|  |
| --- |
| ***Ziele:***  die SchülerInnen können den Wortschatz und die grammatischen Strukturen aus dem ersten Kapitel benutzen  ***Wortschatz:*** Wiederholung des Materials aus den Kapiteln 0-1  ***Grammatik:*** Wiederholung des Materials aus den Kapiteln 0-1 |
| **Weitere wichtige Informationen:**  ***Methoden:*** aktive, spielerische, kooperative  ***Formen:*** EA - Einzelarbeit, GA - Gruppenarbeit, PA - Partnerarbeit  ***Materialien:*** KB - Kursbuch, AB - Arbeitsbuch, Digitales Whiteboard oder Projektor, Arbeitsblatt - Kapitel 1: **Übung 5,** Würfel und Spielfiguren.  **Interaktives Material:**  **Fragen:** <https://wordwall.net/resource/68960782> |
| **Dauer:** 45 Minuten |

**Verlauf der Stunde, Schritt für Schritt**

1. Begrüßen Sie Ihre SchülerInnen.

2. Zum Aufwärmen aber auch um den Wortschatz und die Grammatik zu wiederholen, empfehlen wir eine von den Quizaufgaben auf Wordwall, die Sie im Kapitel 1 zur Verfügung haben.

**Alternative - eine Aktivität mit der Wortschatzliste auf Seite 20 und 21 im Kursbuch:**

Die SchülerInnen arbeiten in Kleingruppen bis zu 4 Personen. Innerhalb von 5 Minuten schreibt jede Gruppe die 5 für sie schwersten Wörter aus der Liste heraus. Diese Wörter werden an der Tafel gesammelt und im Plenum besprochen bzw. übersetzt.

3. Stellen Sie dann die Ziele der Stunde vor.

4. Nun bearbeiten die SchülerInnen auf Seite 23 im KB die Übungen 1 bis 3 in EA. Kontrollieren Sie ihre Antworten. Übung 4 machen sie wie im Beispiel in PA. In Übung 5 tragen alle ihr Lieblingswort ein.

5. Spielen Sie mit Ihren SchülerInnen das Glücksrad aus dem interaktiven Material. Sie schalten das interaktive Glücksrad bei Wordwall an und verlosen die Fragen. Falls Ihre Klasse größer ist, können Sie das Spiel in zwei Gruppen (eine Gruppe spielt gegen die andere Gruppe) oder noch einmal spielen.

Link zum Glücksrad: <https://wordwall.net/resource/68960782>

6. Bitten Sie Ihre SchülerInnen, das KB auf Seite 22 aufzuschlagen. Die SchülerInnen spielen zu zweit oder zu dritt. Sie brauchen für jede Gruppe einen Würfel und zwei/ drei Spielfiguren. Die SchülerInnen würfeln, wer die höchste Punktzahl hat, beginnt. Als nächstes würfelt jeder/jede SchülerIn und bewegt sich vom Startfeld aus in Richtung Ziel. Jedes Feld hat eine Aufgabe zu erfüllen, die oben rechts auf dieser Seite beschrieben ist. Wer als Erste/r das Ziel erreicht, gewinnt.

7. Wenn noch Zeit bleibt, spielen die SchülerInnen Bingo aus Übung 1 auf Seite 20 im AB. Sie hören sich die Aufnahme an und markieren auf den Bingo-Karten, was sie gehört haben. Die Person, die 3 nummerierte Felder horizontal, vertikal oder diagonal markiert hat, ruft laut ***Bingo***.

8. Hausaufgabe: AB S. 21-23 (nicht obligatorisch)

9. Verabschieden Sie sich.