

Libris
Respect pentru oameni și cărți

**Elzbieta Krulak-Kempisty, Rosanda Marija Meško,
Dejan Kramžar, Marjetka Marko**

Lehrerhandbuch

A1.1

Maximal ART

Limba germană

**Ghidul profesorului
Clasa a V-a (L2)**

art Klett

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	6
Lektion 0: Deutsch oder was?.....	11
Modul 1: Mein Profil	13
Lektion 1.1: Wer bist du?	15
Lektion 1.2: Ich mag das!	19
Lektion 1.3: Wir sind der „Globus“	22
Modul 2: Meine Schule	26
Lektion 2.1: Was hast du am Montag?	28
Lektion 2.2: Was brauchst du heute?	32
Lektion 2.3: Schon wieder Eintopf!	36
Didaktisierung der Videos	40
Lösungen	
Kursbuch	46
Arbeitsbuch	50
Transkripte	
Videos.....	54
Hörtexte (Kursbuch und Arbeitsbuch).....	58
Trackliste KB und AB	70
Zusatzmaterialien	
Arbeitsblätter	71
Arbeitsblatt 1: Begrüßungen vergleichen	71
Arbeitsblatt 2: Aufgaben (Differenzierung – leicht)	72
Arbeitsblatt 3: Aufgaben (Differenzierung – schwer).....	74
Arbeitsblatt 4: Ein Dominospiel selbst machen	76
Arbeitsblatt 5: Aufgaben (Differenzierung – leicht)	78
Arbeitsblatt 6: Aufgaben (Differenzierung – schwer).....	80
Arbeitsblatt 7: Lehrerquiz.....	82
Arbeitsblatt 8: Ein Rollenspiel selbst schreiben.....	83
Arbeitsblatt 9: Aufgaben (Differenzierung – leicht)	85
Arbeitsblatt 10: Aufgaben (Differenzierung – schwer)	87
Arbeitsblatt 11: Aufgaben (Differenzierung – leicht)	89
Arbeitsblatt 12: Aufgaben (Differenzierung – schwer)	91
Arbeitsblatt 13: Versteckte Wörter – Essen und Trinken.....	93
Arbeitsblatt 14: Aufgaben (Differenzierung – leicht)	94
Arbeitsblatt 15: Aufgaben (Differenzierung – schwer)	97
Arbeitsblätter zu den Videos	99
Arbeitsblatt zu Video 1.1.....	99
Arbeitsblatt zu Video 1.2.....	101
Arbeitsblatt zu Video 1.3.....	103
Arbeitsblatt zu Video 2.1.....	105
Arbeitsblatt zu Video 2.2	107
Arbeitsblatt zu Video 2.3	109

Kopiervorlagen	111
Kopiervorlage 1: Satzdomino	111
Kopiervorlage 2: Brettspiel	112
Kopiervorlage 3: Bildkärtchen (zu Aufgabe 4 im KB)	113
Kopiervorlage 4: Wortkärtchen (zu Aufgabe 6 im KB).....	114
Kopiervorlage 5: Länder und Sprachen (zu Aufgabe 18 im KB).....	116
Kopiervorlage 6: Der Star-Check – Texte (zu „Maximal präsentiert“).....	118
Kopiervorlage 7: Partnerdiktat mit [v] oder [f].....	119
Kopiervorlage 8: Rollenkarten.....	120
Kopiervorlage 9: Was ist in der Schultasche?.....	121
Kopiervorlage 10: Adjektive.....	122
Kopiervorlage 11: Wörter-Memory.....	123
Kopiervorlage 12: Brettspiel „In der Mensa“	125
 Tests	126
Test zu Lektion 1.1	126
Test zu Lektion 1.2	128
Test zu Lektion 1.3	130
Test zu Lektion 2.1	132
Test zu Lektion 2.2	134
Test zu Lektion 2.3	136
 Lösungen Zusatzmaterialien	138

Lernziele

Die kommunikativen Ziele in Modul 1 konzentrieren sich auf erste Kontakte mit deutschsprachigen bzw. deutschsprechenden Gesprächspartnern. Im Verlauf der drei Lektionen werden die Schülerinnen und Schüler Schritt für Schritt in die Lage versetzt, sich und ihr Profil in wenigen Sätzen zu beschreiben.

In **Lektion 1.1** lernen die S, jemanden zu begrüßen, nach dem Befinden zu fragen und sich zu verabschieden. Im Gespräch mit Gleichaltrigen fragen sie persönliche Informationen wie Name, Alter, Wohnort und Herkunft ab und beantworten diese Fragen. Der Fragenkatalog bei der Kommunikation mit Erwachsenen beschränkt sich zunächst auf Begrüßung, Verabschiedung und Fragen nach dem Befinden. Die Zahlen von 0-20 sowie das Buchstabieren sind als Teilziele zu betrachten, d. h. sie sind kein Selbstzweck, sondern dienen der Realisierung des kommunikativen Ziels, das Alter und den Namen anzugeben.

In **Lektion 1.2** werden Wortschatz und Strukturen vermittelt, die es den S ermöglicht, das erste Kontaktgespräch in Gang zu halten. Dabei stehen für die Altersgruppe relevante Themen wie Hobbys und Freizeitgestaltung, Interessen und Vorlieben im Vordergrund. Neben dem mündlichen Ausdruck wird in dieser Lektion mit dem Verfassen einer E-Mail zum ersten Mal die Schreibfertigkeit geübt.

Das Profil wird in **Lektion 1.3** um persönliche Informationen wie Adresse, Telefonnummer und E-Mail-Adresse erweitert. Die S erfragen diese Informationen und geben darüber Auskunft. In diesem Kontext werden die Zahlen von 20-2000 (Teilziel) eingeführt. Praktische Anwendung finden diese Sprechabsichten beim Beantragen einer Klubkarte. Im Dialog mit Gleichaltrigen sprechen die S über Freizeitaktivitäten und fragen einander, was sie gern oder nicht gern tun. Sie bewerten bzw. beurteilen ihre eigenen Fremdsprachenkenntnisse und fragen ihre Mitschüler/innen, welche Sprachen sie sprechen. Zum Abschluss wird schriftlich ein kurzes Profil verfasst.

Motivationsdoppelseite

Jedes Modul in Maximal ART beginnt mit einer attraktiv gestalteten Doppelseite, die im Unterricht unterschiedlich eingesetzt werden kann. Der erste Eindruck ist wichtig, deshalb soll mit diesem besonderen Einstieg das Interesse und die Neugier der S geweckt werden, sodass sie zur Arbeit mit den nachfolgenden Themen und Lektionen motiviert sind.

Die ersten drei Lektionen in Maximal ART bereiten die S darauf vor, über sich selbst und ihre Freunde kurz zu berichten und auf Deutsch Kontakt aufzunehmen. Dies drückt sich im Modultitel „Mein Profil“ aus. Mithilfe von Fotos werden die Protagonisten für Maximal ART A1 vorgestellt. Der überschaubare Wortschatz weist auf das Themeninventar hin.

Die rechts oben unter „Wir lernen“ aufgelisteten Lernziele spielen für die Arbeit mit der Doppelseite zunächst keine Rolle.

Vorschlag zur Didaktisierung: Wenn möglich, projizieren Sie zur Erarbeitung des Wortschatzes die Doppelseite (per Dokumentenkamera) an eine Leinwand oder eine weiße Wand im Klassenzimmer. Das Buch bleibt geschlossen. Zeigen Sie auf die Bilder und lassen Sie die S im Plenum (PL) das jeweils passende Wort zuordnen. Besonders bei den Internationalismen (skaten, Ballett, Comics, Handy, Videospiele) dürfte dies kein Problem sein. Anschließend können die S die Aufgabe 1 (Was passt zu Jan?) in Einzelarbeit (EA) oder Partnerarbeit (PA) bearbeiten.

Landeskunde „Maximal präsentiert“

In Modul 1 haben die S die Spieler der deutschen Nationalmannschaft (Lektion 1.1, Aufgabe 12) sowie einige deutsche Musiker, Schauspieler und Bands kennengelernt. Am Ende des Moduls werden in „Maximal präsentiert“ einige weitere prominente Persönlichkeiten und Stars aus deutschsprachigen Ländern aus der Welt des Sports, der Musik und des Films vorgestellt.

Im Kursbuch wurde bewusst auf eine Didaktisierung der Lesetexte auf der Seite „Maximal präsentiert“ verzichtet. Sie kennen Ihre S am besten und wissen, wie Sie im Unterricht mit den Lesetexten umgehen. Die folgenden Vorschläge sollen als Anregung dienen.

Vorschläge zur Didaktisierung der Lesetexte „Der Star-Check – VIPs aus Österreich, Deutschland und der Schweiz“:

In die Rolle eines Stars schlüpfen

Gruppenarbeit (GA). Gearbeitet wird in Gruppen mit vier bis fünf S. Ein S schlüpft in die Rolle eines der sechs Stars auf Seite 44 (nicht verraten!). Die anderen versuchen durch Fragen zu erraten, wer er/sie ist. Nur Ja/Nein-Fragen sind erlaubt, z. B.:

Singst du gern?

Spielst du Fußball?

Kommst du aus der Schweiz?

Bist du ...?

Texte und Fotos zuordnen

Im Plenum. Die Fotos der Stars werden per Beamer an eine Leinwand projiziert. Je zwei S erhalten die sechs Texte von der → **Kopliervorlage 6**, in denen die Namen der Stars unkenntlich gemacht sind. Die S versuchen nun, die Texte den Fotos zuzuordnen.

Binnendifferenzierung: Falls die sechs Texte für schwächere S zu viel sind, kann auch jedes Paar nur einen oder zwei Texte erhalten.

Bei homogenen Gruppen könnte man die Aufgabe auch mit einem Spiel einleiten: Die Paare bieten selbst die Zahl der Texte, mit denen sie arbeiten möchten. Für jede richtige Lösung bekommen sie einen Punkt. Wenn sie allerdings einen Text falsch zuordnen, bekommen sie für die ganze Arbeit keinen Punkt. Eine so strenge Spielregel bewirkt, dass S beim „Reizen“ sehr vernünftig und vorsichtig vorgehen.

Vorwissen aktivieren

Nach dem Lesen der Texte können die S gefragt werden, welche anderen Stars aus deutschsprachigen Ländern sie kennen.

Projekt „Mein Jugendklub“

Im Projekt „Mein Jugendklub“ zum Abschluss des Moduls 1 sind die S aufgefordert, in Gruppen einen Jugendklub zu gründen, in dem sie gerne Mitglied wären, und einen Flyer für ihren Klub zu entwerfen. Bei einem Projekt arbeiten die S selbstständig in Gruppen. Ihre Rolle als Lehrkraft beschränkt sich darauf, eine kurze Einführung des Projekts zu geben und die Zeiten für die einzelnen Arbeitsphasen zu begrenzen (und auf die Einhaltung zu achten):

Phase 1: Gruppenbildung und Ideensammlung (Brainstorming im Unterricht)

Phase 2: Materialsammlung und Produktion

Die S entscheiden im Unterricht darüber, mit welchen Mitteln sie ihre Ideen ausführen wollen, und besprechen die Arbeitsverteilung. Die Produktion selbst kann außerhalb der Schule stattfinden.

Phase 3: Präsentation der Ergebnisse (im Unterricht)

Methodisch bietet sich die simultane Präsentation aller Gruppen („Markt der Möglichkeiten“ oder „Museumsgang“) an. Die Flyer werden in verschiedenen Ecken des Klassenzimmers aufgehängt. Bei jedem Flyer bleibt ein Mitglied der Gruppe als „Experte“ stehen, der die Gruppenarbeit präsentiert. Die übrigen S gehen umher und begutachten die Flyer der anderen. Die Experten sollten irgendwann abgelöst werden, damit auch sie die anderen Flyer ansehen können.

In Klassen mit wenig oder gar keiner Projekterfahrung übernehmen Sie die Moderation. Bei Schülergruppen mit Projekterfahrung übernimmt diese Funktion ein Teammitglied.

Wer bist du?

Thema	Personenprofile; erste Begegnungen; Stars (Fußballspieler, Musiker, Schauspieler)
Lernziele	Jemanden begrüßen; sich verabschieden; Namen erfragen und nennen; sich und andere vorstellen; nach Herkunft, Wohnort, Befinden und Alter fragen; Namen buchstabieren und notieren; bis 20 zählen; ein kurzes Gespräch verstehen; Einträge in einem sozialen Netzwerk lesen und verstehen; Informationen extrahieren; in einem Video Details verstehen; ein eigenes Video-Profil erstellen
Grammatik	Verben in der 1., 2. und 3. Person Singular; die Personalpronomen <i>ich, du, er/sie</i> (ohne <i>es</i>); das Verb <i>sein</i> ; W-Fragen und Antworten: <i>Wie?, Wer?, Wo?, Woher?</i> ; schwache Verben: <i>wohnen, kommen, heißen</i> ; Aussagesätze (ohne Inversion); die Präpositionen <i>in</i> und <i>aus</i> ; Genitiv- <i>s</i> bei Eigennamen (<i>Jans Oma</i>); das Bindewort <i>und</i>
Wortschatz	Begrüßungen und Verabschiedungen; Befinden; Städtenamen und Länder; die Zahlen von 0 bis 20; das Alphabet
Phonetik	Das <i>h</i> am Wortanfang und das stumme <i>h</i> ; die Umlaute <i>ä, ü</i> und <i>ö</i>
Zusatzmaterialien	Arbeitsblatt 1: Begrüßungen vergleichen Arbeitsblatt 2: Aufgaben (Differenzierung – leicht) Arbeitsblatt 3: Aufgaben (Differenzierung – schwer) Test zu Lektion 1.1
Video	Arbeitsblatt zu „Hallo, ich bin Jan!“

Lektionsgeschichte

Der Protagonist der Geschichte in Maximal ART ist **Jan Ludwig**. Er ist 12 Jahre alt, kommt aus Weimar, lebt aber seit kurzem bei seiner **Oma** – Frau Köster – in Frankfurt, die ihr Alter nicht verraten will. Jan mag Fußball, besonders Bayern München. Seine **Eltern** leben vorübergehend in Brasilien, wo sein Vater eine Professur an der Universität angenommen hat. In Frankfurt lernt Jan **Anton** kennen, der im selben Haus wohnt und mit dem er sich anfreundet. Eine weitere wichtige Person in Jans Leben ist seine **Cousine Lena**, mit der er oft chattet oder telefoniert. Sie lebt in der Nähe von Mainz.

Andere Personen, die in Lektion 1.1 eine untergeordnete Rolle spielen, sind Frau Schäfer (Antons Mutter), Herr Meier, ein Nachbar seiner Oma, seine Chat-Freunde Erkan, Justine, Lars und Luca, und Yui, ein Mädchen aus dem Jugendklub.

Noch sind Ferien, und weil Jan in Frankfurt noch keine Freunde hat, will Jans Oma ihn mit Anton, dem Nachbarsjungen, bekannt machen. Sie klingelt einfach bei Anton an der Wohnungstür und stellt Jan vor (Hörtext Aufgabe 1). Jan und Anton freunden sich an (Hörtext Aufgabe 8). Anton besucht Jan, als dieser gerade im Netzwerk www.du-da-de.net mit einigen Freunden und seiner Cousine Lena chattet (Aufgabe 17). So lernt Anton auch Jans Cousine Lena kennen.

Am Ende der Lektion dreht Jan ein Video über sich und seine Familie und bittet seinen neuen Freund Anton, sich auch vorzustellen. Weil der Quatsch macht, bricht Jan das Video erst einmal ab (Video Aufgabe 26).

Binnendifferenzierung zu Aufgaben 1–3 im KB

Sprachfertigkeit: Hörverstehen (mittelschwer). Dies ist die erste Hörverstehensaufgabe in Maximal ART, bei der Alltagsdialoge zu hören sind. Echte Anfänger müssen sich an den Klang und den Rhythmus einer fremden Sprache erst einmal gewöhnen. Geben Sie den S Zeit und spielen Sie die Dialoge, wenn nötig, mehrmals vor.

Aufgabe 1: Spielen Sie das Gespräch zwischen Oma, Jan und Anton einmal komplett vor. Spielen Sie es dann ein zweites Mal und stoppen Sie zum Nachsprechen die CD nach jedem Satz. Um den S die Aufgabe zu erleichtern, ist der Text illustriert im KB abgedruckt. Die S stellen so zum ersten Mal den Zusammenhang zwischen dem Klang und der Schreibweise der deutschen Sprache her.

Aufgabe 2: Lassen Sie anschließend die S Aufgabe 2 bearbeiten und spielen Sie zur Kontrolle das Gespräch ein drittes Mal vor. Drei stärkere S könnten nun gebeten werden, die Szene mit verteilten Rollen vor der Klasse vorzuspielen.

Aufgabe 3: GA. Die S hören drei Dialoge. Damit nicht jeder auf alles achten muss, sucht sich jeder S eine oder zwei Person(en) aus, auf die er/sie gezielt hört. Anschließend werden die Ergebnisse in der Gruppe zusammengetragen und später im Plenum verglichen.

Zusatzaufgaben nach Aufgabe 5 im KB

Begrüßungen und Verabschiedungen vergleichen

Ziel: Die S sammeln und vergleichen förmliche und informelle Begrüßungen und Verabschiedungen in der Mutter- und in der Fremdsprache. Dadurch werden die Unterschiede in verschiedenen kommunikativen Situationen bewusst gemacht. Die S werden außerdem für unterschiedliche Begrüßungen/Verabschiedungen in den DACHL-Ländern sensibilisiert.

Vorbereitung: Drucken Sie das → **Arbeitsblatt 1** für jeden S aus.

Binnendifferenzierung: Stärkere S bearbeiten das Arbeitsblatt in EA. Bei schwächeren S empfiehlt sich PA: Der schwächere S sammelt Begrüßungen/Verabschiedungen in der Muttersprache, der stärkere sucht die entsprechenden Formeln in den DACHL-Ländern. Auditiv orientierte Lerner können als Hausaufgabe eine Recherche im Internet/Radio machen (siehe Aufgabe 2). Die S können sich die Länder auch untereinander aufteilen, indem sich die 1. Gruppe nur die deutschen Radiosender anhört, die 2. Gruppe

die österreichischen und die 3. Gruppe die schweizerischen. Danach präsentieren sie im Unterricht (PL) ihre Ergebnisse.

Fächerübergreifend: Muttersprache



Links zu Radiosendern finden Sie unter:

<http://www.radio.de/sender/>

<http://www.radio.at/sender/>

<http://www.radio.de/land/Schweiz/>

Rollenspiel: Wie begrüßt und verabschiedet man sich richtig?

Sprachfertigkeit: Sprechen.

Ziel: Die erlernten Begrüßungen/Verabschiedungen in konkreten kommunikativen Situationen adäquat anwenden.

Sozialform: PL oder GA.

Vorbereitung: Schreiben Sie für die 1. Gruppe Zettel mit Einzelnamen (pro Zettel ein Name), z. B.

Martin

Sabine

Frau
Meißner

Herr
Podolsky

Für die 2. Gruppe schreiben Sie Zettel mit zwei Namen und mögliche Begrüßungen, z. B.:

Martin – Sabine

Hallo! – Hallo! / Hi! / Servus!

Bereiten Sie jeweils so viele Zettel vor, dass alle mitmachen können.

Verlauf: Teilen Sie die Klasse in zwei große oder eine gerade Anzahl an kleineren Gruppen (à vier S) ein. Je zwei Gruppen spielen miteinander: Die 1. Gruppe spielt die Begrüßungen und Verabschiedungen, die 2. Gruppe schaut zu und notiert richtige/falsche Reaktionen der 1. Gruppe. Die S der 1. Gruppe lösen die Zettel mit Einzelpersonen aus. Die S der 2. Gruppe lösen Zettel mit Paaren und entsprechenden Begrüßungen und Verabschiedungen aus. Die 2. Gruppe beginnt und ruft der 1. Gruppe zwei Namen (Zettel) zu, die ein Paar bilden sollen. Zwei S aus der 1. Gruppe bilden schnell ein Paar, das sich entsprechend der ausgelosten Rolle begrüßen bzw. verabschieden muss. Der S aus der 2. Gruppe kontrolliert auf dem Zettel, ob das Paar richtig oder falsch reagiert hat. Wenn nicht, dann muss das Paar den Dialog korrigieren.

Binnendifferenzierung: In der 1. Gruppe können S sein, die gerne auftreten und etwas szenisch darstellen. Die 2. Gruppe kann aus eher „stilleren“ S, die nicht so gern im Vordergrund stehen, zusammengesetzt werden. Wenn letztere jedoch nach der 1. Runde Lust bekommen, können sie auch in die 1. Gruppe wechseln und die Spieler aus der 1. Gruppe übernehmen die Aufgabe der 2. Gruppe.

„Blinde Kuh“ spielen

Ziel: Die erlernten Begrüßungen/Verabschiedungen üben; das Spiel eignet sich zur Auflockerung und um Spaß in den Unterricht zu bringen.

Sozialform: PL.

Verlauf: Die ganze Gruppe sitzt oder steht im Kreis. Einem S werden die Augen verbunden. Er steht in der Mitte des Kreises und wartet, bis jemand aus der Gruppe zu ihm kommt und ihn mit verstellter Stimme begrüßt. Er muss erraten, wer das ist. Wenn ihm das gelingt, kann er sich setzen und jemand anderer kommt in den Kreis. Wenn nicht, dann kommt ein anderer S und begrüßt ihn.

Binnendifferenzierung: Dieses Spiel eignet sich besonders für auditive und schauspielerisch begabte Schülertypen. Erstere müssen sehr genau hinhören, um die Stimmen ihrer Mitschüler zu erkennen. Zweitere haben viel Spaß daran, die frei gewählte Begrüßung oder Verabschiedung mit verstellter Stimme so zu sprechen, dass die „Blinde Kuh“ die Person nicht so leicht erraten kann.

Tipp

Blinde Kuh

Die ursprüngliche Form von „Blinde Kuh“ geht so: Einem Spieler werden die Augen verbunden. Die anderen laufen um die „Blinde Kuh“ herum und ärgern sie, indem sie ihr etwas zurufen oder sie berühren. Die „Blinde Kuh“ muss nun versuchen, jemanden zu fangen und mittels abtasten zu erraten, wer die Person ist. Rät sie richtig, wird die gefangene Person zur „Blinden Kuh“. Heute gibt es unter dem Namen „Blinde Kuh“ viele verschiedene Spielvarianten.

Das Spiel lässt sich bis ins 17. und 18. Jahrhundert zurückverfolgen.



Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Blinde_Kuh (Stand: 20.06.2016)

Sich beim Tanzen begrüßen und verabschieden

Ziel: Durch Bewegung den Unterricht auflockern, durch Tanzen die Gruppe verbinden.

Vorbereitung: Bringen Sie eine Liste mit Gruß- und Abschiedsformeln und geeignete Musik mit.

Sozialform: PL.

Verlauf: Erklären Sie den S zunächst sehr genau, wie das Spiel ablaufen soll. Geben Sie am besten ein Beispiel. Alle S stehen im Raum verteilt (auch Sie machen mit, nachdem Sie die Musik eingeschaltet haben). Alle bewegen sich im Rhythmus der Musik tanzend, hüpfend oder ganz normal gehend durch den Raum. Irgendwann rufen Sie laut eine Grußformel. Jedes Mal, wenn sich zwei S begegnen, begrüßen sie nun einander mit der gehörten Grußformel, was auch mimisch unterstrichen sein soll, und tanzen ein wenig zusammen (mit oder ohne Berührung). Nach einer Weile rufen Sie eine Abschiedsformel. Die Paare verabschieden sich daraufhin und alle bewegen sich wieder allein durch den Raum. Der Tanz geht weiter, bis Sie alle vorbereiteten Gruß- und Abschiedsformeln ausgerufen haben. Der Tanz endet, wenn Sie die Musik ausschalten. Alle S sollten sich einmal getroffen und begrüßt haben.

Binnendifferenzierung: Dieser Tanz ist aus vielerlei Sicht binnendifferenzierend. Er spricht verschiedene Schülertypen an, verbindet Bewegung, Emotion und Sprache und ist daher ganzheitlich aktivierend.

Fächerübergreifend: Musik, Sport.

Tipp: Diese Spielform kann unabhängig von einer bestimmten Lektion eingesetzt werden, um die jeweils angestrebten Lernziele zu erreichen.

Binnendifferenzierung zu Aufgabe 8 im KB

Sprachfertigkeit: Hörverstehen (mittelschwer/schwer).

Bei der leichteren Variante der Aufgabe 8 a) im KB sehen die S den Text, den sie hören, und lesen mit. Wenn Sie die Aufgabe für stärkere S etwas anspruchsvoller gestalten wollen, dann spielen Sie den Hörtext bei geschlossenen Büchern ein- bis zweimal vor und lassen die S die Aufgabe in Aufgabe 8 b) nur aufgrund des Hörens lösen.

Spielbeschreibung zu Aufgabe 15 im KB

Würfelspiel: Wie alt bist du?

Sprachfertigkeit: Sprechen.

Ziel: Nach dem Alter fragen; sagen, wie alt man ist.

Sozialform: GA, fünf bis sechs S pro Gruppe.

Material: Drei Würfel pro Gruppe.

Verlauf: Ein S beginnt und würfelt (mit drei Würfeln) sein Alter, also eine Zahl zwischen 3 und 18. Würfelt er z. B. 13 Augen, sagt er *Ich bin 13*, gibt die Würfel an den nächsten S der Gruppe weiter und fragt *Wie alt bist du?* Die folgenden S machen es mit der jeweils gewürfelten Augenzahl ebenso. Das Tempo kann nach und nach erhöht werden. Das Spiel kann einige Runden fortgesetzt werden, bis die Fragen und Antworten gut sitzen.

Variante (im PL): Die folgende Spielvariante ist besonders gut geeignet, um Bewegung in den Unterricht zu bringen. Alle S der Klasse stellen sich nach ihrem gewürfelten Alter der Reihe nach auf. Dabei sollten sie immer wieder ihr Alter sagen und die anderen nach dem Alter fragen: *Ich bin ... Wie alt bist du?* Um noch mehr Bewegung in das Spiel zu bringen, können die S versuchen, je nach Alter zu stehen oder zu sitzen. Beispiel: Die 3-Jährigen setzen sich auf den Boden, die 7-Jährigen knien, die 15-Jährigen stehen auf einem Stuhl, die 18-Jährigen auf dem Tisch, oder so ähnlich.

Portfolioaufgaben im KB: 27

Interkulturelle Aspekte im KB: 11c

Binnendifferenzierung im Arbeitsbuch

Die Aufgaben im Arbeitsbuch sind in die folgenden Schwierigkeitsgrade eingestuft:

Leicht: 1, 2, 3, 5, 7, 10, 11,
Mittelschwer: 4, 6, 8, 9, 12, 13, 14
Schwer: 15

Thema	Musik; Hobbys und Freizeitaktivitäten; Persönlichkeitstest; der Jugendklub
Lernziele	Fragen/Sagen, wie man etwas findet; Hobbys benennen; fragen was man gern macht oder nicht gern macht; nach Vorlieben fragen und sie beschreiben; in einem Video verstehen, wer was macht; jemanden beschreiben (Herkunft, Wohnort, Hobbys, Alter); eine kurze E-Mail schreiben; aus einem Dialog Informationen extrahieren und darüber einen kurzen Text schreiben; einen Persönlichkeitstest machen
aber Grammatik	Verneinung mit <i>nicht</i> ; die Verben <i>finden</i> und <i>mögen</i> ; schwache Verben im Singular (Präsens): <i>singen, spielen, lernen, fotografieren</i> ; Ja/Nein-Fragen und Antworten; W-Fragen: <i>Was (machst Du)?</i> ; die Pronomen <i>er</i> und <i>sie</i> ; Adjektive (<i>prädikativ</i>); Satzbau: das Subjekt in Position 1 oder 3; die Bindewörter <i>oder</i> und <i>aber</i>
Wortschatz	Musik und Musikinstrumente; Freizeitbeschäftigungen (<i>Musik hören, chillen, Selfies machen</i> usw.); Adjektive (<i>gut, schlecht</i> usw.)
Phonetik	Wortbetonung; lange und kurze Vokale
Zusatzmaterialien	Kopiervorlage 1: Satzdomino (Differenzierung – leicht) Kopiervorlage 2: Brettspiel Arbeitsblatt 4: Ein Dominospiel selbst machen (Differenzierung – schwer) Test zu Lektion 1.2
Video	Arbeitsblatt zu „Fußball oder Karaoke?“

Lektionsgeschichte

Jan und Anton sind in Jans Zimmer und hören Musik (Hörtext Aufgabe 1). Jan findet die Band Deichkind gut. Dann platzt seine Oma herein. Sie sagt, sie mag Rockmusik, Udo Lindenberg und Tocotronic, aber Rammstein mag sie gar nicht. Als sie den Jungen auf dem PC ein YouTube-Video von Helene Fischer zeigen will, schlägt Anton vor, in den Jugendklub zur Probe der Rockband „Globus Kids“ zu gehen.

Im Jugendklub spielen die Jungen ein Videospiel (Video Aufgabe 8). Alicia kommt dazu und stellt sich direkt vor den Bildschirm. Anton kennt sie schon, und nun will sie Jan, den Neuen, kennenlernen. Sie redet ununterbrochen und versucht, Jan auszufragen. Dabei kommt heraus, dass die beiden ziemlich gegensätzliche Interessen haben. Sie will die beiden Jungen überreden, Singstar (ein Karaoke-Spiel), zu spielen, doch die finden das doof. Anton holt Getränke für alle.

Jan ist begeistert vom Jugendklub, nur Alicia nervt ihn. In einer E-Mail (Aufgabe 12) berichtet er seiner Cousine Lena darüber, die gerade mit ihrer großen Schwester Klara in Berlin bei ihrem Vater (Jans Onkel Knut) ist. Sie ruft ihn an (Aufgabe 15) und erzählt ihm, wie sie die letzten Ferientage verbringt: chillen, Selfies machen, in Zeitschriften blättern.