



Best Practice -
Best Language Teaching Methods

HANDBUCH
zur PhYEmoC-Methode



Colegiul Universitar de Institutori



INHALT:

EINFÜHRUNG.....	3
I. DIALOGE.....	5
II. SZENISCHE SPIELE.....	10
III. DEBATTEN	12
IV. KULTURELLE AUSRICHTUNG	14
V. SPRICHWÖRTER UND REDENSARTEN.....	16
VI. HUMOR.....	18
VII. LIEDER	19
VIII. GEDICHTE.....	21
IX. SPIELE.....	23
SPIELEAUSWAHL.....	25

EINFÜHRUNG

Die PhyEmoC-Methode (Physical-Emotional-Cultural) beruht auf einer Kombination von Prinzipien, die sowohl in den audio-lingualen als auch den kognitiven Ansätzen des Code-Lernens enthalten sind. Einige dieser Grundprinzipien sind:

- die neue Sprache wird durch Nachahmung und Analogie erlernt
- dem Redefluss zuliebe ist es gestattet, die Schüler leichtere Fehler machen zu lassen; schwerere Fehler müssen sofort korrigiert werden; sie müssen am Ende der Übung besprochen werden
- die kreative Beteiligung des Schülers am Lernprozess ist wichtiger als die Vermeidung von Fehlern
- Hören und Sprechen sind die Primäraktivitäten; Lesen und Schreiben sind sekundär
- die Schüler müssen die Muster der neuen Sprache durch intensive Drills wie Dialoge und Pattern-Drills zur Einübung von Sprachmustern (Wiederholen, Ersetzen, Umformen usw.) üben
- die Assoziation von Wörtern mit Gedanken und Handlungen muss genutzt werden, um die Schüler von ihrer möglichen Abhängigkeit von vorgefertigtem Sprachmaterial zu befreien
- sobald die Schüler ein gegebenes Muster beherrschen, muss es in Konversationsphasen angewandt werden
- wenn die Schülergruppe bei einer geplanten Aktivität Langeweile oder Desinteresse zeigt, muss diese sofort gegen eine neue ausgetauscht werden
- fortgeschrittene Schüler können als Gruppenführer dienen und ermuntert werden, die Aktivitäten gemäß den Anweisungen und unter der ständigen Beobachtung des Lehrers zu entwickeln
- die Benutzung der Muttersprache der Schüler sollte völlig ausgeschlossen werden; zur Kommunikation ist die Fremdsprache zu verwenden
- für den Lernfortschritt in der Fremdsprache ist es für die Schüler wichtig, dass sie die Fertigkeit erwerben, ihre eigene Sprechweise einzuschätzen
- das Hören dessen, was andere Schüler während der Unterrichtsstunde sagen, hilft ihnen, ihre eigenen Kritiker zu werden; aktives Zuhören (durch Augenkontakt, Gesichtsausdruck, Haltung und gelegentliche Erwiderungen) muss trainiert und gefördert werden
- die Schüler müssen angeregt werden, über ihre eigene Sprache, Kultur und Zivilisation zu sprechen
- das Erlernen von gebräuchlichen Redewendungen der neuen Sprache ist von grundlegender Bedeutung
- der Aufbau eines Gruppengefühls ist ebenso wichtig; der Lehrer muss jedem Schüler das Gefühl geben, dass er auch ein Mitglied der Gruppe ist
- es ist wichtig, dass mit normaler Geschwindigkeit gesprochen wird; die Schüler dürfen nicht ermuntert werden, sehr langsam zu sprechen; sie werden sonst nicht auf das normale Tempo muttersprachlicher Sprecher außerhalb des Klassenzimmers vorbereitet

Es gibt vier wichtigere Phasen im Sprachenlernprozess:

- 1) die völlig manipulative Phase;
- 2) die überwiegend manipulative Phase;
- 3) die überwiegend kommunikative Phase;
- 4) die völlig kommunikative Phase.

In einem frühen Stadium des Lehrens und Lernens einer neuen Sprache ist der Lehrer gezwungen, eine relativ kontrollierte Situation aufrecht zu erhalten, in welcher der Schüler mit dem Lehrer und anderen Schülern interagiert innerhalb der Einschränkungen, die durch die begrenzten Kenntnisse der Fremdsprache vorgegeben sind.

In späteren Stadien wird diese Kontrolle allmählich zurückgenommen bis sie völlig aufgegeben wird und die Schüler das Gebiet der echten Konversation betreten.

Körperliche, emotionale und kulturelle Interaktion im Prozess des Sprachenlernens wird als wesentlich erachtet, da die Methode auf dem natürlichen Prozess des Wissens- und Kenntniserwerbs beruht, der ein zwei- oder dreijähriges Kind befähigt, zuerst mit seinen Eltern und anderen Familienmitgliedern und später mit weiteren Angehörigen der Gemeinschaft sprachlich zu interagieren.

Die Schaffung des geeigneten sprachlichen Umfeldes und die Auswahl von aktiven Möglichkeiten der Interaktion zwischen Lehrer und Schüler, Schüler und Lehrer sowie Schüler und Schüler sind daher die wichtigsten und dauerhaften Aufgaben des Lehrers, der sich für die Anwendung einer solchen Methode entscheidet.

Dramatechniken, Debatten und Rollenspielelemente werden mit Spielen, Liedern, Gedichten, Sprichwörtern und Redensarten kombiniert. Der Wettbewerb wird ständig gefördert, denn er fügt dem Prozess des Fremdsprachenlernens eine körperliche, emotionale und intellektuelle Herausforderung hinzu und bereitet die Schüler auf den Wettbewerb im wirklichen Leben vor.

Das Erlernen der wichtigsten Elemente der Kultur und Zivilisation des Landes, dessen Sprache gelernt wird, wird ebenfalls nicht nur als notwendig sondern auch als wesentlich für die Fremdsprachenschüler angesehen. Interkultureller Informationsaustausch in Gruppen aus Schülern von verschiedenen Kulturen erweitert den Allgemeinbildungshorizont der Schüler und wird zu einem wichtigen Bestandteil ihres intellektuellen Hintergrundes.

Die Auswahl der Aktivitäten bleibt dem Lehrer überlassen, der das Niveau der Sprachbeherrschung seiner Schüler, die vier Phasen des fremdsprachlichen Lernprozesses sowie das reichhaltige Material, das über die angegebenen Links zur Verfügung steht, mit einbeziehen muss.

Die persönliche Erfahrung des Lehrers und die Eigenarten einer jeden Schülergruppe, die in den Prozess des Erlernens einer neuen Sprache eingebunden ist, sind wichtige Elemente, die zum Erfolg der PhyEmoC-Methode beitragen können.



In der manipulativen Phase des Fremdsprachenlernens, werden oft Dialoge verwendet. Als Folge davon verbringen die Schüler viel Zeit damit, Dialoge wegen der Aussprache, zum Behalten oder für Grammatikdrills zu bestimmten Zeilen zu wiederholen. Nach Julia M. Dobson¹ gibt es sechs gebräuchliche Dialogtypen:

➤ *Typ eins* konzentriert sich auf eine gewöhnliche, alltägliche Situation wie Kleiderkauf, Diskussion über Sport, oder einen Filmbesuch. Zum Beispiel:

A: Wollen wir Tennis spielen gehen?

B: Es ist zu heiß. Außerdem ist mein Schläger kaputt.

A: Ich kann dir einen von meinen leihen.

B: Ja, gut.

A: Wenn wir jetzt gehen, können wir einen Platz kriegen.

B: O.K. Aber ich habe nur Lust auf einen Satz.

¹ Julia M. Dobson – *Effective Techniques for English Conversation Groups* – Newbury House Publishers, 1974

- *Typ zwei* dreht sich um ein spezielles Grammatikproblem. Zum Beispiel:
 - A: Wie lange wohnst du schon in Washington D.C.?**
 - B: Drei Jahre. Wie lange wohnst du schon hier?**
 - A: Also... – wir sind 1952 von New York nach Washington gezogen. Wir sind hier seit 1952!**
 - B: Das sind ja mehr als zwanzig Jahre. Du bist schon ganz lange hier!**

- *Typ drei* erläutert die Bedeutung eines speziellen Wortes oder Ausdrucks. Zum Beispiel:
 - A: Wie heißt das Pulver, das man in Wasser auflöst, um Kleider steif zu machen?**
 - B: “Stärke.”**
 - A: Gibt es ein Verb “stärken?”**
 - B: Ja, du kannst sagen, “Bitte stärke diese Hemden nicht,” zum Beispiel.**
 - A: Das wollte ich wissen. Ich kann gestärkte Hemden nicht leiden.**

- *Typ vier* drückt eine sehr starke Empfindung aus. Zum Beispiel:
 - A: Mary, ich möchte mich entschuldigen wegen ...**
 - B: Gib dir keine Mühe! Ich will nicht mit dir reden!**
 - A: Einen Moment. Hör mir bitte zu! Es tut mir leid, dass ich dich gestern Abend nicht anrufen konnte.**
 - B: Ist dir klar, dass ich drei Stunden auf deinen Anruf gewartet habe?**
 - A: Es wird nicht wieder vorkommen! Ich verspreche es dir!**
 - B: Na ja, ... das sollte es auch nicht!**

- *Typ fünf* erfasst verwandte Vokabeln. Zum Beispiel:
 - A: Hier wachsen also so viele Früchte!**
 - B: Ja, der Boden und das Klima sind für die meisten Früchte ideal.**
 - A: Im Herbst gibt es Äpfel, Quitten, Granatäpfel...**
 - B: Und im Winter gibt es Orangen, Zitronen, Limetten, Mandarinen und Grapefruits.**
 - A: Ich nehme an, Sie haben Kirschen, Erdbeeren, Pflaumen, Pfirsiche, Aprikosen, ... Trauben und Melonen im Sommer.**
 - B: Ja, aber wir haben keine Bananen. Sie wachsen entlang der Küste, wo es wirklich heiß ist.**

- *Typ sechs* hebt besondere kulturelle Eigenheiten oder Bräuche hervor. Zum Beispiel:
 - A: Wie war die Silvesterparty?**
 - B: Wir hatten jede Menge Spaß. Wir haben den ganzen Abend getanzt und direkt vor Mitternacht *Auld Lang Syne* gesungen.**
 - A: Has du auch in eine Papptrompete geblasen und Konfetti geworfen als es zwölf schlug?**
 - B: Ja, wie alle anderen auch. Dann haben wir durchgetanzt bis um 3!**

Die Verwendung von Dialogen in der kommunikativen Phase beim Unterrichten einer neuen Sprache scheint abzunehmen, wenn die Schüler bereit sind, die Sprache kreativer zu gebrauchen. Es gibt jedoch einige Möglichkeiten, sie als wichtiges Mittel für freie Kommunikation einzusetzen und den Schülern zu helfen, Geläufigkeit in der Fremdsprache zu entwickeln. Einige davon sollen hier angeführt werden:

- Veränderung typischer Dialoge, um sie der den Lehrer und die Schüler umgebenden Wirklichkeit anzupassen; Der Lehrer muss darauf bestehen, dass die Schüler mit der Wirklichkeit vereinbare Antworten geben; “Realitäts-Übungen” wie diese, sind, wenngleich immer noch stark manipulativ, ein guter erster Schritt in Richtung auf den freien Ausdruck;
- logische Erweiterung von Dialogen; diese Art von Übungen fordert die Schüler heraus, sich auf einfallsreiche Weise auszudrücken und gleichzeitig in der Atmosphäre und der Form des Dialogs zu bleiben
- Paraphrase von Dialogteilen; die Schüler werden hierdurch angeregt, ihre eigenen Strukturen und Wörter innerhalb des Dialograhmens zu verwenden; der Lehrer fordert einen Schüler auf, etwas zu sagen, das der ersten Zeile des Dialogs entspricht und der zweite muss mit etwas Passendem antworten und so weiter;
- nachdem die Schüler ein gewisses Geschick beim Paraphrasieren erworben haben, sollen sie eine Paraphrase des Dialogs improvisieren, wobei jeder eine Rolle übernimmt und die entsprechenden Bewegungen und Gesten macht;
- Improvisationen; Der Lehrer skizziert eine Situation, die der im Dialog ähnelt und lässt zwei oder mehr Schüler die Unterhaltung völlig selbständig führen; diese Art Übung ist sehr anspruchsvoll und aus diesem Grund ein guter Test für die Sprachkompetenz des Schülers; die Situationen müssen schriftlich vorgegeben werden oder in einer Sprache, die von Schülern leicht zu verstehen ist; Beispiel: Du bist in guter Stimmung, dein(e) Freund(in) aber nicht. Du versuchst ihn/sie aufzumuntern aber er/sie bleibt aber traurig. Oder: Du bestellst Suppe in einem Restaurant und als der Ober sie serviert, entdeckst du eine Fliege im Teller. Du bist außer dir und verlangst, dass der Ober dir etwas anderes bringt;
- als Alternative zu vorgegebenen Situationen kann der Lehrer auch die Schüler eigene Situationen ausdenken und vorführen lassen.
- Verwendung einer Situation, um jeden Schüler seinen eigenen Dialog zu dieser Situation schreiben zu lassen.

Frage-Antwort-Muster erleichtern den Schülern das Stellen von Fragen. Sie müssen regelmäßig angewandt werden, da die Schüler versucht sind, zuviel Zeit dem Beantworten von Fragen und relativ wenig Zeit dem Stellen von Fragen zu widmen. Dies führt oft zu einem gewissen Maß an psychologischer Passivität. Es gibt vier Haupttypen von Frage-Antwort-Sequenzen, die für gelenkte Konversationsübungen:

1) Eine Frage – Einzelaussage als Antwort

Wenn jemand eine Frage stellt, bekommt er oft eine einzelne Aussage zur Antwort. Diese Aussage kann so kurz wie „ja“ oder „nein“ oder ein anderes einzelnes Wort sein, oder eine Aussage, die fast so lang ist wie die Frage selbst. Viele Lehrbücher hinterlassen den Eindruck, dass „lange“, „vollständige“ Antworten am besten sind und die Schüler werden ermuntert, solche Antworten zu Drillzwecken zu geben. Die meisten Sprachen haben jedoch eine natürliche Tendenz, Kurzantworten zu verwenden. Die Schüler müssen daher ermuntert werden, so oft wie möglich Kurzaussagen zu verwenden. Die Vielfalt der Kurzantwortformen, die der neuen Sprache eigen ist, muss dabei beachtet werden. Die Schüler müssen ermuntert werden, nicht immer dieselbe Art von Kurzantwort zu bringen.

2) Eine Frage – Mehrfachaussage als Antwort

Die Mehrfachaussage ist eine übliche Form der Antwort bei der normalen Unterhaltung. Wenn die Schüler auf ihre eigenen Mittel angewiesen sind, versuchen sie leider häufig so knapp wie möglich zu antworten. Der Lehrer muss die Abkürzungen, die die Schüler gehen wollen, vermeiden und sie bitten, eine Frage mit einer Aussage zu beantworten und eine weitere, die sachbezogen und mit der ersten verwandt ist. Wenn die Schüler in ihren Antworten kompetenter werden, kann der Lehrer die Anweisungen bei jeder Frage ändern. Schüler A muss auf die erste Frage mit einer Zweifachaussage antworten, Schüler B muss eine Dreifachaussage als Antwort auf die zweite Frage geben, Schüler C muss mit einer Vierfachaussage antworten. Die Anzahl der Antworten kann bei den folgenden Fragen wieder abnehmen. Das fordert die Schüler mehr heraus und sie sind bald in der Lage auch dann mit Mehrfachaussagen zu antworten, wenn der Lehrer keine Kontrolle ausübt. Dialoge wie der folgende können sich ergeben:

A: *Wo hast du Anne gestern abend gesehen?*

B: *In einer Bar. Sie war mit ihrem Freund dort.*

A: *Dan, bist du heute morgen früh aufgestanden?*

B: *Nein. Ich hatte es vor, aber der Wecker hat nicht geklingelt.*

A: *Paul, kommst du zu Mikes Party?*

B: *Ja. Ich freue mich drauf. Ich habe gehört, seine Partys seien immer toll.*

3) Eine Frage abgeleitet von einer Antwort

Eine nützliche Variante besteht darin, den Schülern eine Sachinformation zu geben und sie die passende Frage dazu bilden lassen. Der Lehrer oder Schüler sagt beispielsweise:

“Marie hat eine neue Brille.”

Mögliche Fragen:

“Wer hat eine neue Brille?”

“Was hat Marie?”

“Was für eine Brille hat Marie?”

“Was hat Marie neues?”

“Hat Marie eine alte oder eine neue Brille?”

“Was hat Marie heute besonderes?”

4) Mehrfache Fragen zu einer einzelnen Aussage

Schüler verwenden gewöhnlich mehr Zeit mit dem Beantworten als mit dem Stellen von Fragen. Diese Übungen gleichen die Unausgewogenheit bei den syntaktischen Anwendungen aus und fördern die Geläufigkeit bei der Bildung von Fragen.

Um eine solche Übung zu erstellen schreibt der Lehrer eine wirklichkeitsgetreue Aussage an die Tafel und fordert die Schüler auf, so viele Fragen wie möglich zu stellen, die mit der Information in der Aussage beantwortbar sind.

Als zusätzlichen Teil der Aufgabe kann der Lehrer seine Schüler Fragen üben lassen, die eine Beurteilung der in der Aussage beschriebenen Situation erfordern.

Hierzu siehe auch:

<http://www.btinternet.com/~ted.power/discland.html>

<http://serc.carleton.edu/introgeo/roleplaying/>

<http://www.cc.gatech.edu/~megak/7001/Roleplaying.html>

<http://webtools.cityu.edu.hk/news/newslett/learningwithrole.htm>

<http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/whatis/education.html>





Während Dialoge normalerweise zwei Schüler einbinden, ist das szenische Spiel eine Interaktion mehrerer Leute in der Situation eines Rollenspiels. Wenn der Lehrer ein gutes Gruppengefühl geschaffen hat, sind die Schüler eher bereit, die Art der Aktivität auszuprobieren, und das Rollenspiel kann zu einem Quell großer Befriedigung für alle Beteiligten werden, wenn erst einmal die anfänglichen Vorbehalte ausgeräumt sind.

Solche Aktivitäten erfordern hinreichend Zeit für das Einstudieren, Proben und Aufführen eines Stückes. Im Großen und Ganzen erfordern szenische Stücke zu viel Zeit, als dass man damit sinnvoll in nur einer Unterrichtsstunde arbeiten könnte.

Eine gute Beherrschung der Fremdsprache ist ebenfalls erforderlich. Das Rollenspiel hilft aber auch den Schülern Hemmungen zu überwinden, die öfter als man glaubt, das eigentliche Hindernis beim Erreichen der völlig kommunikativen Phase der Fremdsprache darstellt.

Es scheint, dass die Schüler durch die Personifikation die Verantwortung für ihre eigenen Fehler abgeben. Man könnte sagen, dass sie mit der Verbesserung ihrer Fähigkeit, sich in der Fremdsprache zu unterhalten, sich so etwas wie eine neue Persönlichkeit zulegen. Julia M. Dobson² schlägt die folgenden Schritte bei der Auswahl und der Arbeit mit einem vorgegebenen Stück vor:

- 1) “Wählen Sie ein modernes Stück aus – eine einfache Komödie oder ein Familiendrama.
- 2) Händigen Sie jedem Schüler eine Kopie des Stückes aus. Er kann es dann zu Hause lesen und unbekannte Wörter nachschlagen.

² Julia M. Dobson – op. cit. p.5

- 3) Besprechen Sie das Stück in der Klasse. Stellen Sie sicher, dass jeder den Aufbau und das Vokabular versteht. Analysieren Sie dann mit den Schülern die Szenerie, die Personen, die Handlung und die Botschaft des Autors.
- 4) Die Schüler sitzen im Kreis. Verteilen Sie die Rollen und lassen Sie sie das Stück nach dem Sprech-Hör-Verfahren durch arbeiten. Bei diesem System *schaut nur die Person, die spricht, in ihren Text*. Der Sprecher sieht sich zuerst den Text an und liest die Zeile für sich. Dann schaut er die entsprechende Person an – diejenige die er ansprechen soll – und sagt soviel von der Zeile vor, wie er sich merken kann. Während des Sprechens hat er Augenkontakt mit der anderen Person, und diese muss, ohne den Text anzuschauen, ihn ansehen. Dies fördert das Verständnis des Partners und gibt ihm letztendlich auch einen Hinweis darauf, wie er antworten soll. Alle anderen Personen des Stückes sollten auch zuhören, aber nicht mitlesen. Wenn der Sprecher fertig ist, kann jeder aufschauen um zu sehen, wer als Nächster spricht. Diese Methode ist äußerst wichtig, denn man kann kein guter Schauspieler sein, ohne zu hören, was die andere Person sagt und wie sie es sagt.
- 5) Lassen Sie die Schüler das Stück nicht auswendig lernen. Bei dem Hör-Sprech-Verfahren können die Schüler den Satzanfang anschauen und wissen dann, welche Zeile es ist. Sie werden schließlich den Text hinlegen, weil sie das Stück schon gelernt haben. Dies mag zwar länger dauern als das traditionelle Auswendiglernen, die Schüler profitieren letztendlich aber davon, dass sie nicht nur Wörter nachsprechen. Das, was sie zueinander und zum Publikum sagen, ist etwas Sinnvolles.
- 6) Ermuntern Sie ihre Schüler, ihre Zeilen mit Gefühl zu sprechen. Um das zu können, müssen Sie sich in die Situation *einbringen*. Sie sollten sich fragen: „Wie fühle ich mich beim Sprechen dieser Zeile?“ und „Was erwarte ich danach von dem Anderen?“
- 7) Führen Sie das Stück auf, wenn Sie und Ihre Schüler dem Projekt die Zeit widmen können. Stellen Sie sich darauf ein, dass sie viel Zeit und Mühe in die Unternehmung investieren müssen, was sich aber im Hinblick auf die Fremdsprache und das Gruppengefühl auszahlt.”

Weitere Informationen (Englisch) finden Sie hier:

<http://www.realistatheatre.com/body.html>

<http://www.santamonicaplayhouse.com/educationaltheatre.html>

<http://www.jimmybrunelle.com/theatrelinks.html>

<http://www.ucsm.ac.uk/cacs/drama.php>





Mit Gruppen, die ein relativ hohes Niveau bezüglich Kenntnis und Beherrschung der Fremdsprache erreicht haben, können Debatten durchgeführt werden. Es ist dabei allerdings wichtig, dass jeder von Anfang an versteht, dass solche Aktivitäten nicht dazu gedacht sind, die Debattierfertigkeiten der Teilnehmer zu verbessern, sondern die Fremdsprache zu üben. Die Schüler andererseits sprechen während einer Debatte flüssiger, wenn sie ihre eigenen Ansichten zu einer Sache darstellen können. Der Lehrer muss sie deshalb ihre echte Meinung vertreten lassen, dann ist die Debatte für alle Beteiligten am sinnvollsten. Folgende Vorschläge können dem Lehrer beim Organisieren einer Debatte von Nutzen sein:

- Nennen Sie das Thema der Debatte und fragen Sie die Schüler, wer „pro“ und wer „kontra“ sein will“;
- Wählen Sie jeweils eine gleiche Anzahl Schüler aus, die für jedes der „Debattiertteams“ sprechen sollen (zwei bis vier Schüler pro Team sind normalerweise am günstigsten);
- Geben Sie den Schülern genügend Zeit zur Vorbereitung ihrer Argumente; sie können mit Notizen arbeiten, sollten aber nicht die gesamte Präsentation ablesen;
- Setzen Sie die beiden Teams vor die Klasse, so dass jeder sie sehen kann;
- bestimmen Sie für jedes Team einen „Chef“; dieser Chef macht seine Präsentation zuerst und fasst die Ansichten des Teams am Ende zusammen;
- Setzen Sie für jede Präsentation ein Zeitlimit (z. B. drei Minuten); lassen Sie die Teams abwechselnd präsentieren;

- wenn jeder seine Präsentation gemacht hat und die Chefs eine Zusammenfassung der Teamansichten dargelegt haben, können die Mitschüler, die das Publikum bilden, die Schüler beider Teams befragen. Ebenso kann der Lehrer den Teammitgliedern Fragen stellen;
- beenden Sie die Debatte, wenn das Thema erschöpft ist oder wenn die Debatte zu hitzig wird;
- das Publikum sollte nicht darüber abstimmen, welches Team sie am beeindruckendsten fanden, da manche Sprecher hier empfindlich sind.

Bei der Auswahl des Themas sollte der Lehrer etwas finden, das kontroverse Elemente hat aber keine unkontrollierbaren Leidenschaften weckt. Folgende Themen sollen als Anregung dienen:

1. Fernsehen schadet mehr als es nützt.
2. Aus Liebe zu heiraten ist besser als wegen des Geldes.
3. Eine Familie sollte nicht mehr als zwei Kinder haben.
4. Die jüngere Generation weiß alles am besten.
5. Rauchen ist eine schlechte Angewohnheit.
6. Geld ist das Wichtigste im Leben.
7. Jungs sind Mädchen überlegen.
8. Prüfungen sind unnötig und langweilig.
9. In der Stadt lebt es sich besser als auf dem Land.
10. Computer sind besser als Lehrer.
11. Reisen vermittelt die beste Bildung.
12. Modische Kleidung verschafft mir Geltung.
13. Zivilisation bringt Fortschritt.
14. Erfahrung ist wichtiger als Schulbildung.
15. Klassische Musik ist besser als moderne.

Sehen sie auch hier nach:

<http://www.btinternet.com/~ted.power/dis00.html>

<http://www.youdebate.com/EDUCATION.htm>





Eine Diskussion der Aspekte des kulturellen Hintergrunds eines jeden Schülers kann zu einer der produktivsten Aktivitäten beim Fremdsprachenlernen werden. Schüler lassen sich gerne davon faszinieren, wie eine andere Kultur ähnlich oder verschieden von der eigenen ist. Wenn Sie eine besondere Eigenheit der rumänischen oder irgendeiner anderen Kultur herausgreifen und Sie Ihre Schüler den Vergleich mit ihrer eignen Kultur anstellen lassen, werden Sie mit Sicherheit einige eifrige Schüler finden, die alle auf einmal antworten wollen. Die Erfahrung hat gezeigt, dass Jugendliche besonders an den folgenden Lebensbereichen interessiert sind:

1. Tanzen
2. Essgewohnheiten
3. Lebensstandard
4. Berufe
5. Trinkgewohnheiten
6. Schüler-Lehrer-Verhältnis
7. Bildungssystem
8. Miteinander gehen
9. Kinobesuche
10. Verlobungs- und Hochzeitsbräuche
11. Urlaube
12. Mode
13. Sport und Spiel
14. Feste
15. Freizeitaktivitäten
16. Lebensziele
17. Aberglaube

Ein Punkt, der nicht übersehen werden sollte ist die Art, wie Sprache Anstandsregeln widerspiegelt. „Nein, danke“, zum Beispiel kann in Rumänien eine andere kulturelle Bedeutung haben als in anderen Ländern.

In Rumänien und anderen Ländern romanischer Sprachen ist es üblich, dass der Gastgeber dem Gast Essen und Trinken mehrmals anbietet, da er weiß, dass die Höflichkeit dem Gast gebietet, anfangs abzulehnen, selbst wenn er sehr hungrig oder durstig ist. Schließlich kann der Gast entweder das Angebot annehmen oder dem Gastgeber klarmachen, dass er wirklich nichts möchte.

In England oder den Vereinigten Staaten jedoch, sehen die Menschen das erste Ablehnen des Gastes als endgültig an und so kann es geschehen, dass der Rumäne, der aus Höflichkeit nach rumänischem Brauch ablehnt, verhungert oder verdurstet.

Die umgekehrte Situation, dass ein Amerikaner, der mit der rumänischen oder italienischen Etikette nicht vertraut ist und sofort mit „Ja, gerne“ antwortet, wenn ihm etwas zu essen oder trinken angeboten wird, von seinen Gastgebern als ungesättigt angesehen wird, muss auch diskutiert werden.

Siehe hierzu auch:

<http://www.ncrel.org/sdrs/areas/issues/educatrs/presrvce/pe3lk1.htm>

<http://www.udel.edu/sine/educ/multcult.htm>

<http://www-rcf.usc.edu/~cmmr/BEResources.html>





Sprichwörter und Redensarten sind für die Lernenden einer neuen Sprache und Kultur von besonderem Interesse. Sie erhalten archaische Sprachelemente und widerspiegeln volkstümliche Sichtweisen, die schon Jahrhunderte lang fortbestehen. Man kann sagen, dass ein Sprichwörterschatz interessante Schichtungen der Sprachentwicklung sowie der Geschichte der Menschen enthüllen, genauso wie archäologische Schichten dem Fachmann die Entwicklungsstufen einer Zivilisation offen legen.

Nebenbei steuert die Kenntnis und Anwendung eines gewissen Schatzes von Sprichwörtern, die für die erlernte Fremdsprache spezifisch sind, Farbe zu dem Vokabular bei, das von den Schülern bei der Unterhaltung mit Muttersprachlern bei und zeugt von guter Kenntnis der entsprechenden Kultur und Zivilisation.

Andererseits können Sprichwörter oder Redensarten auch ein guter Einstieg für ein Gespräch bei fortgeschrittenen Gruppen sein. Der Lehrer kann einen Schatz an Sprichwörtern und Redensarten auswählen und sie dann in folgenden Schritten präsentieren:

- an die Tafel schreiben,
- Grammatik und Wörter erklären,
- hinsichtlich des Gehalts an Volksweisheit, Geschichte etc. besprechen,
- die Schüler nach Sprichwörtern oder Redensarten mit gleicher oder gegensätzlicher Aussage ihrer eigenen Sprache suchen lassen.

Nachdem die Schüler ihre eigenen Sprichwörter und Redensarten genannt und erklärt haben, kann der Lehrer die Gruppe zu einem Gespräch über kulturelle Werte in der eigenen und der Fremdsprache hinführen. Die Schüler haben üblicherweise Spaß an interkulturellen Gesprächen dieser Art und sind motiviert, die Fremdsprache in der Klasse oder bei Diskussionen anzuwenden.

Wenn der Lehrer ein Sprichwort als Einstieg für ein Gespräch nimmt, kann der die Diskussion mit folgenden Fragen entwickeln:

1. Was bedeutet das Sprichwort?
2. Ist es ein guter Rat? Warum?
3. Gibt es in deiner Muttersprache ein ähnliches Sprichwort(eine ähnliche Redensart)?
4. Kennen die Schüler irgendein anderes Sprichwort oder eine andere Redensart, das/die einen ähnlichen Rat beinhaltet?
5. Haben die Schüler die Situation, auf das sich das Sprichwort (die Redensart) bezieht, schon einmal selbst erlebt?
6. Unter welchen Umständen und mit welchem Ergebnis?

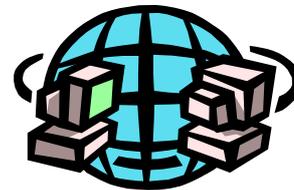
Schließlich sollte auch die Erkenntnis, dass nichts wirklich ist, bevor man es nicht selbst erlebt hat und dass auch ein Sprichwort (eine Redensart) erst durch das eigene Erleben Wirklichkeit wird, bedacht werden, wenn Sprichwörter und Redensarten in die Sprachgewohnheiten des Fremdsprachenschülers einbezogen werden.

Siehe auch hier:

<http://www.fortunecity.com/boozers/bird/203/index.htm>

http://www.great-quotes.com/Educational_Quotes.htm

<http://www.cherrylanepillows.com/quotes.htm>





Der Einsatz von Humor in Form von Witzen, Wortspielen und Rätseln ist zwar für Gespräche geeignet, aber Lehrer, die solche Bestandteile verwenden, sind manchmal von den Ergebnissen enttäuscht. Die Schüler verstehen wohl das Vokabular und die Grammatik in einem Witz, aber sie lachen nicht darüber, weil der Witz ihrer Denkart fremd ist. Humor lässt sich gewöhnlich nicht gut von einer Kultur in eine andere befördern. Jede Gesellschaft hat eine etwas andere Auffassung von dem was sie für witzig hält. Ein gewisses Maß an Erfolg kann jedoch mit Witzen, Wortspielen und Rätseln erreicht werden, wenn man nach folgendem Verfahren vorgeht:

- Wählen Sie bei der Zusammenstellung von humorvollen Materialien nur solche aus, die allgemein bekannte Elemente enthalten;
- Verwenden Sie Witze, Wortspiele und Rätsel nur mit fortgeschrittenen Schülern, da das völlige Verständnis des darin enthaltenen Humors ein relativ hohes Maß an sprachlichem Feingefühl voraussetzt;
- Verwenden Sie keine Witze, Wortspiele und Rätsel, die Ihre Schüler kränken könnten;
- Nachdem Sie einen Witz oder ein Wortspiel erzählt bzw. ein Rätsel aufgegeben haben, machen Sie einen Stimulus für irgendeine kurze Diskussion daraus, um einen möglichst langen Gespräch zu erreichen;
- Setzen Sie Witze, Wortspiele und Rätsel sparsam ein; drei oder vier Witze während einer Konversationsstunde sind wahrscheinlich genug;
- Wenn die Schüler sich den Witz, das Wortspiel oder Rätsel merken wollen, diktieren Sie es ihnen, damit sie es schriftlich haben;
- Lassen Sie die Schüler keine Witze, Wortspiele oder Rätsel aus ihrer eigenen Sprache übersetzen, außer wenn sie denken, dass die anderen den Humor verstehen;
- Den meisten Spaß von allen humorvollen Materialien machen oft die Rätsel. Daher muss der Lehrer eine große Sammlung von Rätseln anlegen und diejenigen auswählen, von denen er denkt, dass die Schüler sie am leichtesten verstehend.

Siehe auch hier:

http://www.workinghumor.com/education_humor.shtml

<http://www.naesp.org/ContentLoad.do?contentId=634>

<http://www.mcooper.teach-nology.com/catalog.html>

<http://www.humorjokescorner.com/index.php/jokes/Educational/507>

<http://www.dailyhumor.net/index.php/jokes/educational/>





Singen ist eine überall auf der Welt beliebte Tätigkeit und Fremdsprachenschüler lernen haben oft große Freude am Lernen von Liedern. Ein Lied zu lehren bringt folgende Vorteile:

- Wenn Sie ein Lied vorsingen oder als Aufnahme vorspielen, hören die Schüler aufmerksam zu und verbessern so ihr Hörverständnis;
- Vokabular, Gefühle und kultureller Hintergrund werden aufgenommen und können als Diskussionsstoff dienen;
- Singen erlaubt den Schülern, sich vom Druck der Alltagsverrichtungen zu erholen;
- Das Gemeinschaftsgefühl wird gefördert;
- Die Schüler tragen das Lied aus dem Klassenzimmer hinaus und machen es zum Bestandteil ihrer Bildung;
- Das Interesse des Schülers am Erlernen einer Fremdsprache wird verstärkt;
- Singen ist für große wie kleine Lerngruppen gleichermaßen geeignet.

Lieder sollten natürlich zur didaktischen Hauptaktivität werden, auch wenn Schüler manchmal so sangesfreudig sind, dass sie den Lehrer auch dann Lieder fordern, wenn der Lehrer andere Aktivitäten geplant hat. Sie sollten eher sparsam eingesetzt werden – ein- bis zweimal pro Woche und in Abschnitten von zehn bis zwanzig Minuten.

Während die meisten Lehrer die Vorteile von Liedern schätzen, haben viele von ihnen nicht genügend Zutrauen eines anzustimmen, weil sie denken, dass sie keine guten Sänger sind. Für dieses Problem gibt es jedoch Lösungen. Wenn ein Lehrer ein Instrument wie Klavier oder Gitarre spielt, kann er es einrichten, dass das Instrument verfügbar ist, wenn er ein Lied lehrt. Wenn er kein Instrument spielt, kennt er vielleicht jemanden, der eines spielt. Diese Person kann er dann bitten, ihn zu begleiten, wenn er das Lied lehrt. Manchmal sind auch Schüler in der Gruppe überdurchschnittlich gute Sänger. Der Lehrer muss diesen Schülern das Lied zuerst beibringen, indem er ihnen eine Aufnahme des Liedes vorspielt. Dann können sie Vorsänger für die anderen sein. Gelegentlich jedoch kann gar niemand in der Klasse besonders gut singen. Dann muss der Lehrer alle eine Platte hören und dazu singen lassen.

Die Auswahl der Lieder hängt völlig vom Alter und den Interessen der Lerngruppe ab. Jugendliche und Erwachsene wollen gewöhnlich bekannte Volkslieder oder gängige Hits lernen. Die Schüler können gewöhnlich dem Lehrer Titel von Liedern nennen, die sie gerne lernen möchten. Der Lehrer seinerseits kann entscheiden, welche Lieder er gerne seinen Schülern vermitteln möchte. Sobald der Lehrer eine Liste dieser Lieder hat, kann er die entsprechenden Tonträger ausleihen, kopieren oder kaufen. Um ein ausgewähltes Lied voll auszunutzen, haben sich folgende Verfahren als hilfreich erwiesen:

- Vergewissern Sie sich, dass Sie Text und Melodie können, wenn Sie selbst alleine oder zur Kassette oder CD singen wollen;
- Wenn Sie nicht gut singen können, lassen Sie jemand anderes das Lied singen und zeichnen Sie es auf; vergewissern Sie sich, dass der Sänger in einer Tonlage und mit einem Tempo singt, dass die anderen folgen können;
- Wenn Sie niemanden haben, der das Lied für Sie auf Kassette singen kann, kaufen Sie sich eine CD im Laden und spielen Sie diese oder eine Kassettenaufnahme davon in der Klasse ab;
- Machen Sie für jeden Schüler eine Kopie des Textes; wenn Sie einen aktuellen Song verwenden wollen, müssen Sie den Text eventuell nach der CD oder Kassette aufschreiben. Sollte keine Kopiermöglichkeit vorhanden sein, können Sie den Text auf die Tafel schreiben und von den Schülern abschreiben lassen. Dies kostet zwar wertvolle Zeit, es ist jedoch sehr wichtig, dass die Schüler den Text schriftlich haben;
- Lesen Sie das Lied Zeile für Zeile vor und lassen Sie die Schüler im Chor nachsprechen; korrigieren Sie alle etwaigen Fehlaussprachen;
- Erklären Sie neue Wörter und Wendungen und weisen Sie auf Auslassungen und Bindungen hin; lassen Sie jede Zeile noch einmal im Chor nachsprechen;
- Spielen Sie den Schülern die Melodie zwei- bis dreimal vor bevor sie sie singen;
- Führen Sie die Schüler beim Singen des Liedes; sie sollten nicht zu laut singen, damit benachbarte Klassen nicht gestört werden;
- Verbessern Sie Aussprache- oder Ausdrucksfehler, die beim Singen auftreten;
- Lassen Sie die Schüler das Lied mehrmals üben, damit sie es gut auswendig lernen; das Lied darf nicht zu langsam gesungen werden – Schüler singen in der Fremdsprache zu gerne im Tempo von Trauermusik, wenn man sie nicht antreibt;
- Sobald das Lied gelernt ist, bildet es den Ausgangspunkt für ein Gespräch; stellen Sie Fragen mit dem Liedvokabular oder lassen Sie die Schüler das Vokabular in den Originalsätzen anwenden;
- Wenn es ein Volkslied ist, sprechen Sie über seinen geschichtlichen Hintergrund, seine besondere Bedeutung im Kontext usw.;
- Wiederholen Sie das Lied ab und zu; die Schüler singen gerne Lieder, die sie zuvor gelernt haben; sie vermitteln ihnen das Gefühl, etwas zu können und animiert sie zum Lernen weiterer Lieder.

Siehe auch hier:

<http://www.illumisware.com/>

<http://www.songsforteaching.com/Store.html>

<http://www.sara-jordan.com/>

<http://www.jacquot.net/>

<http://mypage.uniserve.ca/~sus/suzee.html>





Poesie ist der kunstvolle Gebrauch der Sprache, der ihr Wesen und ihre grenzenlose Vielfalt darlegt. Sie zu verstehen und zu schätzen erfordert jedoch ein gewisses Maß sprachlichen Feingefühls.

Daher sind fremdsprachliche Gedichte sinnvoll für Schüler, denen einerseits die Fremdsprache geläufig ist und die andererseits ein echtes Interesse an Poesie haben. Ein Gedicht, das kurz, in klarer Sprache geschrieben und allgemein ansprechend ist, wird die Schüler am ehesten interessieren.

Obwohl Gedichte eher für die völlig kommunikative Phase des Sprachenlernens eher geeignet sind, können sie auch mit Erfolg in der manipulativen Phase eingesetzt werden.

Wenn der Lehrer Gedichte sammelt, die er für geeignet hält, kann er wie folgt verfahren:

- Lesen Sie das Gedicht Ihren Schülern zwei bis drei mal vor, ehe sie es schriftlich vorliegen haben; sie sollen beim Hören sowohl auf Bedeutung als auch Rhythmus der einzelnen Worte und Zeilen achten;
- Geben Sie jedem eine Kopie des Gedichts;
- Erklären Sie die Bedeutung von Wörtern oder Wendungen die den Schülern nicht geläufig sind;
- Lesen Sie das Gedicht noch einmal während die Schüler mitlesen;
- Besprechen Sie die Botschaft(en) des Gedichts; fragen Sie die Schüler, ob sie die Ansichten des Dichters teilen oder nicht; lassen Sie die Schüler die Botschaft in Prosa aufschreiben;
- Lesen Sie das Gedicht vor und lassen Sie die Schüler mit geschlossenen Augen zuhören, damit Sie sich auf den Klang der Worte konzentrieren können;

- Lassen Sie die Gruppe das Gedicht mit folgenden Variationen lesen: jede Zeile wird von einem anderen Schüler gelesen oder ein Schüler liest einen Vers, die gesamte Gruppe den nächsten oder Schülerinnen lesen einige Zeilen, Schüler die anderen oder irgendein anderes Muster, das Aufmerksamkeit und unterschiedliche Stimmqualitäten beim Lesen des Gedichts bringt;
- Sprechen Sie über den Dichter – sein Leben, seine Philosophie, andere Gedichte, die er geschrieben hat sowie weitere Informationen, die Ihre Schüler interessieren;
- Schildern Sie die kulturellen Elemente, die in dem Gedicht enthalten sind; lassen Sie die Schüler diese mit Elementen ihrer eigenen Kultur vergleichen;
- Helfen Sie Ihren Schülern beim Memorieren des Gedichts, wenn sie daran interessiert sind; auswendig gelernte Gedichte können, genauso wie Lieder, von der ganzen Gruppe oder einzelnen Schülern wiederholt werden und gewinnen mit zunehmender Vertrautheit sogar noch an Reiz; nebenbei wird ein gelerntes Gedicht zum tatsächlichen „Besitz“ des Schülers, zu einem lebendigen Teil ihres eigenen sprachlichen und geistigen Erbes.

Siehe hierzu auch:

<http://www.personal.psu.edu/users/n/x/nxs232/poems.htm>

http://members.tripod.com/~Patricia_F/poems.html

<http://www.mentaleducation.com/poems.html>

http://www.love-poems.me.uk/a_poems_for_children_great_children's_poems





Sprachspiele können Spaß und Abwechslung in den Prozess des Fremdsprachenlernens bringen, da alle Schüler Spiele gerne mögen. Vor allem nach anspruchsvollen Aktivitäten sind Spiele sehr erholsam. Der Wechsel der Gangart vom ernsthaften zum leichten kommt besonders gut an. Einige Lehrer sind der Meinung, dass Sprachspiele für die manipulative Phase des Sprachenlernens besser geeignet sind als für die kommunikative. Die meisten Lehrer allerdings finden Sprachspiele in beiden Phasen nützlich. In der manipulativen Phase ist ein Spiel eine wunderbare Art, die Routine der Klassenzimmerdrills zu durchbrechen indem es Entspannung bringt und gleichzeitig im Rahmen des Sprachunterrichts bleibt. In der kommunikativen Phase kann ein Spiel anregend und unterhaltsam sein, und nach Beendigung des Spiels kann der Lehrer es als Stimulus für weitere Gespräche nutzen.

Um den größten Gewinn in jeder der beiden Phasen aus einem Sprachspiel zu ziehen, soll der Lehrer aus den hunderten von verfügbaren Sprachspielen nur die besten auswählen. Ein „gutes“ Sprachspiel...

- erfordert geringe oder gar keine Vorarbeiten;
- ist einfach zu spielen und bietet den Schülern doch eine geistige Herausforderung;
- ist kurz genug um einen geeigneten Platz im Tagesprogramm der Gruppe einzunehmen;
- unterhält die Schüler, lässt die Gruppe aber nicht außer Kontrolle geraten;
- erfordert im Nachhinein keine oder nur wenig zeitaufwändige Korrekturen schriftlicher Aufgaben.

Folgende Vorschläge sollen helfen, den größtmöglichen Erfolg mit den ausgewählten Spielen zu erzielen:

- Bereiten Sie das Spiel gründlich vor; lesen Sie sich die Regeln mehrmals durch, damit Sie genau wissen, wie es zu spielen ist;
- Sammeln Sie Materialien für die Spiele, die besondere Hilfsmittel erfordern;
- Bevor Sie ein Spiel der Klasse vorstellen, fragen Sie die Schüler ob sie ihrer Meinung nach an dieser Art von Aktivität Freude haben; bekunden sie kein Interesse an einem Spiel, lässt man die Idee am besten fallen – zumindest für den Moment;
- Wählen Sie ein Spiel aus, das möglichst vielen Schülern die Teilnahme gestattet; wenn die Gruppe groß ist, sitzt während manchen Spielen eine Anzahl Schüler als Zuschauer dabei; aber auch dann können Zuschauer die Punkte notieren oder in anderer Weise am Spiel teilnehmen;
- Bei kleinen Gruppen sollte jeder Schüler in jedem Spiel eine aktive Rolle haben;
- Das ausgewählte Spiel sollte die Schüler nicht überfordern; wenngleich Sprachspiel gewöhnlich leicht zu spielen sind ist zu beachten, dass die Schüler schon durch die Tatsache, dass sie in einer Fremdsprache spielen, gefordert werden;
- Spielen Sie das Spiel nicht zu Beginn des Unterrichts; sparen Sie es auf für die Mitte oder gegen das Ende der Stunde, wenn eine Abwechslung gut tut;
- Geben Sie sehr klare Spielanweisungen und achten Sie darauf, dass sie jeder genau verstanden hat; Sie können auch ein paar Probespiele machen um sicher zu gehen, dass jeder seine Rolle kennt;
- Leiten Sie das Spiel selbst; stehen Sie immer vor der Klasse, damit alle Schüler Sie sehen können, wenn sie als Spielleiter oder Schiedsrichter agieren;
- Befolgen Sie die Regeln genau; wenn Sie sich nicht an die Regeln halten und auch nur einem Schüler gestatten, eine Regel zu übergangen, schaffen Sie einen Präzedenzfall, der zu Feindseligkeiten unter den Schülern führen kann; Es ist daher immer am besten, Probleme dieser Art zuvorzukommen und genau nach den Regeln zu spielen;
- Behalten Sie das Spiel unter Kontrolle; auch wenn Ihre Schüler Spaß haben sollen, muss die Gruppendisziplin erhalten bleiben; wenn Sie einen freundlichen aber bestimmten Ton anschlagen, haben die Schüler Spaß am Spiel und lernen etwas dabei;
- Beobachten Sie, wie sich die Schüler bei den einzelnen Spielen verhalten; Schüler, die einen Fehler machen, werden vielleicht etwas empfindlich. Daher sollten sie ausgleichend eingreifen;
- Versuchen Sie, bei Spielen in Teams die gewandteren und weniger gewandten Schüler gleichmäßig auf die Teams zu verteilen; dadurch entsteht ein Gleichgewicht und schwächere Schüler fühlen sich nicht gehemmt;
- Bilden Sie bei jedem Spiel neue Teams und bringen Sie so Abwechslung und neue Anreize in jeden Wettbewerb;
- Wenn ein Spiel dem Anschein nach nicht so gut läuft, probieren Sie es mit einem anderen; Seien Sie beim Einsatz von Spielen flexibel;
- Beenden Sie ein Spiel immer, ehe die Schüler aufhören wollen; mit anderen Worten, Spielen Sie ein Spiel nie so lange, bis es die Teilnehmer langweilt;
- Spielen Sie ein Spiel nicht zu oft, da es sonst seinen Reiz verliert;

Lassen Sie sich nicht durch die Länge einiger der folgenden Spielanweisungen entmutigen. Lange Anweisungen könnten den Eindruck entstehen lassen, dass das Spiel kompliziert sei, aber alle aufgeführten Spiele sind für Schüler leicht zu lernen, wenn sie leistungsorientiert sind.

Siehe hierzu auch:

http://www.teach-nology.com/web_tools/games/
<http://www.eduplace.com/edugames.html>
<http://www.prongo.com/>
<http://www.learningplanet.com/>
<http://www.cogcon.com/gamegoo/gooeyhome.html>
<http://www.kidwizard.com/>
<http://www.primarygames.co.uk/>
<http://education.jlab.org/indexpages/elementgames.html>
<http://www.gamequarium.com/>
<http://sitesforteachers.com/index.html>



Hier nun einige Beispiele von geeigneten Spielen:

Adjektive und Nomen

Stellung des Adjektivs vor dem Nomen; Vokabular.

Durchführung: Die Schüler schlagen Adjektiv-Nomen-Wendungen vor, z. B. “a brown cat”, “a good doctor”. Der Lehrer kann auch Beiträge liefern. Während die Wendungen genannt werden, schreibt ein Schüler die Adjektive in eine Spalte an der Tafel und die Nomen in eine weitere Spalte, was etwa folgendes Bild ergibt:

a brown	cat
a good	doctor
an intelligent	student
a tidy	room
a windy	day
a difficult	problem

Die Schüler schlagen verschiedene Kombinationen wie z. B. “an intelligent cat” vor und Sie verbinden die Wörter mit einer Linie. Wenn jemand eine ungebräuchliche oder komische Kombination vorschlägt, muss er sie erklären. Der Lehrer fragt etwa: “Can you justify ‘a tidy problem’?”

Variante: Bei einer weiter fortgeschrittenen Gruppe kann der Lehrer Adverb-Adjektiv-Kombinationen wie “desperately miserable”, “reasonably fair”, usw. verwenden.

Texterweiterung

Grammatikalisch richtige Sätze bilden durch Hinzufügen von Wörtern oder Wendungen.

Durchführung: Schreiben Sie ein einfaches Verb in die Tafelmitte. Die Schüler sollen ein bis drei Wörter hinzufügen. Wenn das Wort z. B. "go" war, schlagen sie etwa "I go", oder "Go to bed!" vor. Sie schlagen weitere Ergänzungen von jeweils maximal drei Wörtern vor und der Text wird immer länger bis Sie oder die Schüler das Spiel abbrechen.

Es darf im nur vor oder nach dem bereits Bestehenden hinzugefügt werden. Die Interpunktion darf gegebenenfalls verändert oder ergänzt werden. Zum Beispiel:

Go
Go to bed!
"Go to bed!" said my mother
"Go to bed!" said my mother angrily
"You must go to bed!" said my mother angrily
usw.

Variante: Schüler können, beginnend mit dem letzten und endend mit dem Ursprungswort in der Tafelmitte das Hinzugefügte in umgekehrter Reihenfolge auslöschen.

Wenn ich eine Million Euro hätte

Übungen mit dem Konditional; imaginäre Situationen

Durchführung: Die Schüler sollen sich vorstellen, dass derjenige, eine Million Euro gewinnt, der sich die originellste (sinnvollste oder interessanteste) Verwendung für das Geld ausdenkt. Hören Sie sich die Vorschläge an und entscheiden Sie, oder lassen Sie die Klasse entscheiden, wer "gewonnen" hat.

Wenn ich nicht hier wäre

Konditional; Gedanken austauschen

Durchführung: Die Schüler notieren sich eine Antwort auf die Frage: "Wenn du nicht hier wärest, wo würdest du sein?" Lassen Sie die Vorschläge austauschen. Dann nehmen Sie eine kleine Veränderung vor: "Wenn du nicht hier wärest, wo würdest *gerne* du sein?"

Variante: Weitere ähnliche Fragen: "Wenn du nicht du wärest, wer würdest du sein wollen?" Oder: "Wenn du nicht jetzt lebstest, wann würdest du gerne gelebt haben?"

Auslöschchen und ersetzen

Text verändern und grammatikalische Richtigkeit beibehalten.

Durchführung: Schreiben Sie einen Satz mit etwa zehn Wörtern an die Tafel.

One day, the farmer went to plough his fields.

Die Schüler sollen Ersatzwörter vorschlagen: ein bis drei Wörter können ausgelöscht und andere (nicht unbedingt dieselbe Anzahl, und nicht unbedingt hintereinander), an ihre Stelle gesetzt werden.

One day, the farmer went to plough her fields.

One day, the farmer went to see her horses.

One day, the queen went to see her horses race.

usw.

Die ursprüngliche Satzstruktur muss nicht beibehalten werden, solange der Satz als Ganzes grammatikalisch richtig bleibt.

Aussagen über ein Bild machen

Einfache grammatikalisch richtige Aussagen verfassen.

Vorbereitung: Wählen Sie ein Bild aus einem Buch, einer Illustrierten, oder einem Plakat aus.

Durchführung: Die Schüler betrachten das Bild und machen Äußerungen dazu; der Lehrer kann Anweisungen geben, dass dies in vollständigen, korrekten Sätzen geschehen muss. Wie viele kann die Klasse in fünf Minuten bilden? Die Sätze sollen von den Schülern aufgeschrieben werden.

Alternative: Sie sollen mindestens 20 oder 30 Sätze bilden.

Variante I: Nach dem ersten Durchgang können die Schüler dieselbe Übung als Gruppen-Wettbewerb machen: teilen Sie die Klasse in zwei Gruppen. Welche Gruppe findet die meisten Sätze? Oder die Gruppen versuchen, ihren eigenen Rekord zu brechen: finden sie für das zweite Bild mehr Sätze als für das erste?

Variante II: Die Schüler denken sich möglichst viele Sätze zum Bild aus, die eindeutig unwahr sind. Sie können sich dann gegenseitig korrigieren und wahre Aussagen machen.

Geschichten erzählen

Dieses Spiel fordert die Phantasie der einzelnen Gruppenmitglieder beim Verfassen eines Teils einer unterhaltsamen Geschichte heraus.

Der Lehrer beginnt die Geschichte mit dem klassischen Satz:

“Es war einmal vor langer Zeit...” und beendet den Satz beliebig.

Dann liefert ein Schüler den zweiten Satz der Geschichte – eine Zeile, die eine logische Fortführung der vorhergegangenen darstellt.

Dann liefert ein anderer Schüler seinen Beitrag zur Geschichte und so fort.

An einem geeigneten Punkt lassen Sie jemand den Schluss hinzufügen.

Zwanzig Fragen im Klassenzimmer

Dies ist ein Ratespiel bei dem eine Person einen im Klassenzimmer sichtbaren Gegenstand auswählt und die anderen Schüler versuchen durch geeignete Fragen den Gegenstand zu erraten.

Jeder Schüler darf eine Frage dazu stellen.

Derjenige, welcher den Gegenstand ausgewählt hat, muss jede Frage vollständig beantworten.

Wenn nach einigen Fragen die Person, die an der Reihe ist, denkt, sie wisse die Lösung, kann sie fragen:

“Ist es ein ...?” Wenn sie richtig geraten hat, hat sie das Spiel gewonnen und darf als Nächste einen Gegenstand für das Folgespiel aussuchen.

Ein Schüler muss die gestellten Fragen mitzählen. Wenn der Gegenstand nach zwanzig Fragen nicht erraten wurde, gewinnt die Person, die den Gegenstand ausgewählt hat und kann einen Gegenstand für das zweite Spiel aussuchen.

Bei dieser Form des Spiels sind nur solche Fragen gestattet, die mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können.

Sichtbare Ergebnisse

Wie es geht:

Die Schüler arbeiten in Fünfergruppen. Jeder hat ein Blatt Papier. Jeder erhält die Anweisung, oben auf dem Papier einen Kopf mit Halsansatz (menschlich, tierisch oder Phantasie) zu zeichnen. Die Blätter werden dann so gefaltet, dass der Kopf nicht sichtbar ist und an den nächsten in der Gruppe weitergegeben. Dann zeichnet jeder die obere Hälfte des Wesens (mit Armen, Flügeln oder anderen Anhängseln. Die Blätter werden wieder weitergegeben. Mit Rumpf, Beinen und unteren Gliedmaßen wird genauso verfahren. Am Ende entfaltet jeder sein Blatt und vergleicht es mit denen der anderen in der Gruppe. Es sind fünf ‚Wesen‘ entstanden, etwa solche wie im Beispiel weiter unten. Die Gruppe soll nun diese fünf Wesen diskutieren, ihnen Namen, eine Persönlichkeit und – nicht zuletzt eine Geschichte – geben. Eine Dramatisierung, welche die fünf Wesen einbezieht, wird ausgearbeitet und von der Gruppe vor einer anderen Gruppe aufgeführt.

Bemerkungen:

Niveau: Anfänger aufwärts

Es gibt ein enormes intrinsisches Interesse daran, zu sehen, was aus den Wesen geworden ist, und die anschließenden Dramatisierungen sind üblicherweise höchst einfallsreich.



Wort für Wort

Wie es geht:

Die Schüler sitzen in einem großen Kreis. Eine Person nennt, zuerst ein Wort, z. B. „schwarz“. Der rechte Nachbar muss ein Wort sagen, das ‚dazu passt‘, z. B. Schaf. Der Nächste fährt so fort, z. B. mit ‚Wolle‘ usw. Hier ist eine Beispielerie: Bücher — Wurm — Erde — Himmel — blau — Meer — Fisch — schwimmen — sinken — steigen — Treppe — Keller — Fenster — Gardine ... Von hier aus kann man direkt zu einem Reimspiel überleiten. Die Gruppe denkt sich Wörter mit demselben Laut aus (das kann ein Laut in der Mitte sein, wie das [o] in den folgenden Beispielen — oder aber ein Reim), z. B. go, slow, soak, show, home, told. Jedes Wort wird auf einen Zettel geschrieben und die Zettel werden gemischt. Jeder zieht dann zwei Zettel, mit denen er dann einen sich reimenden Zweizeiler schreibt, z. B. She said 'Absolutely no!' "I don't like mowing, so I couldn't go. But the grass keeps on growing!"

Bemerkungen:

Niveau: Anfänger/leicht Fortgeschrittene aufwärts.

Die erste Übung ist das verbale Gegenstück zu nonverbalen (körperlichen) Aufwärmübungen und funktioniert gut auf allen Niveaus. Die zweite ist eine optionale Zusatzübung. Beide regen den Geist an für schwierigere Aufgaben und keine benötigt mehr als ein paar Minuten.

Lotsenspiel

Wie es geht:

Die Schüler werden in zwei gleichgroße Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bildet Paare. In der Mitte des Raumes werden 'Hindernisse' (z. B. Stühle), aufgebaut, dazwischen werden Gänge freigelassen. Ein Partner eines jeden Paares der Gruppe A geht zum anderen Ende des Raumes. Die verbleibenden Partner bekommen die Augen verbunden (oder schließen sie). Die 'Lotsen' geben ihren Partnern dann Anweisungen, wie sie durch die Hindernisse gehen, ohne sie zu berühren. Jeder, der ein Hindernis berührt, scheidet aus.

Dann kommt Gruppe B an die Reihe.

Bemerkungen:

Niveau: Anfänger aufwärts.

Eine Übung, die das Vertrauen zwischen Partnern, die Präzision der Sprache bei Anweisungen und das aufmerksame Zuhören (unter natürlichen Bedingungen – mit Hintergrundgeräusch!) fördert.



Der goldene Tipp des Tages

schau mit dem inneren Auge!

Wenn du nicht richtig siehst,



Die Allzweck-Socke

Wie es geht:

Jeder Schüler konzentriert sich auf ein vertrautes Objekt, z. B. eine Socke. Die Aufgabe besteht darin, eine Liste von sechs bis zehn verschiedenen Verwendungszwecken, über den normalen hinaus, aufzustellen, zum Beispiel:

Kaffeefilter, Bandage, Schalldämpfer für eine Trompete, Maske, Knebel, Netz, Geldbörse usw.

In den Gruppen werden dann Paare gebildet. Jedes Paar tauscht seine Ideen aus; für die Diskussion werden etwa fünf Minuten vorgesehen. In der nächsten Phase gehen zwei Paare zusammen um ihre Listen zu vergleichen. Hierfür werden fünf bis zehn Minuten gegeben. Dann stellt jede Gruppe den anderen drei (nicht mehr) ihrer besten Ideen vor. Die Vierergruppen bleiben beisammen. Jede Gruppe denkt sich nun einen ähnlichen Gebrauchsgegenstand aus (Haarnadel, Kamm, Gabel usw.). Wie zuvor wird eine Liste von möglichen neuen Verwendungen für den Gegenstand aufgestellt. Die Gruppe wählt vier ihrer besten Ideen aus und stellt diese den anderen Gruppen pantomimisch vor. Die zuschauende Gruppe muss versuchen herauszufinden, welcher Gegenstand es ist und auf welche neue Weise er gebraucht wird.

Bemerkungen:

Niveau: Anfänger aufwärts

Obwohl wir hier von einer ganz einfachen Idee ausgehen, ist hier viel Raum für Phantasie. Einige Schüler haben natürlich mehr Ideen als andere: daher wurde der Ideenaustausch in Paaren eingeführt. In der Diskussion ergibt sich viel nützlicher Sprachumsatz, wenn Vorschläge verglichen, kritisiert und verworfen oder angenommen werden.

Was halte ich in der Hand?

Wie es geht:

Die Klasse wird in Fünfer- oder Sechsergruppen aufgeteilt. Die Gruppen stehen im Kreis mit Blickrichtung zur Mitte. Jeder hält seine hohlen Hände auf dem Rücken. Der Spielleiter legt dann einen kleinen Gegenstand, z. B. eine Sicherheitsnadel, eine Münze oder Streichholzschachtel in die Hände eines Mitgliedes jeder Gruppe. Diese Person kann den Gegenstand fühlen, aber natürlich nicht sehen. Die Gruppenaufgabe ist es, durch Fragen herauszufinden, was für ein Gegenstand es ist.

Bemerkungen:

Niveau: Anfänger aufwärts.

Bevor man diese Übung einsetzt, sollte man sie der gesamten Klasse einmal vorführen. Ein Freiwilliger steht mit dem Gesicht zur Klasse, die Hände hinter dem Rücken. Ein kleiner Gegenstand wird in seine Hände gelegt und er beantwortet die Fragen der Klasse. So kann die Klasse herausfinden, welche Art von Fragen sich am besten eignet. Bei dieser Übung haben die Fragenden am Anfang keinen Anhaltspunkt. Sie sind daher völlig auf das angewiesen, was sie durch ihre Fragen erfahren. Zur Vermeidung unbegründeter Vermutungen ('Ist es eine Heftzwecke?') und schwammiger Fragen ('Ist er groß?' 'Ist er schön?'), sollten die Schüler angehalten werden, Strategien zu benutzen, die zur allmählichen Eingrenzung z. B. 'Ist er hart?' 'Ist er aus Metall?' 'Kann man ihn biegen?' 'Ist er wertvoll?'



"Das ist jetzt das ...-te Glas,
das mir einer in die Hand gedrückt hat. Ehrlich..."

Und ich bin Metzger

Wie es geht:

Die Schüler sitzen in mehreren Kreisen, Blickrichtung zur Mitte (etwa zehn bis zwölf pro Kreis). Ein Schüler beginnt, indem er seinen richtigen Namen und einen imaginären Beruf nennt, z. B. 'Ich bin Alan ich bin Metzger'. Der Schüler rechts von ihm wiederholt dies und fügt seinen eigenen Namen und einen imaginären Beruf hinzu, z. B. 'Du bist Alan und du bist Metzger. Ich bin Helmut und ich bin Frisör'. Der nächste Schüler rechts von ihm fährt fort, z. B. 'Er ist Alan und ist Metzger. Du bist Helmut und bist Frisör. Ich bin Hans und ich bin Taucher'. So wird fortgeföhrt, bis jeder seine eigene Aussage gemacht hat. Wer als erster an der Reihe war, muss die ganze Reihe wiederholen.

Bemerkungen:

Niveau: Anfänger aufwärts.

Dies ist eine gute Übung, um das aufmerksame Zuhören zu schulen und das Gedächtnis zu trainieren. (Man sollte die Höchstzahl der Teilnehmer von zwölf pro Kreis nicht überschreiten, da die Übung sonst abreißen kann.) Sie ist auch gut, um jedem ein Gefühl des Selbstwerts zu geben – die Wiederholung es eigenen Namens durch andere scheint in gewisser Weise Befriedigung hervorzurufen, insbesondere bei schwächeren Schülern. Zwar ist hier die Vorgabe auf einen einfachen Satz mit einem Namen und einem Beruf beschränkt, es können aber auch andere, kompliziertere Vorgaben verwendet werden (um zum Beispiel kurz zuvor behandelte Strukturen zu üben),

z. B. "Ich bin Frank und ich gehe gerne schwimmen."

"Ich bin Marianne und ich gehe gerne tanzen."

"Ich bin Jimmy und ich komme gerade aus Polen."

"Ich bin Julia und ich gehe nächste Woche nach Pitesti.", usw.



Zerstörter Stadtplan

1. Die Schüler bilden Dreier-, eventuell auch Vierergruppen.
2. Jede Gruppe zeichnet in Gemeinschaftsarbeit einen Plan ihrer idealen Stadt. Sie erhalten eine Zeitvorgabe – die Dauer der ersten drei Lieder auf der baskischen CD. Die Musik sorgt für eine entspannte Atmosphäre.

Fragen:

Was fühlt ihr? Wie fühlt ihr euch?

Die Lehrer können noch weitere Fragen stellen und sie – in Abhängigkeit vom Niveau, auf dem die Schüler üben sollen – sie schwieriger machen.

3. Wenn die Schüler ihre Zeichnungen beendet haben, lassen sie sie liegen und gehen zu einem anderen Tisch. Sie reißen die dort zurückgelassene Zeichnung auseinander. Die Musik für diesen Teil der Übung ist das vierte Lied der baskischen CD. Sie hat einen zunehmend aggressiven Ton.

Fragen:

Was fühlt ihr? Wie fühlt ihr euch?

4. Jede Gruppe geht an ihren ersten Tisch zurück und schaut sich an, was die anderen mit der Zeichnung ihrer idealen Stadt gemacht haben.

Fragen:

Was fühlt ihr? Wie fühlt ihr euch?

5. Nun versuchen die Gruppen, ihre Zeichnungen wieder mit Hilfe von Klebstoff oder Klebefilm zusammenzusetzen. Der Lehrer spielt entspannende Musik aus dem ersten Teil der Übung ab. Sobald die Schüler Ihre Zeichnungen so gut es ging wiederhergestellt haben können sie dieselben Fragen beantworten:

Fragen:

Was fühlt ihr? Wie fühlt ihr euch?

