



FACHBRIEF 10

ENGLISCH GRUNDSCHULE

THEMENSCHWERPUNKT:
MEHR BEWEGUNG IM ENGLISCHUNTERRICHT!



Abb: SenBJF

SPRACHLICHE MITTEL MIT BEWEGUNG LERNEN UND SINNVOLLE BEWEGUNGSPAUSEN IN DEN UNTERRICHT INTEGRIEREN

Die Fachverantwortlichen werden gebeten, den Fachbrief den unterrichtenden Kolleginnen und Kollegen in geeigneter Form zur Verfügung zu stellen.

Zeitgleich wird er ins Netz gestellt unter:

<https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fachbriefe-grundschule>

Autorin des Fachbriefs und Ansprechpartnerin in der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie:
Jenny Hötzel, Fachaufsicht Englisch Grundschule (jenny.hoetzel@senbjf.berlin.de)

Weitere Ansprechpartnerin in der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie:
Sabine Lütke, Fachaufsicht Englisch und Koordination aller Fremdsprachen (sabine.luthe@senbjf.berlin.de)

Sehr geehrte Damen und Herren, liebe Kolleginnen und Kollegen,

es ist schon lange bekannt, dass bei Schülerinnen und Schülern im Grundschulalter das Grundbedürfnis nach Bewegung besonders ausgeprägt ist und dass, wenn ihm Rechnung getragen wird, die Lernmotivation aufrechterhalten werden kann und auch die physische und mentale Gesundheit der Schülerinnen und Schüler gefördert wird. Bisher dienen allerdings überwiegend Bewegungspausen und der Sportunterricht als Ventil für dieses Bedürfnis. Aber auch der Fremdsprachenunterricht bietet viele Möglichkeiten, dem Bewegungsbedürfnis der Kinder nachzukommen und es sich darüber hinaus zu Nutze zu machen.

Jüngere Forschungen zeigen, dass einerseits die Aufmerksamkeitsspanne durch Bewegungseinsatz verlängert werden kann und andererseits Lerninhalte besser im Gehirn verankert werden, je mehr Spuren zu ihnen angelegt werden. Neben den akustischen Spuren (z.B. die Lautgestalt eines neu erlernten Wortes) und den optischen Spuren (z.B. das Schriftbild oder das Sehen einer semantisierenden Geste) können auch motorische Spuren (das eigene Ausführen einer Bewegung zum Inhalt) Pfade schaffen, über die später auf die Lerninhalte wieder zugegriffen werden kann¹. Und da „sich etwa ein Drittel des Gehirns[...] mit der Planung, Koordination und Ausführung von Bewegungen befasst“², spielt die motorische Verankerung der Lerninhalte eine nicht zu unterschätzende Rolle.

Auf Grundlage der Erkenntnisse aus dem derzeitigen neurowissenschaftlichen Forschungsstand möchte ich in diesem Fachbrief verschiedene Möglichkeiten aufzeigen, wie das Lernen der sprachlichen Mittel im Englischunterricht mit Bewegungen gefördert und allgemein die Aufmerksamkeit der Schülerinnen und Schüler mit Bewegung aufrechterhalten werden kann. Praxisbeispiele sollen Sie dazu ermutigen, eigene Ideen zu entwickeln bzw. kreative Schülerideen zu nutzen und diese in Ihren Englischunterricht einfließen zu lassen.

Vielfältige bewegungsfördernde Methoden können über den Erwerb sprachlicher Mittel hinaus auch für die Entwicklung der kommunikativen Kompetenzen Hör-/Hörsehverstehen, Leseverstehen, Sprechen, Schreiben und Sprachmittlung sowie für die Vertiefung interkultureller Inhalte genutzt werden. Im Ausblick werden einige Beispiele, die diese verstärkt fördern, erwähnt. Auch hierbei sind Ihrem eigenen Ideenreichtum keine Grenzen gesetzt.

Mit freundlichen Grüßen,
Jenny Hötzel

¹ Vgl. Michaela Sambanis: „Bewegungslernen im Fremdsprachenunterricht“ in: Dr. Christian Andrä & Dr. Manuela Macedonia (Hrsg.) „Bewegtes Lernen – Handbuch für Forschung und Praxis“, Berlin 2020, S.9-21

² Vgl. P.A. Arndt & M.Sambanis: „Didaktik und Neurowissenschaften – Dialog zwischen Wissenschaft und Praxis“, Tübingen 2017

Inhalt:

1 Erkenntnisse aus neurowissenschaftlicher Forschung.....	4
2 Praxisbeispiele.....	5
2.1 Zyklische Bewegungen	6
2.1.1 Gehen, Radfahren.....	7
2.1.2 Treppensteigen	7
2.1.3 Wiederholende Gymnastikübungen	8
2.1.4 Seilspringen	8
2.2 Azyklische Bewegungen.....	9
2.2.1 Patsch-, Klatsch- und Stampfübungen.....	9
2.2.2 Tanzen.....	11
2.2.3 Kleine Spiele	12
2.2.4 Rollenspiele und pantomimische Spiele	16
3 Ausblick.....	18

1 Erkenntnisse aus neurowissenschaftlicher Forschung

Seit ungefähr zehn Jahren wird auch in der Abteilung der Didaktik des Englischen an der Freien Universität Berlin zum Lernen mit Bewegungen im Englischunterricht intensiv geforscht. Dabei ist man u.a. zu der Erkenntnis gekommen, dass Bewegungen vielfältig zum Unterstützen oder Vertiefen des Lernens im Fremdsprachenunterricht eingesetzt werden können³.

Einerseits können Bewegungspausen ab ca. fünf Minuten Länge zu einem „Nachhalleffekt“ führen, der die Aufmerksamkeit der Schülerinnen und Schüler für die folgenden fünfzehn Minuten wiederherstellt, und gleichzeitig durch einen Wechsel der Unterrichtsform lange weile entgegenwirken. Da die Aufmerksamkeitsspanne bei Kindern ungefähr das Alter mal zwei in Minuten beträgt, würde dementsprechend für ein zehnjähriges Kind nach zwanzig Minuten eine Bewegungspause von fünf Minuten sinnvoll sein, damit es sich bis fünf Minuten vor dem Unterrichtsende einer 45-minütigen Unterrichtsstunde noch konzentrieren kann. Leider lässt sich der „Nachhalleffekt“ aber durch eine Verlängerung des Bewegungsangebots nicht signifikant verlängern.

Darüber hinaus konnte für den Fremdsprachenunterricht nachgewiesen werden, dass „Bewegungen, die sich mit Inhalten stimmig verbinden lassen und die von den Lernenden selbst ausgeführt werden (z.B. beim Wiederholen eines neuen Wortes), [...] beim mittel- und längerfristigen Behalten [...] sowie beim flexiblen und schnellen Zugriff auf Inhalte [...] in der Regel positive Effekte zeigen.“⁴

Weitere Erkenntnisse aus Studien zum bewegungsbasierten Lernen von sprachlichen Mitteln⁵ lassen sich folgendermaßen zusammenfassen:

- Für das Bewegungslernen ist das Nutzen von Bewegungen, die zum Lerninhalt passen, besonders effektiv - ein Effekt tritt aber auch ein, wenn die Bewegungen das nicht tun (z.B. wenn man beim Spaziergehen lernt).

³ Vgl. Michaela Sambanis: „Bewegungslernen im Fremdsprachenunterricht“ in: Dr. Christian Andrä & Dr. Manuela Macedonia (Hrsg.) „Bewegtes Lernen – Handbuch für Forschung und Praxis“, Berlin 2020, S.9-21

⁴ Vgl. Michaela Sambanis: „Bewegungslernen im Fremdsprachenunterricht“ in: Dr. Christian Andrä & Dr. Manuela Macedonia (Hrsg.) „Bewegtes Lernen – Handbuch für Forschung und Praxis“, Berlin 2020, S.9-21; Ein Überblick über die Erkenntnislage findet sich in P.A. Arndt & M.Sambanis: „Didaktik und Neurowissenschaften – Dialog zwischen Wissenschaft und Praxis“, Tübingen 2017, S.129ff.

⁵ In Michaela Sambanis: „Bewegungslernen im Fremdsprachenunterricht“ (in: Dr. Christian Andrä & Dr. Manuela Macedonia (Hrsg.) „Bewegtes Lernen – Handbuch für Forschung und Praxis“, Berlin 2020, S.9-21) werden ein Promotionsprojekt zum Vokabellernen in der gymnasialen Oberstufe und ein Promotionsprojekt zum Lehren und Lernen grammatischer Strukturen vorgestellt und in einem weiteren Promotionsprojekt geht es um mögliche Effekte auf das im englischsprachigen Sachfachunterricht aufgebaute Vokabular.

- Eine besondere Aktivierung der Schülerinnen und Schüler und eine bessere Akzeptanz der Bewegungen tritt ein, wenn sie sich selbst die Bewegungen für die Lerninhalte ausdenken. Dazu können die Bewegungen z.B. in Gruppenarbeit erarbeitet und anschließend der Klasse präsentiert werden.
- In der Unterrichtskommunikation können Gesten mit den entsprechenden Bewegungen eine unaufdringliche Fehlerkorrektur durch die Lehrkraft ermöglichen.
- Besonders unterstützend ist das Wörterlernen mit Bewegung für Schülerinnen und Schüler mit unterdurchschnittlichen Gedächtnisleistungen.⁶

Diese Erkenntnisse bieten den Lehrkräften die Möglichkeit, den Schülerinnen und Schülern durch die Übung von sprachlichen Mitteln mit Bewegung eine weitere effektive Sprachlernstrategie zu vermitteln, die ihre Sprachlernkompetenz erweitert⁷.

Eine Sonderform des Bewegungslernens erforscht die *Performative Didaktik*, die sich mit Theatermethoden beschäftigt. Beim Theaterspielen ermöglichen zusätzlich zu Bewegungen noch Gesten und Musik mehrdimensionale Lernzugänge.

2 Praxisbeispiele

Praxisbeispiele für das Erlernen und Vertiefen von Wörtern und *chunks*⁸ zu den in den Jahrgangsstufen 3 und 4 relevanten Alltagssituationen und -themen (wie z.B. *school things, months and days, meeting people* oder *Halloween, etc.*) finden sich z.B. in dem Buch „Bewegtes Lernen! Englisch“⁹.

In dem Buch „Move Ya!“¹⁰ hingegen finden sich sowohl Bewegungsideen für das Vertiefen von grammatischen Strukturen (*articles, genitive “-s“, plural, comparative and superlative of adjectives, adverbs, pronouns, possessive determiners, gerunds, imperatives, irregular verbs, conjunctions*) als auch für die Festigung von *syntax* und *tenses*.

⁶ Macedonia, Müller und Frederici fanden heraus, dass *Low Performer* signifikant mehr vom Wörterlernen mit Bewegung profitieren als *High Performer*. Vgl. dazu M.Macedonia, K.Müller & A.D.Friesderici „Neural correlates of high performance in foreign language vocabulary learning“ in „Mind, Brain, and Education“, 4(3); <https://doi.org/10.1002/hbm.21084>

⁷ Die Schülerinnen und Schüler sollen gemäß Rahmenlehrplan Berlin Brandenburg 1-10 (RLP) ihre Sprachlernkompetenz entwickeln und Strategien des Sprachenlernens nutzen können (vgl. RLP Teil C Moderne Fremdsprachen, S.32; <https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/rlp-online/c-faecher/englisch/kompetenzentwicklung>)

⁸ Zur weiteren Beschäftigung mit dem Thema „Einführung und Vertiefung von Wörtern und *chunks*“ eignet sich die Broschüre „Empfehlungen zum Umgang mit den Standards „Verfügen über sprachliche Mittel“ im Teil C Moderne Fremdsprachen des Rahmenlehrplans (1–10)“; https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/rlp-online/Teil_C/Moderne_Fremdsprachen/Empfehlungen_Sprachliche_Mittel/1_Sprachliche_Mittel_Hinweise_fuer_alle_Fremdsprachen_I_17_10_17_pens.pdf.pdf

⁹ Vgl. Beate Büngers, Kristin Rücker „Bewegtes Lernen! Englisch – Inhalte in und durch Bewegung nachhaltig verankern (1.-4.Klasse)“; Auer Verlag; Augsburg 2020

¹⁰ Vgl. Christine Fink, Oliver Fink „Move Ya! – Grammatikspiele mit Bewegung für den Englischunterricht“; Verlag an der Ruhr; Mülheim an der Ruhr 2013

Im Folgenden stellt dieser Fachbrief verschiedene Bewegungsarten vor, die sich für das Erlernen und Festigen der sprachlichen Mittel eignen und gibt Beispiele, die für die eigene Kreativität genutzt werden können. Dabei gilt es immer zu beachten, dass das Prinzip „vom Leichten zum Schweren“ angewendet wird - sich also komplexen Bewegungen oder Lerninhalten graduell angenähert wird, damit keine Überforderungssituation zu Beginn entsteht.

Eine Differenzierung ist ebenfalls leicht möglich: Mit „leichten“ Vorstufen kann von leistungsschwächeren oder motorisch unbegabteren Schülerinnen und Schülern weitergearbeitet werden. Für die leistungsstärkeren oder motorisch besonders begabten Schülerinnen und Schüler können schwierigere Varianten entwickelt werden, die sie noch mehr fordern. Bei den folgenden Praxisbeispielen wird jeweils an geeigneter Stelle auf Differenzierungsmöglichkeiten hingewiesen.

Generell sollten die Bewegungen aber nicht zu komplex sein, damit nicht das Bewegungslernen im Vordergrund steht, sondern das Englischlernen.

Die in diesem Kapitel genannten Praxisbeispiele sind nicht den im Rahmenlehrplan genannten Niveaustufen zugeordnet¹¹. Es obliegt den unterrichtenden Lehrkräften, die Eignung entsprechend der Komplexität der Übungen für die Lerngruppe einzuschätzen.

2.1 Zyklische Bewegungen

Wie in Kapitel 1 beschrieben, eignen sich - wenn auch in geringerem Umfang - nicht-passende Bewegungen dazu, Wörter oder *chunks* zu memorisieren. Dazu zählen auch die sich immer wiederholenden Bewegungsabläufe, die vielen Individualsportarten zugrunde liegen, aber auch Treppensteigen, Seilspringen und wiederholt ausgeführte gymnastische Übungen. Sie alle haben gemeinsam, dass ihnen eine stetige Rhythmisierung zugrunde liegt, die auch beim Aussprechen der Wörter oder *chunks* während der Ausführung der Bewegungen beachtet werden sollte, um Sprache und Bewegung bestmöglich zu koppeln: Eine Zahl/eine Silbe/ein Wort entspricht einem Bewegungszyklus, z.B. einem Schritt - je nach Geschwindigkeit bzw. Länge des Zyklus. So schafft man z.B. beim zügigen Gehen, wo die Bewegungszyklen schnell aufeinander folgen, eventuell eine Silbe pro Schritt, während beim langsamen Spazieren ein ganzes Wort wiederholt werden kann.

Konditionell anspruchsvolle zyklische Sportarten wie Rudern, Joggen oder Schwimmen eignen sich weniger für das Bewegungslernen, weil die schnelle Atmungsfrequenz ein gleichzeitiges (Nach-)Sprechen der sprachlichen Mittel unmöglich macht.

¹¹ Vgl. Konkretisierung der Standards „Verfügen über Sprachliche Mittel“ für das Fach Englisch im RLP; <https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/rlp-online/c-faecher/englisch/kompetenzentwicklung>

2.1.1 Gehen, Radfahren

Wenn Gehen oder Radfahren zum Verankern der Wörter oder *chunks* genutzt werden, müssen diese so bereitgestellt werden, dass sie während der sportlichen Tätigkeit abgerufen werden können. Dafür eignen sich z.B. Audios (die über ein Wiedergabegerät mit Kopfhörern abgespielt werden können), aber auch Zettel oder Karteikarten, die ggf. sogar positioniert werden können wie bei einem Laufdiktat. Die gehörten oder gelesenen Wörter oder Wortgruppen werden dann während der Bewegungsausführung nachgesprochen.

Diese Form des Wortschatzlernens eignet sich jedoch eher für Phasen des schulisch angeleiteten Lernens zu Hause (saLzH) oder für Hausaufgaben und weniger für den Präsenzunterricht.

2.1.2 Treppensteigen

Während des Präsenzunterrichts leicht zu realisieren ist hingegen z.B. das Erlernen des Zählens mit Treppensteigen, das bereits häufig im Kindergartenbereich mit deutschen Zahlen geübt wird, wodurch bei den jungen Schülerinnen und Schülern ein Wiedererkennungseffekt eintreten kann, der die Motivation noch verstärkt. Dabei wird beim Hochsteigen jeder Stufe Zahl für Zahl auf Englisch aufwärts gezählt und beim Treppenstufen heruntersteigen abwärts. Das kann paarweise wiederholt werden und anschließend können Stufen ausgelassen werden und die ausgelassenen Zahlen von der Partnerin bzw. vom Partner genannt werden. Wichtig ist auch hierbei, dass die Zahlen beim Treppensteigen von den Schülerinnen und Schülern laut mitgesprochen werden.

Statt mit Zahlen können die Treppenstufen zum Erlernen des Alphabets z.B. auch mit englischen Buchstaben versehen werden (A/a = erste Stufe, B/b = zweite Stufe, etc.), die zu Beginn in schriftlicher Form auf die Stufen geklebt werden, damit sie zusätzlich optisch unterstützen können. Nach und nach werden dann die aufgeklebten Buchstaben entfernt, so dass die Lücken von den Schülerinnen und Schülern aus dem Kopf ergänzt werden müssen. Am Ende sagen die Schülerinnen und Schüler beim Treppensteigen die Buchstaben von allein und ohne optische Hilfe auf. Diese Übung bietet sich für das Hochlaufen von der Pause in den Klassenraum oder das Auf-den-Hof-Gehen nach dem Englischunterricht (wenn die Stufen auf der anderen Seite abwärts beklebt wurden) an.

Bei der Vorbereitung der Wortkarten und dem Anbringen an den Stufen können Schülerinnen und Schüler einbezogen werden.

2.1.3 Wiederholende Gymnastikübungen

Das Zählen bis 100 kann auch mit Gymnastikübungen, z.B. *jumping jacks, squads, etc.* geübt werden. Dabei wird eine Übung immer zehn Zählheiten lang ausgeführt (z.B. *twenty-one, twenty-two, ..., thirty*), bevor nach der nächsten Zehnerzahl gewechselt wird (z.B. *thirty-one, thirty-two, ..., forty*). Die Schülerinnen und Schüler machen die Übungen mit und sprechen die Zahlen. Auch hierfür gibt es Trainingsvideos¹² im Internet, die der Lehrkraft die Rolle des *instructors* abnehmen können (sofern ein Smartboard in der Klasse vorhanden ist) oder für das saLzH eingesetzt werden können.

2.1.4 Seilspringen

Ebenfalls für das Zählen bis 100¹³ aber auch für das Festigen anderer Wortfelder wie z.B. *food* eignen sich *skipping games*: Dabei werden beim gleichmäßigen Springen in dem von zwei Schülerinnen und Schülern geschwungenen Springseil Wörter aufgezählt bis das Seil hängen bleibt oder keine Wörter mehr einfallen.

Beim Seilspringen können aber auch zusätzliche (asynchrone) Bewegungsaufgaben erfüllt werden, die der Semantik entsprechen, was z.B. bei dem *skipping game "Teddy bear, teddy bear turn around"* der Fall ist: Hier sprechen die beiden Seilschwingenden¹⁴ folgenden Reim:

- 1 Teddy bear, teddy bear turn around (beim Springen umdrehen).
Teddy bear, teddy bear touch the ground (kurz herunterbeugen, im Idealfall mit den Fingerspitzen den Boden berühren).
Teddy bear, teddy bear reach up high (Arme hochnehmen).
Teddy bear, teddy bear touch the sky (ganz hoch die Knie anziehen beim Springen).
- 2 Teddy bear, teddy bear move your feet (beim Zwischenhüpfer kurz die Fußspitzen strecken).
Teddy bear, teddy bear dance to the beat (Tanzbewegung machen).
Teddy bear, teddy bear find your nose (Nase berühren).
Teddy bear, teddy bear touch your toes (Fußspitze eines Fußes berühren).

¹² Z.B. „Lassen Sie uns fit werden Count Count to 100 Count bis 100 Song Counting bis 100 Jack Hartmann“: <https://www.youtube.com/watch?v=OTgLf3PMOc> bzw. Jack Hartmann „Let’s Get Fit (Counting 100 by 1’s)“ aus dem Album „Movin’ 2 Math“(2014)

¹³ Z.B. “My-sister/brother/dad/mum...-is-one-two-three-...”

¹⁴ Die Seilschwingenden haben ebenfalls einen Lerneffekt, weil sie alles mehrfach sprechen während sie einen Arm gleichmäßig rotieren. Sie sollten regelmäßig ausgewechselt werden, damit jedes Kind sowohl springt als auch schwingt. Besonders effektiv ist daher die Arbeit in Kleingruppen von vier/fünf Schülerinnen und Schülern.

Die oder der Springende führt die genannten Bewegungen aus und spricht in der Wiederholung mit: Zuerst wird ausschließlich die erste Strophe gesprochen; erst wenn das klappt, kann im nächsten Durchgang die zweite Strophe ergänzt werden. Leistungsstarke Schülerinnen und Schüler können anschließend ggf. damit beauftragt werden, sich eine weitere Strophe auszudenken.

Bei den *skipping games* beginnt das springende Kind zuerst in Sprungposition (seitlich zum Seil in der Mitte des Seils stehend [eine(n) Seilschwingende(n) fixierend]). Der erste Sprung wird mit dem ersten Schwung gemacht. Gibt es Bewegungsanweisungen, werden diese auf wenige Sprünge beschränkt (z.B. nur Strophe 1 bei *Teddy bear*, ...). Wenn alles klappt, wird als Auftakt immer das von außen Hereinlaufen zur Sprungposition und als Ende das Herauslaufen nach erfolgreichem Absolvieren aller Bewegungsanweisungen (oder einer festgelegten Zahl, z.B. wenn bis 20 gezählt wurde) geübt. Wenn auch das funktioniert, können entweder weitere Zeilen (z.B. Strophe 2 bei *Teddy Bear...* oder beim Zählen, dass nun bis 30 gezählt werden soll) hinzugenommen werden oder es springen mehrere Schülerinnen und Schüler gleichzeitig: sie können hintereinander stehen oder einander zugewandt. Durch diese Variationen kann auch motorisch differenziert werden. So bleiben Kinder mit viel Vorerfahrung im Seilspringen genauso motiviert wie diejenigen mit weniger Erfahrung.

2.2 Azyklische Bewegungen

Bewegungen, die nicht in einem wiederkehrenden Zyklus ausgeführt werden, sind grundsätzlich¹⁵ noch besser geeignet, um sprachliche Mittel zu üben und zu festigen, da sie zum Inhalt passend gestaltet werden können.

Sie bieten durch die Vielfalt an möglichen Bewegungen auch einen schier unendlichen Pool, aus dem geschöpft werden kann. Daher können im Folgenden nur einige Beispiele gegeben werden.

2.2.1 Patsch-, Klatsch- und Stampfübungen

Bei dieser Art der Kombination von verschiedenen Bewegungen der Extremitäten zu Worten oder Sätzen erfolgt die Rhythmisierung durch die *body-percussion*.

Wichtig ist bei der Einführung dieser Übungen, dass die Schülerinnen und Schüler ein Bewegungsvorbild bekommen, denn Bewegungslernen funktioniert im Grundschulalter noch am besten durch visuelle Vorbilder. Das können Mitschülerinnen und Mitschüler sein, die die Bewegung bereits kennen oder sie sich ausgedacht haben, oder auch die Lehrkraft

¹⁵ Vgl. Kapitel 1 Erkenntnisse aus neurowissenschaftlicher Forschung.

bzw. ein Video. In der Regel können die Kinder auf diese Weise einfache Bewegungen sofort umsetzen bzw. mitmachen.

Englischsprachige *clapping games*¹⁶ wie „*Hi lo chickalo*“¹⁷ können abgewandelt werden, um Wortfamilien einzuführen, oder es können eigene *clapping games* dafür erfunden werden (am besten von den Schülerinnen und Schülern selbst). Die Anzahl der *body percussion*-Bewegungen kann entweder frei gestaltet oder von der Lehrkraft vorgegeben werden, z.B.: *Invent a clapping game about traffic words with your partner and use: 2 times snapping, 4 times clapping, one stomp and two times back to back touching of the hands.* Im Anschluss werden die erfundenen *clapping games* dem Plenum vorgestellt und nachgemacht oder es wird nur das passendste *clapping game* ausgewählt und dann von allen imitiert.

Bei der Einführung von komplexen *clapping games* (wie z.B. „*Hi lo chickalo*“) hat es sich bewährt, zunächst in Kreis aufstellung oder am Platz die Bewegungen einzeln zu üben und dann mit einem Partner die Bewegungen zu machen. Einige *clapping games* funktionieren auch im Kreis (nach rechts und links gleichzeitig).

Ein spezifisches Beispiel für das Memorisieren mit *body percussion* sind die unregelmäßigen Verben, die in Gruppen eingeteilt und mit bestimmten Bewegungen zugeordnet geübt werden können, wobei bei jeder Bewegung das dazugehörige Wort laut gesprochen wird. Die Bewegungen können z.B. folgendermaßen aussehen:

1. go (Arme über den Kopf nach oben strecken) - went (Arme auf Schulterhöhe nach vorne strecken) - gone (Fingerspitzen berühren den Boden) → die gleiche Bewegung für *irregular verbs* mit drei verschiedenen Formen, z.B. eat, swim, drink, etc.
2. think (Arme vor der Brust kreuzen) - thought (auf die Oberschenkel patschen) - thought (auf die Oberschenkel patschen) → die gleiche Bewegung für *irregular verbs* mit gleicher 2.+3.Form, z.B. catch, dream, sleep, etc.
3. cut (in die Hände klatschen) - cut (in die Hände klatschen) - cut (in die Hände klatschen) → die gleiche Bewegung für *irregular verbs* mit drei gleichen Formen, z.B. put, etc.

Für alle unregelmäßigen Verben der entsprechenden Gruppe werden dann die gleichen Bewegungen genutzt. So lernen die Schülerinnen und Schüler automatisch, zu welcher Gruppe die Wörter gehören und sie können durch diese Sensibilisierung und gleichzeitige Verknüpfung mit Bewegung die unregelmäßigen Verben auch längerfristig sicher abrufen.

¹⁶ Eine Übersicht über die Herkunft und Bewegungsideen für *clapping games* finden sich in dem Youtube-Video „*An introduction to clapping games*“ (British Library): https://www.youtube.com/watch?v=RNvj3c_SSc

¹⁷ Für viele *clapping games* finden sich wie auch für „*Hi lo chickalo*“ (z.B. <https://www.youtube.com/watch?v=I5ufikuCndk>) auf Youtube Beispiele, die im Klassenraum auch auf dem Smartboard (falls vorhanden) gezeigt werden können und der Lehrkraft die Demonstrationsrolle ersparen.

Grundsätzlich sollten die unregelmäßigen Verben geübt werden, die für das momentane Thema relevant sind, denn alle Wörter, die nicht kommunikativ angewendet werden, werden schnell wieder vergessen.¹⁸ Deshalb sollte eine sinnvolle Auswahl der zu erlernenden unregelmäßigen Verben getroffen werden.

Bei der Übung mehrerer unregelmäßiger Verben mit Bewegungen im Unterricht hat es sich bewährt, nur die erste Gruppe als Beispiel vorzugeben (z.B. wie im *go-went-gone*-Beispiel) und die Bewegungen für die anderen Gruppen von den Schülerinnen und Schülern vorschlagen zu lassen (wobei die Wörter immer laut mitgesprochen werden sollten). Anschließend kann im Plenum darüber abgestimmt werden, welcher Vorschlag am passendsten ist. Dieser wird dann zusammen umgesetzt. Auf diese Weise werden die Bewegungen von den Schülerinnen und Schülern besser akzeptiert und zusätzlich reflektiert, wodurch sie noch besser verinnerlicht werden.

Zuhause werden die unregelmäßigen Verben mit den im Unterricht eingeführten und bereits mehrfach geübten Bewegungen nochmals geübt. Fehlenden Schülerinnen und Schülern kann ggf. ein Bewegungsvideo aus der Stunde über ein Lernmanagementsystem zum Lernen zur Verfügung gestellt werden - damit wird auch gleich die richtige Aussprache sichergestellt.

2.2.2 Tanzen

Geeignet zum ganzheitlichen Erlernen und Festigen sprachlicher Mittel sind auch bekannte *Songs*, *Raps* und *Action Rhymes*. Besonders authentisch sind die bekannten englischen *nursery songs* wie z.B. *Head and shoulders, knees and toes*, *The wheels on the bus* oder *If you're happy and you know it*. Außerdem bieten viele Lehrwerke für die Jahrgangsstufen 3 und 4 thematisch passende Bewegungslieder und -reime. Die besungenen Lerninhalte werden tanzend mit passenden Bewegungen dargestellt. Dabei gibt der *Song*, *Rap* oder *Action Rhyme* den Rhythmus vor. Auch hierbei ist der Lerneffekt am größten, wenn selbst (nach)gesungen wird. Der Lehrkraft fällt dabei in der Regel die Aufgabe zu, vorzutanzten und dabei als Gesangs- und Bewegungsvorbild zu agieren, sofern hierfür kein Video am Smartboard gezeigt werden kann.

Bei Songs mit vielen Strophen bzw. vielen oder komplexen Bewegungen empfiehlt es sich, bei der Einführung strophenweise vorzugehen oder sogar den eingängigen Refrain zuerst zu üben, da dieser meist am schnellsten beherrscht wird und leistungsschwächeren Schülerinnen und Schülern zwischendurch immer wieder Sicherheit gibt. Differenziert werden kann durch das Hinzunehmen oder Weglassen weiterer Strophen oder Bewegungen, das

¹⁸ Das gilt für alle Wörter und *chunks*, die nicht stupide aus Lehrbuch-Wörterlisten (möglichst noch in Reihenfolge) auswendig gelernt werden sollten. Deshalb sollten die Tabellen der *irregular verbs* nicht formal heruntergelernt werden, sondern nur dem Nachschlagen dienen.

Tempo (vom Langsamen zum Schnellen) und beim Singen zusätzlich durch das Variieren der Stimmlage (z.B. durch die Aufgaben wie „*Sing like an old man.*“ etc.). Außerdem kann an bestimmten Stellen gestoppt werden, so dass die Schülerinnen und Schüler die fehlende Zeile ergänzen müssen.

Darüber hinaus kann man sich die Kreativität der Schülerinnen und Schüler zunutze machen und weitere *Songs oder Raps* von ihnen mit Bewegungen versehen oder ganz selbst kreieren lassen, um Lerninhalte im Gehirn besser zu verankern.

2.2.3 Kleine Spiele

Kleine Spiele eignen sich ebenfalls dazu sprachliche Mittel zu festigen – hierbei sind allerdings nicht alle von ihnen so effektiv wie die anderen bisherigen azyklischen Bewegungsarten, weil die Lerninhalte nicht bei allen Spielen von den Schülerinnen und Schülern mitgesprochen werden. Besonders die bewegungsintensiven kleinen Spiele können aber zusätzlich als *Energizer* und sinnvolle (thematisch passende) Bewegungspause genutzt werden, um die Konzentrationsphase der Schülerinnen und Schüler zu verlängern; nicht nur, weil ein Methodenwechsel den Unterricht bereichert, sondern auch, weil der Kreislauf angekurbelt und damit die Sauerstoffversorgung des Gehirns verbessert wird. Zudem wird dem kindlichen Bedürfnis nach Bewegung Rechnung getragen und deshalb haben die kleinen Spiele eine besonders motivierende Wirkung.

Die Auswahl an kleinen Spielen, die für das Festigen von sprachlichen Mitteln genutzt werden können, ist sehr groß. Im Folgenden sollen Beispiele für verschiedene Untergruppen gegeben werden, die teilweise im Klassenraum und teilweise auf dem Schulhof durchgeführt werden können. Dabei ist zunächst wichtig, dass die Lehrkraft die Organisationsform festlegt. Ist diese den Schülerinnen und Schülern bereits bekannt (weil sie ein ähnliches Spiel bereits kennen), benötigt es weniger Erklärungen der Lehrkraft und die Umsetzung funktioniert in der Regel reibungslos.

Bei *circle games*¹⁹ sitzen die Schülerinnen und Schüler im Kreis und erfüllen Aufgaben wie z.B. bei *Musical Chairs*²⁰, *Fruit Salad*²¹ oder *Change Seats*²². Bei *Change Seats* befindet sich eine Schülerin oder ein Schüler in der Mitte des Sitzkreises und versucht, einen freien Platz zu ergattern, wenn Kinder aus dem Sitzkreis aufgefordert werden, die Plätze zu

¹⁹ Beispiele für *circle games* finden sich z.B. unter <https://icebreakerideas.com/circle-games/>

²⁰ *Musical Chairs* (siehe: https://icebreakerideas.com/circle-games/#Musical_Chairs) kann zum Erlernen der Farben genutzt werden, indem die Lehrkraft verschiedenfarbige Blätter auf die Stühle legt und ansagt, welche Farbe heraus ist. Dieser Stuhl darf, wenn die Musik stoppt, nicht besetzt werden. Die Schülerin oder der Schüler ohne Sitzplatz setzt aus und sagt die nächste Farbe an: „Don't sit on...“. Bei jeder Runde wird ein Stuhl entfernt. Die letzte Schülerin bzw. der letzte Schüler im Spiel hat gewonnen.

²¹ Vgl. z.B. https://www.youtube.com/watch?v=SK_RopphlWY

²² Vgl. z.B. https://icebreakerideas.com/circle-games/#Change_Seats

tauschen. Um Körperteile oder Kleidungsstücke auf Englisch zu üben, nennt die Lehrkraft Farben oder Merkmale, die an den Schülerinnen und Schülern oder an ihrer Kleidung zu sehen sind²³, z.B. *“All children with brown eyes change seats.”* oder *“All girls with a blue T-shirt change seats.”* und die Schülerinnen und Schüler, die entsprechend aussehen bzw. gekleidet sind, müssen möglichst schnell ihre Plätze tauschen. Wichtig ist, dass ein Startsignal vereinbart wird, nachdem die Kinder loslaufen, z.B. wenn *“change seats“* gesagt wurde.

Dieses Spiel kann auch auf dem Schulhof mit dem Schwingen eines Schwungtuchs verbunden werden, das von den Schülerinnen und Schülern hoch- und heruntergeschwungen wird. Beim Herunterschwingen wird angesagt, welche Kinder beim nächsten Hochschwingen die Plätze tauschen sollen, und diese müssen dann unter dem Schwungtuch zu einem anderen Platz laufen, bevor sich das Tuch wieder senkt. Um die Farben mit dem Schwungtuch zu festigen, sollen die Kinder die Plätze tauschen, die einen entsprechend farbigen Abschnitt des Schwungtuchs festhalten (z.B. bei *“red“* einen roten Abschnitt). Wenn der Spielgedanke verstanden ist, übernehmen einzelne Schülerinnen und Schüler die Ansagen.

Bei *relay games* (Spiele in Riegenaufstellung) sitzen die Schülerinnen und Schüler in gleich langen Riegen mit Abstand hintereinander (die Riegen selbst haben großen Abstand zueinander) und die ersten, zweiten usw. Schülerinnen und Schüler bekommen z.B. jeweils die gleiche Zahl (oder Zehnerzahl oder Farbe oder den gleichen Buchstaben) zugewiesen. Die Lehrkraft nennt eine Zahl (oder zweistellige Zahl oder Farbe oder einen Buchstaben) und die Schülerinnen bzw. Schüler mit der Zahl (oder Zehnerzahl oder Farbe oder dem Buchstaben) müssen einmal im Uhrzeigersinn²⁴ um ihre eigene Reihe oder einen entfernt aufgestellten Pylonen herumlaufen und sich wieder an ihren eigenen Platz zurücksetzen. Wer als erstes ankommt, bekommt einen Punkt für seine Mannschaft. Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt. Die Aufgaben sind variierbar, z.B. durch gestellte Rechenaufgaben (z.B. *„four plus three“* → die Schülerinnen und Schüler an Stelle 7 müssen loslaufen), Farbmischungen (z.B. *„yellow mixed with red“* → Schülerinnen und Schüler mit der Farbe Orange müssen loslaufen) oder andere Fortbewegungsarten wie z.B. Seitgaulopp, auf einem Bein Hüpfen, rückwärts Laufen etc.

Zum Üben der Buchstaben kann die Lehrkraft Wörter nennen und entweder die Schülerinnen und Schüler mit dem Anfangsbuchstaben des jeweiligen Wortes laufen los oder (bei kurzen Wörtern) alle Buchstaben, die in dem Wort vorkommen. Die Auswahl der Wörter

²³ Als Variante können die Stühle mit Wort-Schildern (z.B. *banana, cherry, apple, etc.*) versehen werden, die dann von der Lehrkraft aufgerufen werden (z.B. *“Banana and apple change seats!“*).

²⁴ Später kann auch als schwierigere Variante die Laufrichtung gewechselt werden, indem *“clockwise“* oder *“anti-clockwise“* angesagt werden.

muss aber entsprechend der Schülerzahl pro Riege auf bestimmte Buchstaben beschränkt sein und sollte deshalb im Vorfeld erfolgen.

Altbekannte Hüpfspiele wie „Himmel und Hölle“ können ebenfalls für das Englischlernen genutzt werden²⁵. So können z.B. mit „Himmel und Hölle“ die Personalpronomen gefestigt werden, indem gesprungen wird und die Personalpronomen gleichzeitig laut gesprochen werden:

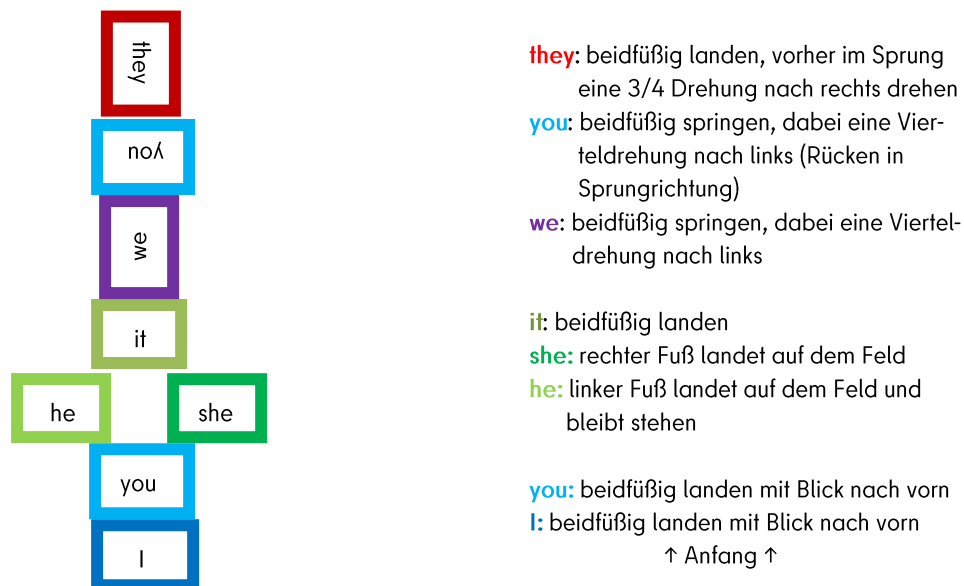


Abb: Vgl. Buchrücken von Christine Fink, Oliver Fink „Move Ya! – Grammatikspiele mit Bewegung für den Englischunterricht“; Verlag an der Ruhr; Mülheim an der Ruhr 2013

Mit Laufspielen wie z.B. „*Shark, shark what time is it?*“ (= „Fischer, Fischer wie tief ist das Wasser“) können z.B. die Frage und Antwort zur Uhrzeit (ganze Stunden) sowie die Zahlen bis 12 gefestigt werden: Die Schülerinnen und Schüler (= *fish*) stehen einer einzelnen Fängerin bzw. einem Fänger (= *shark*) mit großem Abstand (auf dem Schulhof) in einer Reihe gegenüber und fragen den Fänger: „*Shark, shark, what time is it?*“.

Der Fänger antwortet eine Uhrzeit, z.B. „*It's three o'clock.*“ Daraufhin gehen die „Fische“ drei Schritte auf ihn zu. Wenn sie nahe genug am Fänger dran sind, antwortet der Fänger „*Lunchtime!*“ und fängt so viele „Fische“ wie er kann. Die „Fische“ fliehen zurück an die Grundlinie, wo sie in Sicherheit sind. Alle gefangenen Schülerinnen und Schüler sind in der nächsten Runde Fänger und müssen sich bei den nächsten Antworten auf die Uhrzeiten einigen. Der letzte „Fisch“ (der nicht gefangen wurde) wird im nächsten Spiel zum ersten Fänger.

Ein anderes Beispiel ist das „Roboterspiel“, mit dem Richtungen gefestigt werden können: Die Schülerinnen und Schüler finden sich auf dem Schulhof zu zweit zusammen, wobei

²⁵ Vgl. Christine Fink, Oliver Fink „Move Ya! – Grammatikspiele mit Bewegung für den Englischunterricht“; Verlag an der Ruhr; Mülheim an der Ruhr 2013

eine(r) der Roboter ist, der die Augen geschlossen hält, in Schrittempo vorwärtsgesht und den Anweisungen der/des anderen folgt. Die Partnerin bzw. der Partner dirigiert den Roboter mit den Anweisungen *“straight on“, “turn left“, “turn right“* und *“stop“* über den Schulhof und stellt sicher, dass der Roboter nirgendwo anstößt, und teilt ihm außerdem mit, wenn die Anweisung falsch umgesetzt wurde (z.B. *“That’s wrong! Turn right!“*). Nach kurzer Zeit sind die Anweisungen normalerweise verinnerlicht und werden immer richtig umgesetzt.

Das Zusammenfinden in Paaren oder Gruppen ist – wenn keine Kombinationen von der Lehrkraft vorgegeben werden – manchmal nicht ganz einfach, kann aber auch Teil eines Bewegungsspiels sein, wie z.B. bei dem folgenden Spiel, bei dem die Körperteile gefestigt werden: Die Schülerinnen und Schüler joggen durcheinander in einem abgesteckten Bereich auf dem Schulhof oder in der Turnhalle. Auf Pfiff müssen sie sich in Gruppen (Anzahl der Schülerinnen und Schüler pro Gruppe wird von der Lehrkraft schon vorher beim Laufen genannt) zusammenfinden und kooperativ jeweils mit den von der Lehrkraft genannten Körperteilen den Boden berühren, z.B.:

- *two students – two feet* (nur zwei Füße dürfen den Boden berühren; mögliche Lösung: zwei Schülerinnen und Schüler stehen mit jeweils einem Bein auf dem Boden)
- *two students – one foot and two hands* (nur ein Fuß und zwei Hände dürfen den Boden berühren)
- *three students – two feet and one hand* (nur zwei Füße und eine Hand dürfen den Boden berühren)
- *two students – two feet, one knee and one shoulder*
- *four students – one head, four feet and three hands*
- *three students – four feet, one butt/bottom and one head*
- *two students – five fingers, one arm and three feet*
- *five students – six feet, two knees, two shoulders, one head, three hands*

Die Lehrkraft geht herum und schaut sich zusammen mit der ggf. übrig gebliebenen Schülerin bzw. dem Schüler die Gruppenlösungen an und gibt Feedback, ob die Anzahl an Körperteilen in den Gruppen korrekt umgesetzt wurde. Danach wird erneut gepfiffen und einzeln weitergejoggt. Beim Laufen wird die nächste Schüler(innen)anzahl genannt.

Dieses Beispielspiel zeigt, dass, wenn die Lehrkraft dies bei der Planung des Spiels bedenkt, auch Korrekturen und Feedback im Sinne einer peer evaluation (assessment as learning) in die Hände der Schülerinnen und Schüler gelegt werden können. Das ist für alle Beteiligten motivierend und schult die Urteilskompetenz der Lernenden.

Ein weiteres Bewegungsspiel aus dem Laufspiel-Bereich ist das Spiel *“Fast Food Party“*, mit dem sinnvolle Bewegungspausen gestaltet und in geringem Maße Wörter zum Thema *lunch* gefestigt werden können: Die Schülerinnen und Schüler joggen durcheinander in ei-

nem abgesteckten Bereich auf dem Schulhof oder in der Turnhalle. Auf Kommando müssen sie sich in passenden Gruppen finden und verschiedene Gerichte darstellen (werden einmal demonstriert, bevor es losgeht):

- *FRENCH FRIES (3-all students)*: Schülerinnen und Schüler stehen mit nach oben gestreckten Armen nebeneinander und stellen eine Tüte Pommes Frites dar.
- *A GLASS OF COKE (3 students)*: Zwei Schülerinnen und Schüler halten sich an den Händen und stellen das Glas dar, mindestens ein(e) Schüler(in) stellt den Stohalm dar, indem sie in der Mitte steht und die Arme nach oben streckt.
- *A LOLLIPOP (2 students)*: Einer ist der *stick* und einer der *candy*.
- *A CHEESEBURGER (5 students)*: Die Schülerinnen und Schüler stapeln sich liegend über einander: oberste(r) und unterste(r) sind das *bun*, dazwischen ist eine(r) das *meat*, eine(r) der *lettuce* und eine(r) der *cheese*.
- *A MIXED SALAD (5-all students)*: Freie Gestaltung

Die Speisekarte ist beliebig erweiterbar, indem weitere Gerichte kreativ von den Schülerinnen und Schülern dargestellt werden, die von der Lehrkraft benannt werden. Es kann auch jedes Mal ein anderes Kind benannt werden, welches sich ein Gericht ausdenkt und ggf. die Anzahl der Gruppenmitglieder nennt, die etwas zusammen darstellen sollen.

Bewegungs-Brettspiele wie das Spiel „*Twister*“ können mit englischsprachigen Bezeichnungen versehen z.B. zum Festigen der Wörter *foot*, *hand*, *left* und *right* genutzt werden. Auch als Zusatzaufgabe für Schülerinnen und Schüler, die Aufgaben besonders schnell bewältigen, ist die Nutzung eines Bewegungs-Brettspiels denkbar.

2.2.4 Rollenspiele und pantomimische Spiele

Rollenspiele, wie z.B. die szenische Darstellung eines Märchens oder eines Restaurantbesuchs, dienen der Schulung der Kompetenz dialogisches Sprechen und sind meistens automatisch mit Bewegungen verbunden. Deshalb finden dieselben neurologischen Prozesse wie beim Bewegungslernen statt. Sie eignen sich dementsprechend gut, um die im Dialog verwendeten Redemittel zu festigen. Viele Beispiele hierfür finden sich bereits in den Lehrwerken, deshalb sollen sie an dieser Stelle nicht vertieft werden.

Pantomimische Spiele sind weniger verbreitet, eignen sich jedoch ebenfalls ausgezeichnet zum Festigen von Wortschatz und Grammatik und können häufig sowohl im Klassenverband als auch in Gruppenarbeit umgesetzt werden. Auch hierfür sollen zur Inspiration einige Beispiele genannt werden:

- *Animals* darstellen: Die Schülerinnen und Schüler stehen verteilt im Raum und bewegen sich frei im Raum, deshalb sollten die Stühle und Tische beiseitegestellt werden oder ein leerer Raum genutzt werden. Die Lehrkraft gibt einen Tiernamen vor z.B. „*Move like a monkey/an elephant/a snake/a duck/...*“ und die Schülerinnen und Schüler bewegen sich wie das Tier im Raum und imitieren ggf. die Tiergeräusche bis

die nächste Ansage mit einem Pfiff eingeleitet wird. Alternativ können die Schülerinnen und Schüler in Gruppenarbeit abwechselnd Tiernamen vorgeben, die von den Gruppenmitgliedern umgesetzt werden können.

Eine andere Variante mit Musik ist der *stop dance with animals*: Beim Stoppen der Musik nennen die Lehrkraft und später ausgeschiedene Schülerinnen oder Schüler ein Tier, das beim Einsetzen der Musik dargestellt werden soll (z.B. *bird*) und die SuS bewegen sich wie das Tier, bis die Musik stoppt. Wer nach dem Stoppen der Musik als letztes die Bewegung einfriert oder wackelt oder umfällt, scheidet aus und nennt ein neues Tier. Die letzte Tänzerin bzw. der letzte Tänzer hat am Ende gewonnen.

- *Hobbies* oder Tätigkeiten darstellen und *present progressive* üben: Die Lehrkraft stellt eine Sportart mit den typischen Bewegungen dar (z.B. Tennis) und fragt: *“What am I doing?”*. Wer die Frage richtig beantwortet hat mit einem Satz im *present progressive* (z.B. *“You are playing tennis.”*) stellt anschließend die nächste Tätigkeit dar, die erraten werden soll. Alternativ können die Schülerinnen und Schüler auch pantomimisch ihre Tätigkeiten an einem normalen Schultag darstellen und die Mitschülerinnen und Mitschüler erraten die Tätigkeiten unter Verwendung des *present progressive*.
- Eine Tätigkeit auf eine bestimmte Art und Weise darstellen, die erraten werden soll: Die Lehrkraft ruft eine Schülerin bzw. einen Schüler nach vorn und gibt ihr/ihm eine Karteikarte, auf welcher vermerkt ist, was dargestellt und vom Plenum erraten werden soll, z.B.
 - *Clean the board/whiteboard/smartboard angrily.*
 - *Run fast.*
 - *Sit down sadly.*
 - *Stomp quietly.*
 - *Clap your hands slowly.*
 - *Say “hello“ loudly.*

Wer den englischen Satz mit dem korrekten Adverb nennt, ist als nächstes an der Reihe.

- *Gegenstände* wie z.B. Möbelstücke darstellen: Die Schülerinnen und Schüler joggen durcheinander in einem abgesteckten Bereich auf dem Schulhof oder in der Turnhalle. Auf Kommando müssen sie sich in Gruppen (Anzahl der Schülerinnen und Schüler wird von der Lehrkraft vorgegeben) zusammenfinden und kooperativ die von der Lehrkraft genannten Dinge darstellen (dazu müssen sie kreativ werden), z.B.: *five - table* (mögliche Lösung: vier Schülerinnen und Schüler stellen die Tischbeine dar und eine(r) legt sich als Tischplatte darauf). Gruppengröße und Gegenstand werden später von wechselnden Schülerinnen oder Schülern vorgegeben.

3. Ausblick

Bei allen vorgestellten Bewegungsformen geht das Lernen der sprachlichen Mittel einher mit der Nutzung und dabei auch Übung von anderen kommunikativen Kompetenzen wie Hörverstehen/Leseverstehen (indem Anweisungen verstanden und umgesetzt werden) oder Sprechen (indem Anweisungen oder Feedbacks gegeben werden oder Inhalte mitgesprochen werden). Darüber hinaus bietet z.B. die *Total Physical Response*-Methode (TPR)²⁶ eine Möglichkeit für den Englischunterricht, das Hörverstehen mit Bewegungen zu üben ohne dabei sprechen oder schreiben zu müssen²⁷, während die Methode *Walk and Talk*²⁸ sich dafür eignet, das dialogische Sprechen in Bewegung zu üben.

Ein Vertiefen interkultureller Inhalte ist ebenfalls durch Bewegungen denkbar, z.B. durch abgewandelte *Highland Games*, die auf dem Schulhof Klasse gegen Klasse oder Gruppe gegen Gruppe durchgeführt werden, eine schnelle und kindgerechte Cricket-Variante oder durch pantomimisches Darstellen der Sehenswürdigkeiten Londons, die dann erraten werden müssen, etc. Britische Tänze wie der *Scottish Reel*²⁹ oder amerikanische *Square Dances*³⁰, von denen es eine Vielzahl an Videos im Internet gibt, ergänzen den landeskundlichen Aspekt des Englischunterrichts. Durch englische Schrittanweisungen, Haltungsanweisungen und Zählungen wird das Hörverständnis geschult und es wird auch Alltagsvokabular durch die Tanzvermittlung gefestigt.

Viele kooperative Lernformen³¹ wie z.B. *Milling Around* oder *Stop and Swap*³², die für das Finden einer Dialogpartnerin oder eines Dialogpartners genutzt werden, ermöglichen wie die im Fachbrief vorgestellten Partner- und Gruppenübungen und Spiele nicht nur kooperatives Lernen, sondern sie sorgen durch ihre Bewegungskomponente für eine Auflockerung des Unterrichts und eine Steigerung der Konzentrationsfähigkeit durch den Methodenwechsel und die bessere Sauerstoffversorgung des Gehirns.

Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass Schülerinnen und Schüler in jedem Fall davon profitieren, wenn Bewegungen zum Vertiefen von Inhalten eingesetzt werden. Deshalb lohnt es sich, Bewegungslernen im Unterricht einzusetzen. Ihrer Kreativität als Lehrkraft sind kaum Grenzen gesetzt. Viel Spaß beim Ausprobieren!

²⁶ Vgl. <https://www.schulentwicklung.nrw.de/cms/angebote/egs/didaktik-und-methodik-im-egs/kompetenz-orientierte-planung-und-gestaltung-des-unterrichts/tpr-total-physical-response/>

²⁷ Das Spiel *Simon Says* kann die TPR-Methode nutzen, wenn z.B. die Lehrkraft Anweisungen wie "*Simon says: 'Point to your nose!'*", etc. vorgibt, die von den Schülerinnen und Schülern nur dann befolgt werden, wenn die Lehrkraft vorher "*Simon says*" gesagt hat. Befolgt eine Schülerin oder ein Schüler eine Anweisung ohne dass "*Simon says*" gesagt wurde oder eine Anweisung nicht, bei der es gesagt wurde, so scheidet sie oder er aus.

²⁸ Vgl. https://h-da.de/fileadmin/user_upload/WIP_toolBOX_Walk_and_talk_final1.pdf

²⁹ Z.B. „The Somerset Children's Reel" (RSCDS Book 51)": <https://www.youtube.com/watch?v=J5Nwgsc0TVY>

³⁰ Z.B. „Barn Dance-Virginia Reel.mov": <https://www.youtube.com/watch?v=uBBdgcHimoM>

³¹ Vgl. z.B. https://www2.klett.de/sixcms/media.php/229/W_KV_Kooperative_Lernformen_Uebersicht.pdf

³² Vgl. <https://grundschul-blog.de/stop-and-swap-redemittel-reaktivieren-zum-beginn-der-vierten-klasse/>