

THEMA: WAS MACHST DU GERN?

1. Einführungsphase

1.1. Organisationsmoment

Der L. begrüßt die Schüler und trägt das Thema in das Klassenbuch ein.

1.2. Einstieg ins Thema

Der Lehrer fragt die Schüler (auf Polnisch), wie man einige Ausdrücke zeigen kann:

schwimmen, klettern, schaukeln, rennen, tanzen, malen, telefonieren, Fußball spielen, Klavier spielen, Lego spielen.

Die Beispiele werden angegeben.

1.3. Präsentation

Der Lehrer präsentiert Bilder und die Kinder beschreiben diese.

Bei der Präsentation der Bildern spricht der Lehrer die Sätze, mit denen die Kinder weiter arbeiten werden.

Die Sätze sind auch unter den Bildern gedruckt (Anl. 1.1).

Die Kinder wiederholen die Sätze im Chor.

Der Lehrer bietet die Kinder, die Sätze laut zu sagen und dabei die Ausdrücke zu zeigen.

1.4. Erarbeitungsphase

Zuordnungsübung

Der Lehrer verteilt an die Kinder Zettelchen mit den schon bekannten Sätzen und Bildern (Anl. 1.2).

Die Aufgabe der Schüler ist, diese richtig zu ordnen.

Nach der Überprüfung, ob die Schüler das richtig gemacht haben, wiederholen sie die Sätze im Chor und kleben sie die Aufgabe in die Hefte ein.

Wettbewerb

Der Lehrer verteilt die Schüler in zwei Gruppen:

in Gruppe „A“ und in Gruppe „B“.

Jede Gruppe hat seinen Kapitän, der die, nach der kurzen Beratung, Antwort gibt.

Der Wettbewerb ist einem Spiel „Calembour“ ähnlich, das die Kinder aus dem Fernsehen kennen:

Eine Person zeigt etwas, z. B. einen Satz, und die anderen, aus ihrer Gruppe, müssen ihn raten.

Die Lehrperson hat früher zu Hause Zettelchen mit den schon bekannten Sätzen vorbereitet (Anl. 1.4) und jetzt steckt diese in ein Säckchen.

Zuerst kommt eine Person aus der Gruppe „A“ an den Lehrer und zieht ein Zettelchen, liest den Satz und zeigt ihn pantomimisch ihrer Gruppe. Sie soll den Satz raten.

Für den Fall, dass ihre Gruppe den Satz nicht weiß, kann die richtige Antwort, die andere Gruppe geben und einen Punkt gewinnen.

Dann kommt eine Person aus der Gruppe „B“. Sie soll den Satz an die Tafel malen und diesen soll wieder ihre Gruppe raten. Falls sie den richtige Antwort nicht kennen, hat die andere Gruppe die Möglichkeit diese zu geben usw..

Diese Gruppe gewinnt, die die meisten Punkte gewinnt.

1.5. Präsentation

Der Lehrer verteilt an die Schüler kurze Dialogen. Er liest einmal vor und bietet dann zwei Schüler, diese

vorzulesen.

Der Lehrer fragt die Schüler, wovon eigentlich dieser kurze Dialog handelt.

THEMA: WAS MACHST DU GERN?

Die Kinder spekulieren, geben die richtige Antwort und kleben diese Zettelchen in die Hefte ein.
(Anl. 1.3)

1.6. Erarbeitungsphase

Rollenspiel

Der Lehrer bietet zwei Schüler, einen kurzen Dialog zu bilden.

Sie sollen dabei die Sätze, die früher vorgekommen sind, ausnutzen.

Ähnliche Dialoge sollen später auch die anderen bilden.

1.7. Hausaufgabe

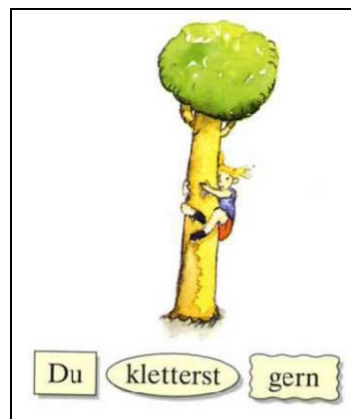
Die Kinder sollen zu Hause das neue Wortschatz, die sie in dieser Unterrichtsstunde kennen gelernt haben, lernen.

Der Lehrer verabschiedet sich von den Schülern.

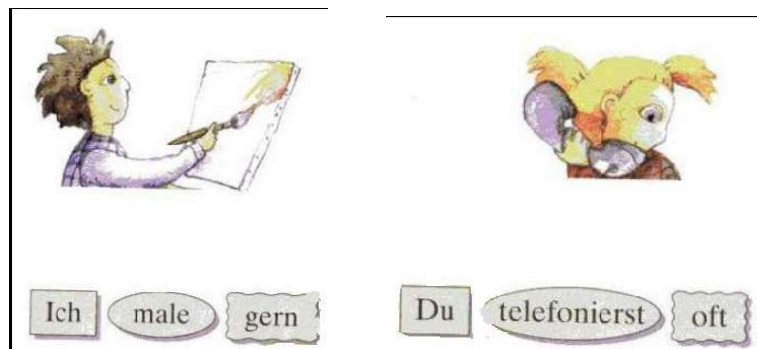
ANLAGEN

Anlage: 1.1; Quelle: *der, die, das*; *Lehrwerk*; S. 16, 17

THEMA: WAS MACHST DU GERN?



THEMA: WAS MACHST DU GERN?



ANLAGE 1.2; Quelle: *der, die, das*; Lehrwerk; S. 16, 17

ANLAGE 1.3; Quelle: *selbst erstelltes Material*

Das kurze Gespräch:

Alex: Hallo, was machst du gern?

Daniel: Ich spiele Klavier. Und du?

Alex: Ich male gern.