

# Animals and baby animals on a farm



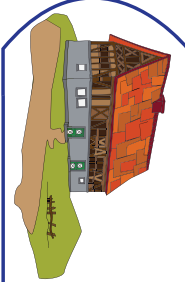
CODE 021  
ENGLISCH

Fertigkeit/en	Zusammenhängendes Sprechen (ZS) Lesen / Verstehen (LV)
Relevante Grundkompetenz/en	ZS 1b: Kann sehr einfache Aussagen zu Familie und Freundeskreis, Schule, Tages- und Jahresablauf, Wetter und Kleidung, Befinden, Gesundheit und Ernährung, Freizeitgestaltung, die nähere Umgebung, die Natur und zu anderen Themen aus verschiedenen Pflichtgegenständen (BE, BuS, M, ME, SU, WE) tätigen.  LV 1a: Kann gesprochene Wörter und Wortgruppen adäquaten Schriftbildern richtig zuordnen und vorlesen.
Fachbereich/e	Englisch
Themenbereich/e	Animals and baby animals on a farm
Schulstufe	4
Zeitbedarf	ca. 25 Minuten
Material- & Medienbedarf	Spielbrett, Würfel, Spielsteine
Besondere Bemerkungen und Hinweise zur Durchführung	Die Lehrperson stellt sicher, dass die Schüler/innen die im Spiel verwendeten Tiere und deren Jungtiere sowie die nötigen Redemittel beherrschen, z. B. <i>It's my/your turn, You miss a turn, etc.</i> Es empfiehlt sich, das Spiel erst für einige Minuten mit einer Schülerin/einem Schüler zu demonstrieren, um die Regeln zu klären, bevor es in Partnerarbeit gespielt wird. Wer z. B. eine Drei bzw. eine Vier würfelt, bewegt seinen Spielstein vom Start weg drei bzw. vier Felder vorwärts. Landet man dann z. B. auf dem Bild eines Hundes, sagt man: <i>"It is a dog. It has got three/four puppies."</i> Das jeweilige Tier, auf dem man landet, hat immer eine der Würfelzahl entsprechende Anzahl an Jungtieren. Wer einen Fehler macht, das Wort nicht weiß oder auf einem Leerfeld landet, muss einmal aussetzen. Wer als erste/r den Bauernhof erreicht, hat gewonnen.
Quelle	Illustrationen: Katja Sunko
Ersteller/in der Aufgabe	Gudrun Zebisch

# UNTERLAGE FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER



**FINISH**



**KID**

**KITTEN**

**CALF**

**DUCKLING**

**FOAL**

**PIGLET**

**PUPPY**

**CHICK**

**LAMB**

**START**