

Lektion 3

Das Alphabet – Verlauf der Stunde

Ziele– die SchülerInnen:

- können buchstabieren
- lernen die deutsche Rechtschreibung kennen

Wortschatz: ABC – das deutsche Alphabet, bekannte deutsche Wörter

Kommunikation: Rechtschreibung

Weitere wichtige Informationen:

Methoden: deduktive, aktive, spielerische

Formen: EA – Einzelarbeit, GA – Gruppenarbeit, PL – Plenum

Materialien: KB – Kursbuch, AB – Arbeitsbuch, Zusatzmaterial*, Digitales Whiteboard

Dauer: 45 Minuten

Verlauf der Stunde, Schritt für Schritt

1. Begrüßen Sie Ihre SchülerInnen.
2. Zum Aufwärmen empfehlen wir das Dominospiel, aber auch die Fragerunde zur Stimmung, mit den Dominosteinen.
3. Stellen Sie Fragen zur letzten Stunde zur Festigung des behandelten Materials.
4. Stellen Sie dann die Ziele der Stunde vor.
5. Die SchülerInnen schlagen das KB auf Seite 10 auf, hören sich Üb. 1 an und wiederholen das Alphabet. Sie können auch das interaktive Alphabet projizieren.
6. Um das Alphabet zu üben, nennen Sie einen Buchstaben; die SchülerInnen müssen ein Wort finden, das mit diesem Buchstaben beginnt.
7. Erklären Sie die Besonderheiten des deutschen Alphabets. Anschließend machen die SchülerInnen die Übungen 1 und 2 auf Seite 10 im AB.
8. Die SchülerInnen arbeiten in Paaren. Im KB auf Seite 11 machen die SchülerInnen Übung 3. Sie buchstabieren einige Wörter, ihre PartnerInnen erraten, um welches Wort es sich handelt.
9. Um den Wortschatz am Ende der Stunde zu wiederholen, teilen Sie Ihre Schüler in Vierer- oder Fünfergruppen ein und spielen das Spiel **Wer hat's drauf?** Die Person, der einen Ausdruck hat, fragt z. B.: **Wer hat eine Katze?** Die Person, die die Katze hat, sagt es und fragt nach etwas anderem. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis die Schülerinnen und Schüler zu allem, was auf den Karten steht, Fragen gestellt haben.

Hausaufgabe: KB s. 11 Übung 2 - die SchülerInnen buchstabieren ihre Namen

Verabschieden Sie sich.

*Das zusätzliche Material kann als Ergänzung zum vorgeschlagenen Unterricht verwendet werden.

Es enthält in der Regel Quizfragen oder Lernspiele