Gruppe gespielt werden. Der rhythmische Sprechgesang prägt sich intensiv bei den Kindern ein und ist auch noch Stunden später wie ein Ohrwurm abrufbar.

Do you get pocket money? Yes, I do, honey. [2x]  
 Does he get pocket money? Yes, he does, honey.  
 Does she get pocket money? Yes, she does, honey.  
 Do you get pocket money? Yes, we do, honey! (loud)  
 Do you get pocket money? Yes, we do, honey! (louder)

Do you get it every day? No, I don't, no way. [2x]  
 Does he get it every day? No, he doesn't, no way.  
 Does she get it every day? No, she doesn't, no way.  
 Do you get it every day? No, we don't, no way! (loud)  
 Do you get it every day? No, we don't, no way! (louder)

Do you get it every week? No, I don't. Are you a freak? [2x]  
 Does he get it every week? No, he doesn't. Are you a freak?  
 Does she get it every week? No, she doesn't. Are you a freak?  
 Do you get it every week? No, we don't. Are you a freak? (loud)  
 Do you get it every week? No, we don't. Are you a freak?(louder)

Do you get it every month? Yes, I do. [2x]  
 Does he get it every month? Yes, he does.  
 Does she get it every month? Yes, she does.  
 Do you get it every month? Yes, we do! (loud)  
 Do you get it every month? Yes, we do, Boogaloo! (louder)

So what do you do with your pocket money? So what do you do with your pocket money? - Oh, I buy lots of honey, honey with my pocket money, honey. [2x]

So what does he do with his pocket money? So what does he do with his pocket money? - Oh, he buys lots of honey, honey, with his pocket money, honey.

So what does she do with her pocket money? So what does she do with her pocket money? - Oh, she buys lots of honey, honey, with her pocket money, honey.

So what do you do with your pocket money? So what do you do with your pocket money? - Oh, we buy lots of honey, honey, with our pocket money, honey. (loud)

So what do you do with your pocket money? So what do you do with your pocket money? - Oh, we buy lots of honey, honey, with our pocket money, honey. (louder)

## 5. LITERATURHINWEISE

### 5.1 Allgemein

Ayres, Jean: Bausteine der kindlichen Entwicklung. Berlin/Heidelberg/New York/Tokio (Springer) 1984.

Bröhm-Offermann, Birgit: Suggestopädie. Sanftes Lernen in der Schule. Lichtenau/Göttingen (AOL) 1989.

Liedloff, Jean: Auf der Suche nach dem verlorenen Glück. Gegen die Zerstörung der Glücksfähigkeit in der frühen Kindheit. München(Beck) 1982.

Montagu, Ashley: Körperkontakt. Die Bedeutung der Haut für die Entwicklung des Menschen. Stuttgart (Klett/Cotta) 1984.

Vester, Frederic: Denken, Lernen, Vergessen. München (dtv) 1983

### 5.2 Unterrichtshilfen für Englisch in der Grundschule

Freie und Hansestadt Hamburg, Behörde für Schule, Jugend und Berufsschule: Materialien für den Englischunterricht in der Grundschule. Hinweise und Beispiele. Hamburg (Amt für Schule) 1995.

Dies.: Vorläufiger Rahmenplan Englisch in den Klassen 3 und 4 der Grundschule. Arbeitshilfe. Hamburg (Amt für Schule) 1995.

Institut für Lehrerfortbildung, Beratungsstelle für Fremdsprachen: Englischunterricht in der Grundschule. Materialien für die Praxis. (Hilfen für den Englischunterricht, Nr. 1)Hamburg 1995ff.

### 5.3 Spiele, Lieder und Activities

Breucker, Annette: Schmusekissen-Kissenschlacht. Spiele zum Toben und Entspannen. Münster 1996.

Front, Rebecca, Hugh Kermodie: One Potato. Songs For Early Learners. London (BBC English) 1992. [Mit Kassette]

Graham, Carolyn: Jazz Chants for Children. New York (OUP) 1979ff. [In Deutschland erhältlich über CORNELSEN]

Kelber, Magda (Hg.): Schwalbacher Spielekartei. Haus Schwalbach, Arbeitsstätte für Gruppenpädagogik, Wiesbaden-Dotzheim, Bethelstr. 35, 1971.

Opie, Iona, Peter Opie: The Lore and Language of Schoolchildren. Oxford/New York (OUP) 1959ff.

Pahin, John, Paul Power: Jamboree. Communication Activities for Children. London (Nelson) 1990.

Powell, Harriet: Game-Songs. With Prof Dogg's Troupe. London (A&C Black) 1983ff. [Mit Kassette]

Retter, Colin, Neus Valls: Bonanza. English Language Games for Young Learners. Harlow (Longman) 1973 (7. Auflage).

University of York/Macmillan Press: My English Songbook. London/Basingstoke (Macmillan) 1981ff. [Mit Kassette]

### 5.4 Storytelling

Ellis, Gail, Jean Brewster: The Storytelling Handbook. A guide for primary teachers of English. Harmondsworth (Penguin) 1991. [Mit Kassette]

Wright, Andrew: Storytelling with Children. Oxford (OUP) 1995.

## 5.5 Englische Bilderwörterbücher

Amery, Heather/Stephen Cartwright: The First Thousand Words. London 1989.

Rosenthal, Marilyn, Daniel Freeman: Longman Photo Dictionary. Harlow (Longman) 1988ff.

Wilkes, Angela: Mein erster Langenscheidt. Englisch. Berlin usw. (Langenscheidt) 1981ff.

Wright, Andrew: Picture Dictionary. London (Collins)/München (Hueber) 1985ff.

Neben den hier aufgeführten Büchern sind weitere Unterrichtshilfen in der Beratungsstelle für Fremdsprachen einzusehen:

**Beratungsstelle für Fremdsprachen im IfL  
Felix-Dahn-Straße 3  
20357 Hamburg  
Tel.: 42801.3646(2386)  
Fax: 42801.2917  
e-mail: boerner@public.uni-hamburg.de  
Sprechstunde: Do., 15-17 Uhr  
und nach telefonischer Vereinbarung**