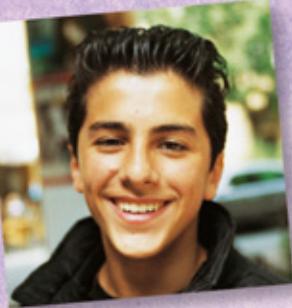


Tiere

1

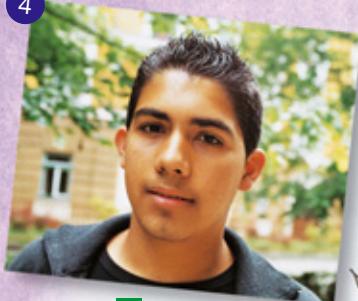


2

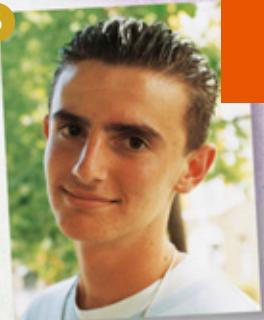
3



4



5



1



6



Hör zu. Welches Tier wünschen sich die Personen?



1	2	3	4	5	6
?	?	?	?	?	?

Methodisch-didaktische Hinweise

Lektion 1:

Tiere

► **Einstiegsseite**

- a) Tiere ansehen und Bezeichnungen lesen
- b) Kassette hören, dabei Bilder ansehen
- c) Kassette abschnittweise hören und jeder Person ein passendes Tier zuordnen

A Haustiere

A1 Lesetexte: Anzeigen (a)

- a) Aufgabe a): Tipp in der Klasse besprechen
- b) erste Aufgabe (Christian) lesen, dann Anzeigen lesen und passende Anzeige zuordnen
- c) diesen Schritt mit allen weiteren Aufgaben wiederholen
- d) gemeinsam Ergebnisse vergleichen

Grammatik

- a) **L:** Verkleinerungsform mit *-chen* bewusst machen; darauf hinweisen, dass bei Nomen mit -a-, -o-, -u- ein Umlaut hinzugefügt wird (z.B. der Vogel → das Vögelchen) und bei Nomen auf -e dieses -e wegfällt (z.B. der Affe → das Äffchen); dazu die Grammatikdarstellung auf S. 16 verwenden
- b) Beispiele mit den Tieren von der Einstiegsseite bilden lassen
- c) **L:** Bewusst machen, wann das Adjektiv eine Endung bekommt; dazu von den S Beispiele mit Adjektiv aus den Anzeigen suchen lassen und in zwei Spalten (mit Endung, ohne Endung) an die Tafel schreiben; Regel gemeinsam mit den Schülern formulieren: *Das Adjektiv als Attribut direkt vor dem Nomen hat eine Endung. In allen anderen Fällen hat es keine Endung.*

Anzeigen (b)

- a) Aufgabe b): dem Partner berichten, welches Haustier man möchte; dabei Redemittel verwenden und darauf achten, ob das Adjektiv eine Endung bekommt oder nicht
- b) *fakultativ:* Einzelne Schüler berichten in der Klasse über den Wunsch ihres Partners.

A2 Lesetext: Das große Haustiermagazin

- a) Text in Einzelarbeit abschnittweise lesen und Bilder zuordnen
- b) gemeinsam Ergebnisse vergleichen

Die @-Generation

5



Schau die Bilder an. Was passt?
Die Buchstaben ergeben ein Lösungswort.

- | | |
|--------------------------------|------------------|
| 1 die Maus | 6 die CD-ROM |
| 2 die Tastatur / das Keyboard | 7 das Laufwerk |
| 3 der Bildschirm / der Monitor | 8 der Drucker |
| 4 der Rechner | 9 der Cyberhelm |
| 5 die Diskette | 10 die 3D-Brille |

► **Einstiegsseite**

- a) Bilder ansehen und Wörter unten lesen
- b) Bilder den Wörtern zuordnen; die Lösungsbuchstaben ergeben das Lösungswort „Informatik“
- c) falls mit dem Computer ganz unerfahrene S in der Klasse sind, unbekannte Begriffe im Klassengespräch klären; am besten Computerfans oder S, die einen Computer zu Hause haben, um Hilfe bitten
- d) *fakultativ*: Spiel „Montagsmaler“
Klasse in zwei Gruppen teilen, L gibt einem Spieler der Gruppe 1 einen Begriff vor, den die anderen Spieler erraten sollen. Der Spieler zeichnet den Begriff an die Tafel. Die Gruppe, die den Begriff als Erste errät, bekommt einen Punkt. Nun zeichnet ein Spieler der Gruppe 2 den nächsten Begriff. Sieger ist die Gruppe mit den meisten Punkten.

A Computer

A 1 Lesetexte: Computermarkt

- a) Aufgabe a): Aufgaben still lesen und unterstreichen, was gesucht wird
- b) Anzeigen lesen und den Aufgaben zuordnen
- c) gemeinsam Ergebnisse vergleichen
- d) Aufgabe b): in Stillarbeit Anzeigen ohne Abkürzungen schreiben
- e) Anzeigen zur Korrektur vorlesen

A 2 Grafik: Jugendliche und Computer

- a) Aufgabe a): Grafik ansehen
- b) wenn nötig, im Klassengespräch unbekannte Begriffe klären
- c) Grafik beschreiben, dabei Redemittel verwenden
- d) Aufgabe b): in der Klasse oder in Partnerarbeit berichten, dabei Redemittel verwenden
- e) Aufgabe c): in der Klasse berichten

B Chatten

B 1 Hörtexxt: Junge Leute chatten gern

- a) Einführungstext still lesen
- b) wenn nötig, im Klassengespräch unbekannten Wortschatz klären
- c) *fakultativ*: S, die gern chatten oder schon gechattet haben, berichten darüber
- d) Aufgaben still lesen
- e) Text einmal hören und Aufgaben lösen