

Verwendete Abkürzungen:

KB = Kursbuch  
AB = Arbeitsbuch  
S. = Seite

Sch = Schüler\*in/nen  
L = Lehrer\*in/nen

PL = Plenum  
GA = Gruppenarbeit  
PA= Partnerarbeit  
EA = Einzelarbeit

**Länder & Leute: Wildtiere und Haustiere**

Seite	Aufgabe Material Verweis	Ablauf
S. 64	<b>LL1</b>	
	<b>a</b> CD 2/22	<p>Die Sch schauen in PA die Bilder an und besprechen, ob sie die Tiere kennen und wie sie in ihrer Muttersprache heißen. Anschließend sehen sie die Landkarte auf der Umschlaginnenseite des KB an. Fragen Sie die Sch: „<i>Wo ist die Ostsee? Die Donau ist ein Fluss. Wo ist die Donau?</i>“ Die Sch zeigen die Ostsee und die Donau auf der Karte. Fragen Sie dann: „<i>Wo sind die Alpen?</i>“ Der Name der Alpen ist nicht in der Karte verzeichnet, aber einzelne Sch können sie möglicherweise trotzdem zeigen. Unterstützen Sie sie gegebenenfalls und sagen Sie: „<i>Die Alpen sind sehr hohe Berge.</i>“ Zeigen Sie den Sch dann, wo der Schwarzwald ist (in Baden-Württemberg, nördlich von Freiburg), der Jura (Gebirge an der Grenze zwischen der Schweiz und Frankreich) und der Neusiedler See (östlich von Wien an der österreichisch-ungarischen Grenze).</p> <p>Die Sch hören den Hörtext und zeigen auf die Tiere.</p> <p>Anschließend lesen sie die Beispiele. Schreiben Sie an die Tafel: <i>Ich möchte ... sehen. Wohin muss ich fahren? Wo gibt es ...?</i> Bitten Sie die Sch, nach diesem Schema zu fragen. Weisen Sie die Sch darauf hin, dass es eine Frage mit <i>Wohin?</i> und eine Frage mit <i>Wo?</i> gibt. Fragen Sie: „<i>Bei den Präpositionen in und an: Brauche ich auf die Frage Wohin? Dativ oder Akkusativ? Und auf die Frage Wo?</i>“ Die Sch antworten. Schreiben Sie an die Tafel: <i>Wohin? – Akkusativ; Wo? – Dativ.</i></p> <p>Die Sch fragen sich in PA gegenseitig wie im Beispiel.</p> <p><i>Lösung: A an die Ostsee / an der Ostsee; B in den Jura / im Jura; C in die Alpen / in den Alpen; D an die Donau / an der Donau; E in den Schwarzwald / im Schwarzwald; F an den Neusiedler See / am Neusiedler See</i></p>
	<b>b</b> CD 2/23	<p>Die Sch vermuten im PL, welche Tiere in a in Gefahr sind.</p> <p>Anschließend hören sie den Hörtext.</p> <p>Im PL berichten sie, welche Tiere in Gefahr sind, und vergleichen die Lösungen mit ihren Vermutungen.</p> <p><i>Lösung: C; E; Schmetterling</i></p>
	<b>c</b>	<p>Die Sch lesen die Sätze und den Text. Sie notieren in ihren Schreibheften, welche Sätze richtig sind.</p> <p>Die Ergebnisse vergleichen sie zunächst in PA, dann im PL.</p> <p><i>Lösung: 1</i></p>
	<b>d</b> CD 2/24	<p>Die Sch schauen das Foto an, lesen die Bildunterschrift und geben im PL wieder, was Katjas Eltern machen. Dann hören sie den Hörtext.</p> <p>Sie lesen die Sätze und notieren in ihren Schreibheften die richtigen Lösungen.</p> <p>Zur Kontrolle hören sie den Hörtext noch einmal und ergänzen oder korrigieren ihre Antworten gegebenenfalls.</p> <p>Die Ergebnisse werden im PL verglichen.</p> <p><i>Lösung: 1 am Fluss; 2 Waschbär; 3 weg; 4 für eine kurze Zeit; 5 Spenden</i></p>
	<b>LL2</b>	<p>Die Sch arbeiten in Dreier- oder Vierergruppen. Sie sprechen über Tiere und beantworten dabei die Fragen.</p> <p>Die Ergebnisse präsentieren sie im PL. Dabei berichtet jede/r Sch über ein anderes Gruppenmitglied.</p>

**Projekt: Posterpräsentation *Unser Computerspiel***

S. 65	<b>P1</b>	
	<b>a</b>	<p>Die Sch arbeiten in Dreier- oder Vierergruppen. Sie überlegen sich zunächst gemeinsam, ob sie ein Computerspiel beschreiben möchten, das sie alle kennen, oder ob sie selbst ein Computerspiel erfinden möchten. Anschließend lesen sie die Fragen und das Beispiel. Falls einzelne Sch vergessen haben, was die verschiedenen Spieltypen in Frage 1 bedeuten, können sie noch einmal auf S. 59, C2a, im KB nachsehen. Auch für die Ideenfindung und das Vokabular finden sie Unterstützung auf S. 59 im KB.</p> <p>Die Sch beantworten die Fragen. Dabei können sie sich mehr oder weniger eng am Beispiel orientieren und mehr oder weniger zusätzliche Informationen ergänzen. Die Informationen notieren sie in ihren Schreibheften.</p>
	<b>b</b> Plakate, Stifte	<p>Die Sch sehen sich das Beispielplakat an. Stellen Sie den Sch die Fragen in a. Die Sch antworten und erkennen, wie die Informationen aus a in dem Plakat präsentiert werden. Je nach Entscheidung der Gruppe können sie sich mehr oder weniger nah an diesem Beispiel orientieren.</p> <p>Die Sch gestalten in GA ein Plakat zu ihrem Computerspiel. Dabei sollten alle Informationen zu den Fragen in a aufgenommen werden. Ermutigen Sie die Sch, viel zu zeichnen, damit sich die anderen Sch das Spiel gut vorstellen können.</p>
	<b>P2</b>	<p>Weisen Sie die Sch auf die Redemittel in den Sprechblasen hin. Erklären Sie, dass die Sch Werbung für ihr Spiel machen sollen. Sagen Sie: <i>„Ihr möchtet euer Spiel verkaufen. Ihr möchtet, dass die anderen es interessant finden. Erklärt, warum euer Spiel gut ist.“</i></p> <p>Die Gruppen stellen ihre Spiele im PL vor.</p>
	<b>Film</b>	<p>Die Sch schauen den Film <i>Weg mit dem Müll!</i> an und lösen die Aufgaben auf S. 72 im KB.</p> <p>Die Antworten werden im PL verglichen.</p>