

Landeskunde differenziert: The Scotland Game



Alle Materialien finden Sie auch unter www.klett.de. Geben Sie einfach im Suchfeld folgenden Code ein: 47tf7i

Klassenstufe: 6

Zeitbedarf: 4 x 45 Minuten

Einsatzort: nach Unit 7 in *Red Line*, nach Unit 4 in *Go Ahead*

Art der Differenzierung: Interessensdifferenzierung; *Scaffolding*

Ziel der Unterrichtseinheit

Die Schüler lernen Fakten über Schottland kennen und verarbeiten diese in einem selbst gestalteten Brettspiel. Dabei wiederholen sie die Fragebildung im *simple present* und *simple past*.

Vorbereitung

- Material auf den Seiten 4–7 ausreichend kopieren
- Spielbrettvorlage (KV1) auf DIN A4 kopieren oder herunterladen
- Papier für Fragekarten, *Activity*-Karten und Joker zurechtschneiden

Unterrichtsverlauf

1. Stunde:

Einstieg: Brainstorming zu Bildern von Schottland. L erläutert, dass es in den nächsten Stunden darum gehen wird, ein Brettspiel zum Thema Schottland zu entwickeln.

Es werden Gruppen von drei bis vier S gebildet. Je nach Klassensituation suchen sich die Partner selbst aus oder sie werden vom L eingeteilt. Alle S sehen sich die Überschriften und Bilder zu acht Themen auf Folie an (Download unter www.klett.de). Jede Gruppe wählt fünf Themen aus, die sie im Folgenden bearbeiten wird (Interessensdifferenzierung). Die jeweiligen Texte sind auf S. 4–5 abgedruckt. Jeder S liest die fünf Texte seiner Gruppe durch und schreibt die wichtigsten Informationen heraus. Anschließend bespricht die Gruppe die Informationen, ohne auf die Textvorlage zu sehen. Nur bei Unsicherheiten wird nachgesehen. Am Ende der Stunde teilt L das Spielbrett aus. Die Schüler überlegen sich, wie sie es gestalten wollen, welche Bilder sie evtl. mitbringen wollen etc.

Hausaufgabe: Bilder für die Spielvorlage mitbringen

2. Stunde:

Zunächst bespricht L mit den S die Grundlagen für das Spiel (Aufgabe 2) und legt die Anregungen für die *Activities* am Lehrerpult aus (KV2). Die S beginnen mit

der Gestaltung des Spielfeldes. Außerdem werden die *Activity*-Karten erstellt. L steht beratend zu Seite.

Hausaufgabe: Fragen für das Spiel überlegen

3. Stunde:

Zu Beginn der Stunde wird anhand des *language supports* (Aufgabe 3) die Fragebildung wiederholt. Für leistungsschwache Klassen empfiehlt sich eine ausführlichere Wiederholung der Fragebildung anhand eines Arbeitsblattes (online unter www.klett.de). Danach erstellen die Gruppen ihre Fragekarten. L steht beratend zur Seite. Wenn die S fertig sind, tauschen immer zwei Gruppen ihre Fragekarten aus und korrigieren sich gegenseitig (*peer correction*; nur Grammatik, kein Inhalt!). Zum Abschluss macht jede Gruppe einen Probendurchlauf durch ihr Spiel.

4. Stunde:

Während L die Texte aushängt, bereiten die Gruppen ihre Spiele vor. Die S verteilen sich so, dass bei jedem Spielfeld nur ein S der jeweiligen Gruppe zurückbleibt, der den anderen das Spiel erklärt. Jeder S erhält zwei Joker, die er einsetzen kann, falls eine Frage zu einem Text kommt, den er nicht gelesen hat. Die Gruppen haben im Vorfeld selbst entschieden, wie sich der Joker auswirkt (Beispiel: Man hat eine Minute Zeit, die richtige Lösung im jeweiligen Text zu finden; Man muss nicht aussetzen, wenn man etwas nicht weiß, o.Ä.)



Die Autorin:

Katrin Mürschberger,
Staatl. Realschule Roth