




Modul Jonas, Lektion 28

Seite	Aufgabe Material Verweis	Ablauf	Form	Zeit
S. 7	1a	Die S schauen sich zunächst die Bilder von Jonas an. Dann lesen sie den Text und die Antworten von Jonas für sich. Der L stellt die Frage: <i>Was wisst ihr nun über Jonas?</i> Die S antworten mithilfe der vorgegebenen Redemittel. Wo nötig, erklärt der L die unbekannt Wörter.	EA PL	
	1b	Die S drücken anschließend in der Klasse ihre persönliche Meinung über Jonas aus.	PL	
	2	Die S führen eine kurze Diskussion in der Muttersprache im Plenum über die Frage, welcher Beruf für Jonas gut sein könnte.	PL	

S. 8	1a  1	Die S schauen die Bilder an und lesen still die Fragen 1 und 2. Der L erklärt die unbekannt Wörter. Dann hören die S die drei Interviews. Während des Hörens oder danach beantworten sie die Fragen. Der L kontrolliert die Lösungen im Plenum.	EA PL	
	1b  1	Die S lesen den Text für sich. Die neuen Wörter werden im Plenum erklärt. Im Anschluss hören die S die Interviews noch einmal und finden im Text die Fehler.	EA	
	1c  1	Die S hören die Interviews ein weiteres Mal und besprechen und korrigieren danach zu zweit die Fehler, die sie in 1b gefunden haben. Der L fragt zur Kontrolle, welche Fehler die S gefunden haben. Die S nennen Fehler und sagen auch, wie es richtig heißen muss.	PA PL	
	2	Der L fragt die S zunächst, ob sie auch einen Lieblingsort haben. Eventuell kann er einige S ihren Lieblingsort nennen lassen. Dann erklärt der L den S die Aufgabe. Er verweist auch auf die W-Fragen, den Grammatikkasten und auf den Schüttelkasten mit den temporalen Angaben, die die S in ihrem Text berücksichtigen sollen. Die S schreiben nun mithilfe der vorgegebenen Redemittel einen kurzen Text über ihren Lieblingsort in ihr Heft. Der L geht herum und hilft, wo nötig. Zum Schluss sammelt er die Hefte zur Korrektur ein. Hinweis für den L: Die Übung kann nach der einleitenden Besprechung auch als HA aufgegeben werden. → AB, S. 6–7 Ü 1–3	PL EA	

AB, GRAMMATIK

AB S. 7	4a	Die S lesen zuerst still die Dialoge und ordnen sie dann den Bildern zu. Im Plenum werden die Ergebnisse besprochen.	EA PL	
	4b	Die S unterstreichen in 4a den Demonstrativartikel <i>dies-</i> und ergänzen die Tabelle entsprechend. Die S kontrollieren ihre Lösungen, indem der L die Tabelle an die Tafel schreibt und mithilfe von Zurufen der S ergänzt. → AB, S. 7 Ü 5	EA PL	


Modul Jonas, Lektion 28

S. 9	3	Der L bittet jeweils zwei Paare die Dialoge in verteilten Rollen im Plenum vorzulesen. Dann arbeiten die S zu zweit: Sie wählen einen Ort und spielen einen Dialog ihrer Wahl nach. Dann tauschen sie die Rollen. Der L geht herum und hilft. → AB, S. 8 Ü 6	PL PA	
	4a	Die S schauen sich zunächst die Bilder an und lesen den Titel des Textes. Dann fragt der L: <i>Was glaubt ihr? Für wen ist der Text? Die S antworten und begründen ihre Vermutung.</i>	EA PL	
	4b	Die S lesen still den Text in 4a und beantworten die Fragen stichpunktartig in ihrem Heft. Der L kontrolliert die Antworten, indem er die Fragen im Plenum stellt und die S anhand ihrer Notizen mündlich darauf antworten. Während oder nach der Besprechung erklärt der L den unbekanntem Wortschatz oder erfragt die Bedeutung aus dem Kontext.	EA PL	
	4c	Der L fragt die S, was sie gerne in Köln machen bzw. besuchen möchten. Die S antworten, indem sie sich auf die Informationen im Text beziehen. Der L kann die Antworten der S stichpunktartig an der Tafel festhalten. Möglicher Tafelanschrieb: <i>den Dom besuchen</i> <i>die Hohenzollernbrücke sehen</i> <i>Hamburger essen</i> usw. → AB, S. 8 Ü 7	PL	
S. 10	5a	Der L bittet die S, sich zunächst das Bild in Ruhe anzuschauen. Der L entlastet die Aufgabe vor, indem er die S fragt: <i>Wo ist das? Was seht ihr? Was machen die Leute?</i> Dann lesen die S die Sätze 1–8 für sich. Nach Klärung der unbekanntem Wörter fordert der L einen S auf, den ersten Satz, wie in der Sprechblase vorgegeben, laut vorzulesen. Die anderen S in der Klasse suchen die Situation auf dem Bild. Ein S liest die Antwort in der Sprechblase vor. Dieser S liest die nächste Situation vor und stellt die nächste Frage usw. Außer den acht Sätzen beschreiben einzelne S im Anschluss auch andere Situationen auf dem Bild. Ihre Mitschüler suchen und sagen, wo die Situation zu sehen ist. <i>alternativ: Die Aufgabe kann auch als Kettenübung durchgeführt werden (s. Spielanleitung LHB S. 46)</i> Folie <i>fakultativ: Der L zeigt den S die Folie des Wimmelbilds (OHP oder Smartboard). Der Ablauf ist dann wie oben beschrieben.</i>	EA PL KÜ	
	5b	Der L teilt die Klasse in 3er-Gruppen ein. Jede Gruppe schreibt 3–4 lustige Sätze bzw. „Quatsch“-Sätze zum Wimmelbild. Dann bittet der L alle S aus jeder Gruppe je einen Satz vorzulesen. Die anderen S reagieren entsprechend den Vorgaben und korrigieren die jeweilige Aussage.	GA PL	
S. 11	5c	Der L weist auf den Grammatikkasten hin. Die S lesen die Sprech- bzw. Denkblasen für sich und schauen noch einmal das Bild in 5a an. Dann ordnen sie die Aussagen den Personen im Wimmelbild zu. Der L kontrolliert die Lösungen in der Klasse. → AB, S. 8–9 Ü 8–10	EA PL	

Modul Jonas, Lektion 28

→ AB, GRAMMATIK

AB S. 9	11a	Die S schauen sich zunächst die Bilder an. Dann ordnen sie zu zweit die Sätze den Bildern zu. Anschließend werden die Lösungen kurz in der Klasse besprochen.	PA PL	
	11b	Die S unterstreichen die Personalpronomen in Ü 11a und ergänzen dann zu zweit die Tabelle. Zur Kontrolle schreibt der L die Tabelle an die Tafel und ergänzt sie auf Zuruf der S. → AB, S. 9–10 Ü 12–13	PA PL	

S. 11	6 AB S. 87/89	Der L bespricht mit den S die Aufgabe. Die S spielen dann zu zweit das Partnerspiel. Sie sprechen darüber, wie die abgebildeten Dinge den Personen gefallen, und ergänzen entsprechend der Antwort ihres Partners die fehlenden Smileys in ihrer Tabelle. Sie wenden dabei die vorgegebenen Redemittel an. Währenddessen geht der L herum, hört zu und leistet Hilfestellung.	PA	
	7a	Der L erklärt zunächst das Verb <i>gehören</i> , indem er einen Beispielsatz mit diesem Verb an die Tafel schreibt, z. B. <i>Der Kuli gehört mir</i> . Dabei kann der L einen Kuli in die Hand nehmen und auf sich selbst zeigen, sodass die S die Bedeutung des Verbes selbst erschließen. Dann unterstreicht er das Personalpronomen <i>mir</i> und ergänzt an der Tafel: <i>gehören + Dativ</i> . Der L kann weitere Formen üben, in dem er den Kuli eines S hochhält und sagt: <i>Der Kuli gehört (Name des S)</i> . Die S ergänzen: <i>Der Kuli gehört ihm bzw. ihr</i> . Auch diesen Satz schreibt der L an die Tafel und unterstreicht die Personalpronomen im Dativ. Die S schauen sich nun das Bild an und stellen im Plenum Vermutungen darüber an, wem das Handy gehört.	PL	
	7b  2	Die S lesen die Fragen für sich. Der L klärt ggf. das Verständnis. Dann hören sie die Szene und beantworten stichpunktartig die Fragen. Die Lösungen werden in der Klasse besprochen.	EA PL	
	8	Zuerst lesen die S die Dialoge für sich. Der L erklärt die neuen Wörter und weist auch auf den Grammatikkasten und die Redemittel hin, mit denen ein Gespräch eingeleitet wird. Jeder S und der L legen nun einen Gegenstand, der ihnen gehört, auf einen Tisch. Der L „mischt“ die Gegenstände. Dann nimmt sich jeder S und der L einen Gegenstand und sucht den Besitzer in der Klasse. Die S spielen dabei Dialoge wie im Beispiel.	PL	

→ AB, GRAMMATIK

AB S. 10	14a	Die S lesen Annas Fragen und ergänzen die passenden Personalpronomen in den Fragen und Antworten. Der L kontrolliert im Plenum und weist auf Annas Tipp hin.	EA PL	
	14b	Die S lesen die Sätze in Ü 14a noch einmal und unterstreichen die richtige Regel. Der L lässt die Regel zur Kontrolle vorlesen. → AB, S. 11 Ü 15	EA PL	

Modul Jonas, Lektion 28

WIEDERHOLUNG				
S. 24	1	Die S spielen zu zweit und ergänzen abwechselnd die Wortschlange zum Thema „Platz“. Der L geht herum und hilft, wo nötig. Das Paar, das zuerst zehn Wörter findet, ist Sieger des Spiels. Das Siegerpaar liest zum Schluss die zehn Wörter laut in der Klasse vor, ein anderer S schreibt die Wortschlange des Siegerpaares an die Tafel.	PA PL	
	2	Die S bilden 3er-Gruppen. In der Gruppe sprechen sie darüber, wem die abgebildeten Portemonnaies wohl gehören. Der Beispieldialog dient dabei als Vorgabe. Der L verweist auch auf die Namen im Kasten, die als Besitzer in Frage kommen. Der L geht herum und hört zu.	GA	
Kopiervorlage Kärtchen		<p><i>fakultativ: Der L erklärt den S den Ablauf des Spiels. Die S bilden 6er-Gruppen. Der L verteilt die Kärtchen an die Spieler jeder Gruppe. Dann spielen die Gruppen das Spiel „Dativ-Ruck-Zuck“.</i></p> <p><i>Die S bilden 6er-Gruppen. Die Verbkarten werden vom L gemischt. Jedes Gruppenmitglied zieht eine Verbkarte, ohne sie jedoch vorher zu sehen. Außerdem erhält jeder Spieler eine Ja- bzw. Nein-Karte.</i></p> <p><i>Es können auch kleinere Gruppen gebildet werden, die mit der entsprechenden Anzahl von Verbkarten spielen; bei einer 3er-Gruppe könnten 2 Runden gespielt werden, falls jeder Spieler 2 Verbkarten erhält.</i></p> <p><i>Die Gruppen spielen nacheinander. Der L ist der Moderator und kontrolliert den Ablauf und die Spielzeit.</i></p> <p><i>Die erste Gruppe beginnt: Die Gruppenmitglieder stellen sich hintereinander in einem Kreis auf, sodass jeder Spieler den Rücken seines Vordermanns sieht. Das Spiel beginnt, indem der L ein Zeichen gibt.</i></p> <p><i>Die Spieler der ersten Gruppe haben nun 30 Sekunden Zeit für eine komplette Runde. S1 tippt S2 an und stellt ihm eine Ja-Nein-Frage mit dem Verb auf seinem Kärtchen. S2 antwortet entsprechend seiner Ja- bzw. Nein-Karte. Sobald er geantwortet hat, dreht er sich um und tippt S3 an usw.</i></p> <p><i>Der letzte Spieler muss dann wieder S1 antippen und ihm eine Frage stellen, da S1 ja noch keine Antwort gegeben hat. Die Spielrunde endet, wenn zu jeder Verbkarte eine Frage gestellt und eine Antwort gegeben wurde oder nach Ablauf der Spielzeit.</i></p> <p><i>Nun ist die zweite Gruppe dran usw.</i></p> <p><i>Es können mehrere Runden gespielt werden. Gewinner einer Runde ist die Gruppe mit den meisten richtigen Fragen und Antworten innerhalb der Spielzeit. Die Gruppe, die die meisten Spielrunden gewinnt, ist Sieger des Spiels.</i></p> <p><i>Hinweis für den L: Der L sollte darauf achten, dass die Spieler ganze Sätze als Antwort geben und nicht nur mit Ja bzw. Nein antworten.</i></p>	GA	