

## Warm ups

*Beispiele zu kurzen Sprechübungen, Rate- und Kennenlernspielen sowie Bewegungsspielen*

Warm - ups sind in der Regel ca. 3-5-minütige Phasen zu Beginn einer Englischstunde, die die Lernenden auf die Fremdsprache in der neu beginnenden Stunde einstimmen. Die Inhalte können dabei themenbezogen wie auch völlig unabhängig vom Stundenthema sein. Wichtig ist, dass sich alle! Lernenden erfolgreich sprachlich beteiligen und so, positiv gestimmt, in der Englischstunde mitarbeiten können. Geeignet sind u. a. Chants und Lieder zum Mitsingen, kleine Sprechübungen, Rate- und Kennenlernspiele sowie Bewegungsspiele. Besonders motivierend ist dabei auch der Einsatz von Gitarre u. a. Instrumenten.

### Beispiele:

#### tonque twisters

- Two tiny tigers take two taxis to town.
- Double bubble gum bubbles double.
- One-one was a racehorse.  
Two-two was one, too.  
One-one won one race.  
Two-two won one, too.
- Elizabeth's birthday is on the third Thursday of this month.
- I eat eel while you peel eel.
- I scream, you scream, we all scream for ice-scream.
- Stupid superstition.
- Can you can a can as a canner can can a can?
- If you can't can any candy can,  
how many candy cans can a candy canner can if he can can candy cans?
- I wish to wish the wish you wish to wish,  
but if you wish the wish the witch wishes  
I won't wish the wish you wish to wish.

### Letter salad

How many words can you find...

(L schreibt Buchstaben an die Tafel, SuS finden Wörter mit den Buchstaben)

### Kim's game

(L zeigt ca. 10 Gegenstände, die auf dem Tisch für alle sichtbar sind. SuS schließen die Augen, L nimmt einen Gegenstand weg, SuS erraten fehlenden Gegenstand. )

### Rap – Biscuit Tin

CLASS: "Who took the biscuits from the biscuit tin?"

TEACHER: "Number **X** took the biscuits from the biscuit tin!"

PUPIL **X**: "Who, me?"

TEACHER: "Yes, you!"

PUPIL **X**: "Can't be!"

TEACHER: "Then who?"

PUPIL **X**: "Number **XX** took the biscuits from the biscuit tin!"

PUPIL **XX**: "Who, me?"  
PUPIL **X**: "Yes, you!"  
PUPIL **XX**: "Can't be!"  
PUPIL **X**: "Then who?"  
PUPIL **XX**: "Number **XXX** took the biscuits from the biscuit tin!"

### **Walk and talk – finding opposites**

(SuS gehen durch die Klasse, Partnerarbeit, nennen gegenseitig „opposites“ long/short)

### **The order game**

TPR- One pupil starts giving an order (classroom phrases like "open your book, stand up, spell the word etc.) and the next pupil must do exactly what he's told and so on.

### **I spy with my little eye something beginning with (A...)**

(Englische Version von "Ich sehe etwas, was du nicht siehst")

### **Number games**

(SuS schreiben Zahlen auf den Rücken des Partners, Erweiterung: Zahlen werden addiert, subtrahiert etc.)

### **Generic terms**

Find as many words as you can to ... (summer, spring, garden, winter, beach etc.)

### **One, two, oops**

Zahlen

Alle Schülerinnen und Schüler stehen auf. Es wird eine Einmaleins-Reihe festgelegt, z.B. die Dreierreihe. Die Schüler zählen auf Englisch durch. Immer wenn eine Zahl aus der Dreierreihe dran ist, wird sie durch ein „oops“ ersetzt. Wer das vergessen hat, scheidet aus und setzt sich hin. Wer bis zum Schluss übrig bleibt, hat gewonnen.

Das Spiel ist unter ganz verschiedenen Namen bekannt, u. a. als King Kong. Man kann es in einer verschärften Version spielen, indem man zwei Einmaleins-Reihen festlegt, die gemeinsame Vielfache haben, z.B. drei und fünf. Drei und deren Vielfache müssen durch „King“ ersetzt werden, fünf und die Vielfachen davon durch „Kong“. Gemeinsame Vielfach werden durch „King Kong“ ersetzt.

Literatur:

- Jazz Chants for Children (Carolyn Graham)
- Five-Minute-Activities (Penny Ur & Andrew Wright)
- Fundgrube für den handlungsorientierten Unterricht, Cornelsen
- Fundgrube für den Englischunterricht, Cornelsen
- 55-Five Minute Games (Christine Fink)