

## Lektion 11

### Wir spielen – Verlauf der Stunde

**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

**Formen:** A – Einzelarbeit, GA – Gruppenarbeit, PL – Plenum

**Materialien:** KB – Kursbuch, AB – Arbeitsbuch, Zusatzmaterialien, Digitales Whiteboard oder Projektor **Zusatzmaterial:** Würfel und Spielfiguren

**Dauer:** 45 Minuten

#### Verlauf der Stunde, Schritt für Schritt

1. Begrüßen Sie Ihre SchülerInnen.
2. Kontrollieren Sie die Hausaufgaben. Die SchülerInnen lesen die Hausaufgabe laut vor.
3. Zum Aufwärmen aber auch um den Wortschatz zu wiederholen, empfehlen wir das Spiel **Wer hat?** Sie können das Fliegenklatschen-Spiel mit den Karteikarten der Einheit 0 und 1 spielen.
4. Stellen Sie Fragen zur letzten Stunde um zu sehen, ob die SchülerInnen alles verstanden haben.
5. Stellen Sie dann die Ziele der Stunde vor.
6. Bitten Sie Ihre SchülerInnen, das KB auf Seite 20 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 links auf Seite 20 beschrieben ist. Wer als Erste/r das Ziel erreicht, gewinnt.
7. Als nächstes schlagen die SchülerInnen das AB auf Seite 20 auf und machen die Übung 1. Sie müssen die Gegenstände zählen und die richtige Zahl aufschreiben. Am Ende lesen sie ihre Antworten laut im Plenum vor.
8. Wiederholen Sie mit den Lernenden die Zahlen 1 bis 10, lassen Sie sie in der angegebenen Reihenfolge zählen - jeder Schüler sagt eine Zahl von 1 bis 10.
9. Spielen Sie dann Bingo aus Übung 2 auf Seite 20 im AB. Jeder/Jede SchülerIn wählt eine Bingokarte aus und markiert die Zahlen, die er gehört hat. Die Person, die 3 nummerierte Felder horizontal, vertikal oder diagonal markiert hat, gewinnt das Spiel und ruft laut Bingo.
10. Hausaufgabe: AB S. 21, Übung 1-4.