

## Lektion 20

### Wir spielen – Verlauf der Stunde

**Ziele, die SchülerInnen können:**

- den Wortschatz und die grammatischen Strukturen aus dem zweiten Kapitel benutzen

**Wortschatz:** Wiederholung des Materials aus der Einheit 2

**Grammatik:** Wiederholung des Materials aus der Einheit 2

**Kultur:** Spiel - Bingo

**Weitere wichtige Informationen:**

**Methoden:** aktive, spielerische.

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

**Materialien:** Kursbuch, Arbeitsbuch, Zusatzmaterialien, Digitales Whiteboard oder Projektor

**Zusatzmaterial:** Karteikarten für alle Vokabeln aus Einheit 2, Würfel und zwei 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 aus der Einheit 2 spielen.
4. Stellen Sie Fragen zu der letzten Stunde, ob alles klar ist.
5. Stellen Sie dann die Ziele der Stunde vor.
6. Bitten Sie Ihre Schüler, das Kursbuch auf Seite 32 aufzuschlagen. Sie haben das Brettspiel, das die SchülerInnen zu zweit spielen werden. Sie brauchen einen Würfel und zwei Spielfiguren. Sie beginnen auf dem Feld START. Zuerst würfeln die Schüler, um zu entscheiden, wer die höchste Punktzahl erreicht. Diese Person beginnt das Spiel. Als nächstes würfelt jeder und bewegt sich auf dem Brett. Jedes Feld hat eine Aufgabe zu erfüllen:  
  
Auf jedem Feld können folgende Fragen gestellt und Antworten gegeben werden:  
  

<b>Was ist das?</b>	<b>Das ist ein/ eine/ ein ...</b>
<b>Welche Farbe hat ... ?</b>	<b>Er/ Sie/ Es ist ...</b>
<b>Wie viele ... gibt es?</b>	<b>Es gibt einen/ eine/ ein ...</b>

  
Der Spieler, der das Feld ZIEL erreicht, gewinnt das Spiel.
8. Als nächstes Schritt schlagen die SchülerInnen das Arbeitsbuch auf Seite 32 auf und spielen das Spiel mit Zahlen in Zweiergruppen. Sie würfeln und sagen, welche Zahl es ist. Wenn sie auf dem Feld mit der schwarzen Katze landen, gehen sie zurück zum Anfang. Wenn sie auf dem Feld mit der schwarzen Katze landen, gehen sie zurück an den Anfang. Wenn sie auf einem Feld mit einem Pfeil landen, gehen sie vorwärts oder rückwärts, so wie der Pfeil das zeigt.  
  
Der Spieler, der das ZIEL erreicht, gewinnt das Spiel.
9. Hausaufgabe: Arbeitsbuch, Übung 1-5, S. 33.