

Download

Johann Aßbeck


Simulation der Realität

4 Speaking Activities im Englischunterricht

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:

 Auer





SIMULATIONEN
DER REALITÄT:
ROLLENSPIELE,
SZENARIOS,
SIMULATIONEN

HINWEISE ZUM EINSATZ IM UNTERRICHT

Kurzbeschreibung

Das für Schüler attraktive Ziel des Fremdsprachenunterrichts ist die Kommunikationsfähigkeit: Schüler wollen mittels der Fremdsprache Kontakte knüpfen können, sich informieren und austauschen, sich in Gesprächssituationen nicht hilflos fühlen. Der Fremdsprachenunterricht muss ihnen deshalb immer wieder die Gelegenheit bieten herauszufinden, ob sie zu all dem auch in der Lage sind. Er muss ihnen also ermöglichen, sich in möglichst realitätsnahen Situationen zu „testen“ und sich so Feedback zu verschaffen:

- * durch die Kommunikationssituation selbst: Erreiche ich meine Ziele? Komme ich in dieser Situation sprachlich zurecht oder scheitere ich?
- * durch eine kompetente (Lehrer-)Analyse: Wo liegen meine Defizite? Woran muss ich noch arbeiten und wie mache ich das?

Tipps

Damit diese kommunikativen Aktivitäten, die gleichzeitig als „Testsituationen“ fungieren, motivierende Kraft haben und zur weiteren Arbeit an der Sprachkompetenz anregen, müssen sie sorgfältig auf das sprachliche und inhaltliche Kompetenzniveau der Schüler abgestimmt sein, denn Überforderung in diesen Situationen, die ja das reale Leben widerspiegeln sollen, führt erheblich schneller zu einem Gefühl der frustrierenden Hilflosigkeit und damit zu langfristiger Demotivation als negative Erlebnisse in Übungseinheiten.

In diesem Abschnitt werden exemplarische Aktivitäten zu den vier wichtigsten kommunikativen Situationen vorgestellt, die den Schülern Gelegenheit zu einem anspruchsvollen *test of life* bieten:

1. *Role play*: Durch diesen Aktivitätstypus werden häufig wiederkehrende Standard-situationen des Alltags geübt (z. B. *going shopping, asking for the way, booking a room*), die weitgehend vorhersehbare Gesprächsverläufe aufweisen und daher die Verwendung von Phrasen und Formeln an der passenden Stelle des Dialogs betonen.
2. *Information gap*: Der Austausch von Informationen ist sehr häufig der Kern von Gesprächen. Dieses wichtige Prinzip liegt den *information gap activities* zugrunde: Ein Schüler muss von seinem Partner Informationen erfragen, die ihm selbst nicht zur Verfügung stehen. Anschließend müssen in vielen Fällen auf Basis der Gesamtinformationen Entscheidungen getroffen werden. In solchen Gesprächen wird thematischer Wortschatz mehrmals umgewälzt. Deshalb sind *information gap activities* auch für die Wortschatzwiederholung gut geeignet, da der Lehrer durch eine gezielte Auswahl des Materials (z. B. Bilder, Texte, Grafiken etc.) steuern kann, welcher Wortschatz in dem Gespräch verwendet werden muss.

3. *Simulation*: Im Mittelpunkt der *simulation* steht ein (realistisches) Problem, das von den Sprechern mithilfe ihrer Lebenserfahrung und ihres Weltwissens gelöst werden muss. Die *simulation* ist eine sehr anspruchsvolle kommunikative Aktivität, denn sie erfordert inhaltliche und sprachliche Kompetenzen und verlangt von den Beteiligten die Beherrschung unterschiedlicher Redeakttypen (z. B. Fragen, Aussagen, Widersprechen, Vorschlagen, Begründen, ...).
4. *Scenarios*: Dies ist vermutlich die „Königsdisziplin“ der Sprechaktivitäten, denn sie stellt Schüler vor sehr hohe Anforderungen, da sie das spontane Bewältigen unterschiedlicher Problemsituationen verlangt, die unerwartet aufeinanderfolgen und schnelles (inhaltliches und sprachliches) Anpassen an Unvorhersehbares erfordern.

Werden all diese Situationen erfolgreich bewältigt, so stellt sich bei den Sprechern meist ein Gefühl der Erschöpfung, aber auch der tiefen Zufriedenheit ein.

AKTIVITÄTEN

1 Easy role plays – Mini-Rollenspiele einüben und präsentieren



Anwendung von Phrasen und thematischen Wörtern eines *shopping dialogue*



5. Klasse



ca. 10 Minuten (ohne Erarbeitung von Phrasen und Vokabular)



unterschiedliche Arbeitsblätter mit Bildern von 3 Lebensmitteln, Dialogmuster für die Dokumentenkamera

Durchführung

Dies ist eine sehr einfache Form eines *mini role play*, durch welches die Schüler an das Sprechen mit unterschiedlichen Partnern und an die Grundstruktur eines Einkaufsdialogs herangeführt werden.

Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt. Alle Schüler von Gruppe A sind Verkäufer und erhalten ein Arbeitsblatt mit Bildern von drei verschiedenen Lebensmitteln, die sie verkaufen möchten. Die Schüler von Gruppe B sind die Einkäufer. Auch sie erhalten ein Arbeitsblatt mit Bildern von drei verschiedenen Lebensmitteln, die sie jedoch kaufen wollen. Die Lebensmittel auf den Blättern von Kunden und Verkäufern müssen variieren, allerdings müssen alle Lebensmittel für die Kunden erhältlich sein. Auch sollten die Arbeitsblätter von Käufern und Verkäufern unterschiedliche Farben haben, damit die Verkäufer bzw. Käufer sofort zu erkennen sind.

Die Schüler von Gruppe B gehen im Klassenzimmer umher und sprechen unterschiedliche Verkäufer an, bis sie ihre Lebensmittel erhalten haben. Die Dialoge können folgenden Verlauf nehmen:

Schüler B: „*Hello.*“

Schüler A: „*Hello, can I help you?*“

Schüler B: „*I'd like some bananas, please.*“

Als Hilfestellung für schwächere Schüler können die folgenden Varianten des Dialogmusters während der Aktivität an die Wand projiziert werden:

Alternative 1:

Schüler A: „*Yes, certainly. Here you are.*“

Schüler B: „*Thank you. How much is it?*“

Schüler A: „*That's ...*“

Schüler B: „*Here you are.*“

Schüler A: „*Thank you. Bye-bye.*“

Schüler B: „*Bye.*“

Alternative 3:

Schüler B: „*Sorry, no. Anyway, thank you. Bye.*“

(Falls Schüler B diese Ware nicht auf seiner Einkaufsliste hat.)

Alternative 2:

Schüler A: „*Sorry, I'm out of xx.*“

What about some yy?“

Schüler B: „*Well, why not?*“

(Falls Schüler B diese Ware auf seiner Einkaufsliste hat.)

Schüler A: „*Here you are.*“

Schüler B: „*Thank you. How much is it?*“

Schüler A: „*That's ...*“

Schüler B: „*Here you are.*“

Schüler A: „*Thank you. Bye-bye.*“

Schüler B: „*Bye.*“

2

Information gap – Informationen erfragen und Entscheidungen begründen



Informationen einholen und geben, Entscheidungen begründen



7.–8. Klasse



8–10 Minuten



Arbeitsblatt mit Kategorien für die Auswahl eines Campingplatzes,
Arbeitsblatt mit Informationen zu den Campingplätzen

Durchführung

Die Schüler arbeiten paarweise zusammen. Schüler A möchte einen Campingurlaub verbringen und benötigt dazu von Schüler B Informationen über Campingplätze. Hat Schüler A die nötigen Informationen erhalten und notiert, muss er sich für einen Campingplatz entscheiden und seine Entscheidung Schüler B mit einer ausführlichen Begründung mitteilen. Schüler A erhält dafür ein Arbeitsblatt, das die Kategorien von Informationen festlegt, die er erfragen muss. Das Arbeitsblatt von Schüler B enthält Informationen zu drei verschiedenen Campingplätzen.

Arbeitsblatt A

You are planning a camping holiday.

Your partner knows three campsites in the area where you could spend your holiday. Get the information you need for deciding on the campsite you like best and make notes on this sheet. Then tell your partner which campsite you prefer. Give reasons.

campsite	1	2	3
big or small?			
restaurant?			
supermarket?			
swimming pool?			
close to the beach?			
karaoke or disco?			

Arbeitsblatt B**Golden Beach Campsite**

We offer you plenty of space for over 500 tents and 50 caravans. You can do your daily shopping at a supermarket and buy fresh bread at our bakery. If you don't feel like cooking, our two restaurants will make you happy. A large swimming pool offers relaxation and the beach is only 300 yards away from the campsite. Afraid of boring weekends? No problem – just go to our disco! It is open every Friday and Saturday from 7 p. m. to 4 a. m.

Mountain Resort Campsite

Our campsite is an exclusive one and limited to 30 tents, so make your reservation quickly! We have no restaurant, but you can get drinks and snacks at our Grizzly Bar. A mobile shop, which drops by on Tuesdays and Fridays, provides (almost) everything you need for your meals. There is a swimming pool and a nearby lake which is more popular with the fish than with our guests as the water is very clear – and very cold. As a mountain resort we cannot offer you sandy beaches but a magnificent mountain scenery and quietness. There's no need to be afraid of loud music spoiling your peaceful evenings – we offer no evening entertainment, only quietness and the moonlight.

Oaktree Campsite****

We are a middle-sized campsite with space for 230 tents. If you are hungry, enjoy a meal at our excellent restaurant. If you'd rather do your own cooking, you can buy all the things you need in the nearby village at a distance of 500 yards from the campsite. Are you looking forward to an active holiday? This is the right place for you: We have got our own stretch of sandy beach and there is karaoke every evening.

3

Simulation -
Konzepte entwickeln, präsentieren und eine Entscheidung treffen



argumentieren



9.–10. Klasse



20–30 Minuten



Informationen zu einer Situation für die Dokumentenkamera

Durchführung

Der Lehrer stellt zunächst die Situation vor und projiziert die wichtigen Informationen (darunter idealerweise auch einen Plan des Schulgeländes) an die Wand. Das Schulaußengelände inklusive der bisherigen Parkplätze (sie werden durch eine Tiefgarage ersetzt) soll neu gestaltet werden, wofür die Stadt eine Summe von 80.000 Euro zur Verfügung stellt. Die Schüler sind aufgefordert, an der Planung mitzuwirken. Vier Unternehmen haben bereits Konzepte für die Neugestaltung eingereicht. Die Schüler bilden Vierergruppen. Jedes Gruppenmitglied erhält einen der vier Konzeptvorschläge, der den anderen Schülern der Gruppe nach gründlicher Lektüre vorgestellt werden soll. Die Schüler diskutieren die unterschiedlichen Konzeptvorschläge und können sich für einen entscheiden oder ein Konzept auch modifizieren. Nach der Gruppenentscheidung stellt jede Gruppe ihre Entscheidung vor und begründet sie. Eine Abstimmung aller Schüler über den besten Vorschlag mit vorangehender Diskussion kann die Stunde abschließen.

Donut Unlimited

Why not relax in a beautiful pavilion on comfortable chairs, deck chairs and sofas? Coffee, non-alcoholic drinks and delicious snacks will be available. A relaxation corner with sofas, gentle music and a terrace in the shade of beautiful trees will make sure you go back to your classroom with new energy.

Friends of Nature

Take on responsibility for our world! An attractive information centre will inform you on the beauty of nature and the dangers it is exposed to in our days. A mini park next to the centre will show you changing nature throughout the seasons.

Fit & Young

Why not let off steam during break or after school by playing beach volleyball, climbing up a wall or trying out a half-pipe on your skateboard? We have been experts on constructing adventure grounds for more than 30 years and know how to transform boring school yards into fascinating places.

Parkland 2000

We are experts on changing barren grounds into peaceful parks where you can relax, meditate or simply walk and enjoy yourself. Why not look out of your classroom window onto trees, bushes, flowers, a beautiful lawn and winding gravel paths? Why not relax on park benches and look at a peaceful pond during breaks and after school?

4 **Scenarios** – ein Szenario durchspielen



freies, spontanes Sprechen, Probleme lösen, argumentieren



9.–10. Klasse



10–15 Minuten



verschiedene Rollenkarten

Durchführung

Die Schüler bilden Sechsergruppen. Ist die Schüleranzahl dafür nicht passend, so kann die Rolle von Schüler A in einer oder mehreren Gruppen von zwei Schülern übernommen werden. Ein Schüler ist der Regisseur: Er allein kennt den geplanten Verlauf des Szenarios und entscheidet darüber, wann er die Spieler C, D und E ins Spiel schickt. Der Regisseur muss sorgfältig ausgewählt werden: Ist er unaufmerksam oder ungeschickt, kann der Verlauf des Szenarios sehr holprig werden und bei den Teilnehmern kann Verwirrung und Frust entstehen.

Alle Teilnehmer lesen zunächst ihre Rollenkarten durch, um sich über die Situation und ihre Rolle zu informieren. Dann beginnen Schüler A und Schüler B ein Gespräch laut der Ausgangssituation. Wenn Schüler F (der Regisseur) den Eindruck hat, dass der

Gesprächsstoff von Schüler A und Schüler B erschöpft ist, schickt er Schüler C in die Szene. Während Schüler C seine Information an Schüler B weitergibt, signalisiert Schüler F an Schüler D, dass sein Auftritt unmittelbar bevorsteht. Schüler A, Schüler B und Schüler C kommen auf Schüler D zu und konfrontieren ihn mit dem Vorwurf des beabsichtigten Fahrraddiebstahls, den Schüler D zu entkräften versucht. Sobald das Gespräch zwischen Schüler B und Schüler D (auch Schüler A und Schüler C sollten sich an diesem Gespräch beteiligen) zu hitzig wird oder sich im Kreis zu drehen beginnt, lässt Schüler F den Polizisten Schüler E intervenieren. Schüler E lässt sich das Problem schildern, hört sich die verschiedenen Argumente an und entscheidet schließlich über den Ausgang des Konflikts.

Schüler A

You start the scenario together with student B.

You are sitting in a café talking about school problems with student B.

You will be taking an important English test next week and you are worried because you keep forgetting the English words you have practised. Can student B help you? Ask him for advice.

Schüler B

You start the scenario together with student A.

You are sitting in a café talking to student A about the English test student A is deeply worried about because he/she keeps forgetting the English words he/she has practised. Can you help him?

Schüler C

You have just observed someone tampering with a bicycle in front of a café. This bicycle looks very much like your friend student B's bike. As you know that student B often meets classmates in the café you walk in to inform student B and to tell him to stop that person.

Schüler D

You have to get to the station quickly but your bicycle has got a flat tyre. You see a bicycle in front of the café and you think you could easily open the lock. This would allow you to get to the station early enough to catch your train. Now you see three young people coming towards you, one of them might be the owner of the bicycle. Try to talk yourself out of this unpleasant situation.

Schüler E

You are a policeman on patrol. You can see a group of young people discussing heatedly in front of a café. You want to find what is going on. YOU decide how this scenario will end: Do you arrest somebody? Do you just calm everybody down?...

Schüler F

You are the director of this scenario – you decide when student C, student D and student E get involved in the action. Choose a suitable moment!

This is the plot:

- * *Student A and student B are sitting in a café talking about student A's school problems.*
- * *Student C has observed student D tampering with a bicycle in front of the café. Student C thinks this could be student B's bicycle and that student C wants to steal it. Student C wants to inform student B (YOU decide when student C is to walk up to student B).*
- * *Student A, student B and student C leave the café and accuse student D of trying to steal the bicycle. Student D tries to find all kinds of excuses.*
- * *A policeman (student E) comes along (YOU decide when he/she approaches the group in order to ask what is going on). The policeman decides when and how the scenario ends.*



Auer

**Immer besser
unterrichten**

Dieser Download ist ein Auszug
aus dem Originaltitel

55 Speaking Activities im Englischunterricht

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann teilen Sie anderen Kunden
Ihre Erfahrungen mit und geben Sie Ihre **Bewertung** direkt bei dem
Produkt ab unter: www.auer-verlag.de/gg/d/8303

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen Auer-Verlags-
programms finden Sie unter www.auer-verlag.de oder www.lehrerwelt.de

Bildquellenverzeichnis

Verwendete Icons © Chinnapong – adobe.stock.com

Sprechblasen © Julien Eichinger – adobe.stock.com

Verwendete Rahmen © kromkrathog – adobe.stock.com

© 2019 Auer Verlag, Augsburg
AAP Lehrerwelt GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werks ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der Auer Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Covergestaltung: Kirstin Lenhart München
Umschlagfoto: Megaphone: Freepik
Autor: Johann Aßbeck
Illustrationen: Steffen Jähde
Satz: fotosatz griesheim GmbH
Bestellnr.: 08303DA7

www.auer-verlag.de

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den **Einsatz im eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.

Download
zur Ansicht