

Atlantia

Das Lehrwerk für junge Deutschlernende

Konzeption

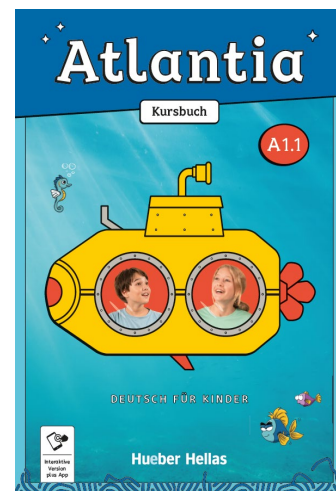
Atlantia ist ein **Lehrwerk für Schülerinnen und Schüler ab etwa 10 Jahren**, die in Griechenland Deutsch als Fremdsprache lernen. Es richtet sich an Lernende der Klassen 4 bis 6 und führt **in zwei Halbbänden zum Niveau A1** des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens (GER). Im Anschluss an *Atlantia A1.1* und *A1.2* kann mit dem A2-Band eines Jugendlichen-Lehrwerks weitergelernt werden.

Atlantia A1.1 und *A1.2* bereiten auf die Prüfungen des Sprachniveaus A1 vor.

Atlantia ist so konzipiert, dass es sowohl in Kursen mit zwei Unterrichtseinheiten pro Woche als auch in Kursen mit mehr Unterrichtseinheiten eingesetzt werden kann.

Im Mittelpunkt des Lehrwerks stehen **zwei miteinander verbundene Welten**: die reale Welt und die Fantasiewelt *Atlantia*. Die beiden Hauptfiguren Mira und Leon erleben Alltagssituationen in ihrer realen Umgebung und tauchen gleichzeitig während eines Online-Spiels in die Unterwasserwelt *Atlantia* ein, in der sie als Avatare Nautila und Triton Abenteuer erleben. Durch diese Rahmengeschichte entsteht ein motivierender erzählerischer Zusammenhang, der die kurzen Lektionen miteinander verbindet und eine sehr abwechslungsreiche thematische Gestaltung schafft.

Die **Themen** orientieren sich an der Lebenswelt der Lernenden und berücksichtigen zugleich Aspekte der **Agenda 2030**. Diversität und ein realistisches **aktuelles Bild der deutschsprachigen Länder** sind im Lehrwerk umgesetzt.



1. Bestandteile des Lehrwerks

- ein **Kursbuch** mit Code für interaktive Version
- ein **Arbeitsbuch** mit Code für interaktive Version
- interaktive **digitale Versionen** von Kurs- und Arbeitsbuch
- **Lehrerhandreichungen** als kostenloser Download: Unterrichtspläne, Tests, Transkriptionen, Lösungen
- ein **Glossar** Deutsch–Griechisch

2. Das Kursbuch

2.1 Umfang Printversion und interaktive Version

Das **Kursbuch** umfasst pro Halbband 84 Seiten. Es enthält 25 sehr kurze Lektionen, die eine Bearbeitung innerhalb von zwei Unterrichtseinheiten ermöglichen und damit die realen Unterrichtsbedingungen vieler Schulen berücksichtigen.

Die **interaktive digitale Version** des Kursbuchs enthält nach bestimmten Kursbuch-Aufgaben **zusätzliche interaktive Aufgaben und digitale Spiele**. Diese führen keinen neuen Lernstoff ein, sondern festigen die vorher eingeführten Inhalte. Das digitale Material kann in Kursen mit drei oder mehr Unterrichtseinheiten pro Woche eingesetzt werden oder zur Binnendifferenzierung dienen.

Das Lehrwerk eignet sich also sowohl **für Kurse mit zwei Unterrichtseinheiten pro Woche** als **auch für Kurse mit höherer Stundenzahl**. Während das Printmaterial ein vollständiges Basisprogramm bietet, können die zusätzlichen digitalen Materialien flexibel eingesetzt werden (siehe 4.)

2.2 Die Protagonisten

Die beiden **Hauptfiguren Mira und Leon** begleiten die Lernenden durch das gesamte Lehrwerk. In der realen Welt erleben sie typische Situationen aus Schule, Freizeit und Freundeskreis.



In der Fantasiewelt Atlantia erscheinen sie als die **Avatare Nautila und Triton**.



Die Kombination aus realer und fantastischer Handlungsebene ermöglicht eine hohe thematische Vielfalt. Alltagsthemen können realitätsnah präsentiert werden, während die Fantasiewelt zusätzliche motivierende, narrative und kreative Lernanlässe schafft.

Ergänzt werden die Hauptfiguren durch Freundinnen und Freunde, Familienmitglieder sowie weitere Nebenfiguren. Ein Seepferdchen aus der Unterwasserwelt fungiert zusätzlich als Helfer und unterstützt die Lernenden mit Hinweisen und Lerntipps.

2.3 Der Aufbau

Das Kursbuch enthält

- **25 Lektionen** mit je zwei Seiten
- fünf **Inseln** mit je vier Seiten
- einen **Anhang** mit 5 Seiten

Die Lektionen

Jede Lektion umfasst eine Doppelseite mit klarer Struktur und wiederkehrenden Rubriken. Die Lernziele werden zu Beginn der Lektion transparent gemacht.

1 Atlantia
χαριτωτά και απολαυστικά παιχνίδια – θέλω να παίζω

Hallo, Leon. Ich spiele auch Atlantia. Und das ist mein Avatar.
Guten Tag, Mira. Was spielst du?
Hallo, ich heiße Leon. Ich spiele Atlantia.
Ich spiele Atlantia. Das ist mein Avatar.
Hallo. Hallo! Ich heiße Nautlia. Und du? Wie heißt du?
Ich heiße Triton. Tschüss.

LESEN UND HÖREN

1 Hör zu und lies mit.

2 Wie heißen sie?
Leon. Mira. Nautlia. Triton.

3 Was passt zusammen? Verbinde.
1 Leon Avatar Nautlia
2 Mira Avatar Triton

SPRECHEN

4 Hör zu und zeig mit. Wer spricht?
Nixe. Nautlia. Delfina. Neptun. Pinguin. Triton.

5 Hör zu und sprich nach. Wähl dann einen Avatar und spiele zu zweit. → AB 1
Hallo, ich heiße Neptun. Und du? Wie heißt du?
Ich heiße Nixe.

WÖRTER

6 Hör zu. Was passt? Kreuze an.
☐ Atlantia ☐ Fußball ☐ Tennis ☐ Basketball

7 Hör zu, zeig in 6 mit und sprich nach. → AB 2

8 Hör zu. Spielt dann andere Dialoge. → AB 3
Hallo, Leon. Was spielst du?
Hallo, Mira. Ich spiele Atlantia.

GRAMMATIK

9 Hör zu und ergänze. → AB 4-5
1 Hallo, ich _____. Max. Wie _____ du? spielen heißen
2 Hallo, Leon. Was _____ du? ich spiele ich heiße
Ich _____ Atlantia. du spielst du heißt!

WÖRTER

10 Hör zu und ordne zu.
Guten Tag. Hallo. Guten Morgen. Tschüss. Guten Abend.
A B C D E

11 Hör zu, schau die Bilder in 10 an und sprich nach.

12 Spielt zu zweit mit den Bildern in 10. → AB 6-7
Guten Tag.

SPRECHEN

13 Mal ein Kärtchen. Geht durch die Klasse und spielt Dialoge. → AB 8-12
Max. Basketball. Elena. Atlantia.
Guten Morgen. Ich heiße _____. Und du? ...
Hallo, ...

Im Zentrum jeder **orangefarbenen Lektion** steht eine Episode aus der **realen Welt** und jeder **blauen Lektion** eine Episode der **Fantasiewelt Atlantia**. Die Episoden werden in unterschiedlichen Textsorten präsentiert, etwa als Comic, Bildgeschichte, Dialog, Chat, Interview oder Artikel. Die Lesetexte sind dort, wo es sinnvoll ist, zusätzlich vertont.

Die Lektionen folgen einer klaren **Progression**:

- Einführung neuer Redemittel, Wortschatzbereiche und grammatischer Strukturen
- Aufgaben zur Sicherung des Hör- oder Leseverstehens
- Übungen zum Nachsprechen und Sprechen
- Wortschatzarbeit in thematischen Wortfeldern
- induktive Grammatikarbeit
- produktive Zielaufgaben zum Sprechen oder Schreiben

Die **Grammatikvermittlung erfolgt induktiv**. Die Lernenden entdecken grammatische Strukturen anhand von Beispielen und wenden sie anschließend in gelenkten Übungen an. In den Grammatikübersichten auf den Insel-Seiten werden zusätzlich grammatische Hinweise in der Muttersprache angeboten.

Partner- und Gruppenaufgaben fördern kooperatives Lernen und kommunikative Interaktion. Verweise ins Arbeitsbuch zeigen, an welcher Stelle die **Aktionsseiten**, d.h. mündliche Partnerübungen, eingesetzt werden können.

Die letzte Aufgabe jeder Lektion ist eine produktive **Zielaufgabe**, in der die Lernenden Wortschatz, Redemittel und Grammatik selbstständig anwenden. Zu jeder Zielaufgabe ist ein Arbeitsblatt als PDF-Download in der interaktiven Version verfügbar. Die Arbeitsblätter sind für Lernergruppen, die mehr Hilfestellung benötigen, konzipiert. So wird **binnendifferenziertes Arbeiten** ermöglicht.

Arbeitsblatt zur Zielaufgabe

[illegible]

Die rezeptiven Fertigkeiten werden durch abwechslungsreiche Hör- und Lesetexte sowie durch Aufgaben mit klaren Strategien gefördert. Die Lernenden werden schrittweise an Hör- und Lesestrategien herangeführt.

Die produktiven Fertigkeiten Sprechen und Schreiben stehen ebenfalls von Beginn an im Mittelpunkt. Dialoge, kleine Präsentationen, Rollenspiele und kreative Aufgaben regen die Lernenden dazu an, die neue Sprache aktiv zu verwenden.

Besonderer Wert wird auf **motivierende, altersgerechte Kommunikationssituationen** gelegt. Die Lernenden sollen früh erleben, dass sie mit einfachen sprachlichen Mitteln erfolgreich kommunizieren können.

Die Inseln

Nach jeweils fünf Lektionen folgen vier Insel-Seiten. Diese Insel-Seiten greifen Wortschatz, Grammatik und kommunikative Lernziele der vorangehenden Lektionen wieder auf und erweitern sie durch Projekte, Filme, Lieder und Lesetexte mit zum Teil landeskundlichen Inhalten.

Grammatik
Wiederholen

Insel 1-5
Wiederholen Insel 1-5

1 Ρήματα θέμα κατάληξη

	spielen	heißen	sein
ich	spiele	heiße	bin
du	spielst	heißt	bist
er / sie	spielt	heißt	ist
wir	spielen	heißen	sind
ihr	spielt	heißt	seid
sie	spielen	heißen	sind

2 Η αντωνυμία das



Das ist Leon.



Das sind Mira und Leon.

To das μπορεί να αναφέρεται σε ένα ή πολλά πρόσωπα. Για ένα πρόσωπο το ρήμα μπαίνει στον ενικό, ενώ για πολλά πρόσωπα στον πληθυντικό.

3 Η πρόταση

	spielen	Basketball.
Wer	spielt	Basketball?
Spülen	wir	Basketball?

To ρήμα μπαίνει πάντα στη 2η θέση της πρότασης. Μόνο οι ερωτήσεις χωρίς ερωτηματική αντωνυμία το ρήμα μπαίνει στην 1η θέση. Πάντα όμως το υποκείμενο του ρήματος μπαίνει ακριβώς δίπλα στο ρήμα.

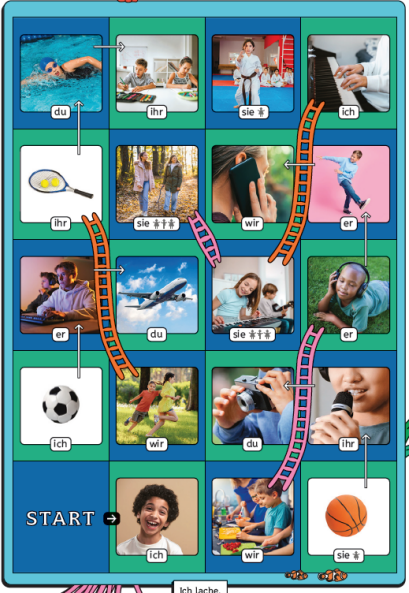
Oι χώρες συνήθως δεν έχουν άρθρο. Υπάρχουν όμως λίγες εξαιρέσεις π.χ. die Schweiz. Μετά από τις προθέσεις aus και in το άρθρο αλλάζει.

4 Οι προθέσεις aus, in

- ▲ Woher kommst du?
- Aus Deutschland.
- Aus Österreich.
- Aus Griechenland.
- ! Aus der Schweiz.

- ▲ Wo wohnst du?
- In Deutschland.
- In Österreich.
- In Griechenland.
- ! In der Schweiz.

1 Spielt in Gruppen.



18 achtzehn

neunzehn 19

Die erste Seite bietet eine **Übersicht über die Grammatik** mit Erklärungen und Tipps in griechischer Sprache, auf der zweiten Seite wiederholen **spielerische Aufgaben** die Inhalte der vorangegangenen Lektionen.

Projekt
Film
Lesen
oder
Lied

Insel 1-5

Projekt Unsere Atlantia-Avatare

1. Σχηματίστε ομάδες τεσσάρων ατόμων και καθίστε σε κύκλο.

2. Φαντάσου ένα δικό σου άβταρ για το παιχνίδι Atlantia και ζωγράψέ το σε χαρτί A4. Μετά διάβασε τις ερωτήσεις και σημείωσε τις απαντήσεις για το άβταρ σου. Πρόσεξε, δεν πρέπει να τις δουν οι άλλοι.

- Wer ist das?
- Woher kommt sie/er?
- Was macht sie/er?

3. Ζήτη από τη συμμαθήτριά / τον συμμαθητή σου που κάθεται στα δεξιά να σου δείξει το άβταρ που ζωγράψαες. Μετά κάνε της / του τις τρεις παραπάνω ερωτήσεις και σημείωσε τις πληροφορίες που θα σου δώσει. Πρέπει να ρωτηθούν όλοι της ομάδας.

4. Τώρα γράψε ένα κείμενο για το άβταρ της συμμαθήτριάς / του συμμαθητή σου χρησιμοποιώντας τις πληροφορίες που σημείωσες.

5. Τέλος, ενώστε κάθε ζωγραφιά με το κείμενό της και γράψτε μια έκθεση στην τάξη ή μια αφίσσα για παρουσίαση όλων των άβταρ.

Film Und wer bist du?

1. Schau den Film an. Was passt zusammen? Verbinde.

Ada



A

Ben



B

Yuri



C

Österreich

Deutschland

Schweiz

Insel 1-5

2. Schau den Film noch einmal an. Wer macht was? Ordne die Fotos aus 1 zu. Sprecht dann in der Klasse und vergleicht.

☐ kochen

☐ Hausaufgaben machen

☐ Karate machen

☐ spielen

☐ fliegen

☐ Gitarre spielen

☒ B schwimmen

☐ singen

☐ Volleyball spielen

Lied Wer wohnt in Atlantia?

1. Hör zu und lies mit. Dann hör noch einmal und sing mit.

Wer schwimmt hier, wer schwimmt da? Wer wohnt in Atlantia?

Schau doch mal: Wer schwimmt denn da?
Das sind Triton und Nautila.
Sie schwimmen zusammen hier und da.
Sind sie toll? – Natürlich: Ja!
Wer schwimmt hier, wer schwimmt da?
Wer wohnt in Atlantia?

Schau doch mal: Wer schwimmt denn da?
Quallo und Qualli aus Atlantia.
Sie fotografieren hier und da.
Sind sie cool? – Natürlich: Ja!

Schau doch mal: Wer schwimmt denn da?
Das ist Kogar aus Atlantia.
Er spielt Fangen mit Nautila.
Ist er blöd? – Natürlich: Ja!

Schau doch mal: Wer schwimmt denn da?
Das ist Serena aus Atlantia.
Sie tanzt und tanzt mal hier und da.
Ist sie cool? – Natürlich: Ja!

2. Schreib eine eigene Strophe mit deiner Partnerin / deinem Partner.

Das sind Mos und Flux aus ...
Sie ... mal hier und da.
Sind sie ...? – Natürlich: Ja!

oder

Das ist Nema aus ...
Sie ... mal hier und da.
Ist sie ...? – Natürlich: Ja!

3. Singt das Lied mit euren Strophen.

Die nächste Doppelseite enthält in wechselnder Abfolge **Projekte, Filme, Lieder und Lesetexte**. Die einzelnen Rubriken sind unabhängig voneinander einsetzbar und ermöglichen einen flexiblen Unterricht.

Landeskunde wird sowohl implizit in den Lektionen als auch explizit auf den Insel-Seiten in den Filmen und Projekten vermittelt. Im Mittelpunkt stehen die deutschsprachigen Länder und alltagsnahe kulturelle Themen aus einer kind- und jugendgerechten Perspektive. Neben Slide-Show mit einem landeskundlichen Fokus stehen **fantasievolle animierte Filme** mit den Figuren aus *Atlantia*.

Der Anhang

Der Anhang enthält **Materialien zu Festen und Feiern** wie Weihnachten, Ostern oder Silvester sowie zusätzliche **spielerische Materialien** für den Abschluss des Schuljahres.

Weihnachten

1. Mit zu und erkläre.
Szenen: Tannenbaum, Winter

O TANNENBAUM, O TANNENBAUM

O Tannenbaum,
O ...
wie grün sind deine Blätter!
Du grüest nicht nur
zur
Feiertagszeit,
im
Winter es auch.
O Tannenbaum,
wie grün sind deine Blätter!

2. Hör noch einmal und kontrolliere.

Weihnachten

3. Schau die Bilder an. Was machen die Leute an Weihnachten. Und was machen die Kinder auf Deutsch.

Das Reiseispiel

Deiner Reise durch die deutschsprachigen Länder.

1. Schau dir die Karte an. Welche Städte sind in Deutschland, Österreich und der Schweiz?

2. Schau dir die Karte an und ordne die Städte in die Karte ein.

3. Schau dir die Karte an und ordne die Städte in die Karte ein.

Das Reiseispiel

Deiner Reise durch die deutschsprachigen Länder.

1. Schau dir die Karte an. Welche Städte sind in Deutschland, Österreich und der Schweiz?

2. Schau dir die Karte an und ordne die Städte in die Karte ein.

3. Schau dir die Karte an und ordne die Städte in die Karte ein.

3. Das Arbeitsbuch

3.1 Umfang Printversion und interaktive Version

Das Arbeitsbuch umfasst pro Halbband 100 Seiten.

Das Arbeitsbuch ist als eigenständige Komponente konzipiert und erscheint getrennt vom Kursbuch. Es ist eng mit dem Kursbuch verzahnt. Zu jeder Kursbuchlektion gehören drei Arbeitsbuchseiten mit Übungen zur Wiederholung, Festigung und Vertiefung.

Das Arbeitsbuch dient in erster Linie als **Material für die Hausaufgaben** und für die selbstständige Arbeit der Lernenden. Es führt keinen neuen Lernstoff ein, sondern festigt Wortschatz, Redemittel und grammatische Strukturen, die zuvor im Kursbuch erarbeitet wurden.

Die Übungen orientieren sich an den realen Unterrichtsbedingungen mit geringer Wochenstundenzahl und sind deshalb klar strukturiert, leicht verständlich und selbsterklärend angelegt. Die Arbeitsanweisungen werden immer auch in griechischer Sprache angegeben, damit die Lernenden selbstständig ihre Hausaufgaben machen können.

Die **interaktive digitale Version** des Arbeitsbuchs enthält zudem interaktiv umgesetzte Übungen, interaktive Extra-Übungen und digitale Spiele (siehe 4.2).

3.2 Aufbau des Arbeitsbuchs

Das Arbeitsbuch enthält:

- 25 **Lektionen** à drei Seiten
- nach je fünf Lektionen **Inseln** mit zwei Wiederholungsseiten
- eine Liste der unregelmäßigen Verben
- **Aktionsseiten** für Partneraufgaben des Kursbuchs

Die Lektionen

Die Übungen in den Lektionen trainieren auf drei Seiten gezielt Wortschatz, Redemittel und Grammatik.

The image displays three sample pages from the 'Atlantia A1.1' workbook, illustrating its thematic and interactive design. Each page features a blue header with a large number and a title. The exercises are categorized by icons: a green triangle for 'REDEMittel' (Redemittel) and a blue triangle for 'Wörter' (Words). The exercises include dialogues, word puzzles, grammar drills, and listening exercises, all presented in a clear, structured layout with colorful illustrations and icons.

Die thematischen Rubriken werden durch klare Kennzeichnungen sichtbar gemacht:

z.B. **REDEMittel** ▼ **Wörter** ▼

Das Arbeitsbuch setzt auf **abwechslungsreiche** und möglichst **kontextualisierte Übungsformen**. Geschlossene Übungsformen stehen im Vordergrund, zugleich werden aber auch spielerische Formate wie Rätsel eingesetzt. Häufig gibt es Kontrollübungen zum Hören.

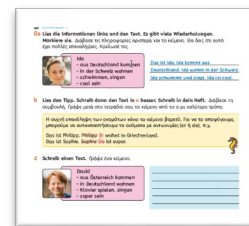
Die Übungen greifen Figuren und Settings aus dem Kursbuch auf.

Die **Arbeitsanweisungen** sind **zweisprachig** formuliert, damit die Lernenden möglichst selbstständig arbeiten können.

Perle-Aufgaben

Am Ende jeder Arbeitsbuchlektion steht eine **zusätzliche Übungsrubrik** mit wechselnden Schwerpunkten **Schreiben**, **Sprechen**, **Aussprache** und **Diktat**.

Die Übungen zu **Schreiben** sind als Mini-Schreibtraining konzipiert. Die Lernenden üben schrittweise den Aufbau kurzer zusammenhängender Texte, typische Merkmale verschiedener Textsorten sowie die Verknüpfung von Sätzen und die sprachliche Kohärenz.



Die **Sprechen**-Übungen legen den Fokus auf die richtige Verwendung von Redemitteln.

Die Übungen zur **Aussprache** greifen zentrale Bereiche wie Rhythmus, Intonation, Prosodie oder Lautmuster auf. Viele Übungen können mithilfe der Audiodateien oder der interaktiven Version auch selbstständig bearbeitet werden.

Bei **Diktat** liegt der Schwerpunkt auf typischen Buchstabenverbindungen der deutschen Sprache sowie Wörtern mit schwieriger Rechtschreibung.

Inseln

Nach jeweils fünf Lektionen folgt eine Insel mit zwei Wiederholungsseiten.

Insel 6-10

Insel 6-10 Wiederholen

1 Ergänze die Verben. Συμπλήρωσε τα ρήματα στον αυτοόλο τύπο.

- Woh, er _____ (skaten) (1)
- Ja, er _____ (finden) (2) das toll.
- Er _____ (sein) (3) ein Supertalent.
- Und du? _____ du (finden) (4)
- Skaten auch toll?
- Ja, Und ich _____ (können) (5) auch toll skaten.
- Also, du _____ (sein) (6) auch ein Supertalent!
- Und du? Was _____ du (können) (7)
- gut machen?
- Ich kann gut _____
- (fotografieren) (8). Schau mal.
- Das stimmt.

2 Schreib wie im Beispiel. Γράψε πρόσωπα όπως στο παράδειγμα.

Was macht Henry?

Mo. spielen

Di. Englisch haben

Mi. spielen

Do. spielen

Fr. spielen

Sa. Spaghetti kochen

Sü. spielen

Am Montag spielt Henry Tennis.

Am _____

3a Schreib wie im Beispiel in dein Heft. Γράψε στο τετράδιό σου όπως στο παράδειγμα.

Karte eine ist der Bleistift.

38 achunddreißig

Wiederholen Insel 6-10

b Schau die Karten an, rechne und ergänze. Κοίτα τις κάρτες που τράβηξαν, κάνε την πρόσθεση και συμπλήρωσε.

- Also, ich habe + + = 17. Und _____
- und _____ das macht _____ Und du? _____
- und _____ und _____
- Das macht _____
- Also, _____ gewinn _____.

4 Wie alt sind sie? Unterstreiche die richtige Zahl und schreib sie als Wort. Υπογράμμισε τη σωστή ηλικία και γράψε την με λέξεις.

Ich bin vierzehn ($13 \times 14 \times 16$) Jahre alt. Lara ist auch ($13 \times 14 \times 16$). Hakim ist schon ($13 \times 14 \times 16$) Jahre alt und Mika erst ($13 \times 14 \times 16$).

5 Was ist richtig? Unterstreiche. Υπογράμμισε το σωστό.

- Was habe • habet (1) ihr jetzt?
- Sport. Das ist toll.
- Ja, das stimmt • findet (2).
- Und was hast • habet (3) du jetzt?
- Musik. Musik ist leicht.
- Nein, Musik ist also • doch (4) schwer.
- Nein, nein. Musik finde ich leicht. Ich finde • kann (5) super Klavier und Schlagzeug spielen.
- Echt • Natürlich (6)?
- Ja.
- Also • Schön (7) bist du ein Supertalent.

6 Ergänze. Συμπλήρωσε ό,τι λείπει.

Hallo, _____.

Ich heiß _____, Noela und bin 10 _____ alt. Ich _____ in Deutschland, aber ich komme _____ Syrien. Ich suche einen (2) E-Mail-Partner oder eine E-Mail-Partnerin. Ich _____ gut Klavier spielen. Und ich s _____ auch g _____.

Deutsch und M _____ $362 \times 578 =$ finde ich i _____.

aber Englisch finde ich s _____ Und du? _____ machst du? _____ du ein Supertalent?

Viola _____

Noela _____

neununddreißig 39

Die Inhalte kombinieren Wortschatz, Redemittel und Grammatik der vorangegangenen Lektionen. Die **Wiederholungsseiten** führen keinen neuen Lernstoff ein und dienen der **systematischen Festigung**. Die Übungen sind bewusst kompakt gehalten und werden in der interaktiven Version durch zusätzliche digitale Übungen ergänzt (siehe 4.2).

Anhang

Der Anhang enthält eine Liste der unregelmäßigen Verben

sowie die **Aktionsseiten** für die Partneraufgaben aus dem Kursbuch.

Verben

essen	treffen	sprechen	nehmen
ich esse	triff	spreche	nehme
du isst	triffst	sprichst	nimmst
er/sie/da isst	trifft	spricht	nimmt

sehen	lesen
ich sehe	lese
du siehst	liest
er/sie/da sieht	liest

fahren	schlafen	laufen
ich fahre	schlafe	laufe
du fährst	schläfst	läufst
er/sie/da fährt	schläft	läuft

kommen	bestellen
ich komme	bestelle
du kommst	bestellst
er/sie/da kommt	bestellt

helfen	tanzen	fliegen	skaten	kochen
ich helfe	tanze	fliege	skate	koch
du hilfst	tanzt	fliegst	skatst	kochst
er/sie/da hilft	tanzt	fliegt	skatst	kocht

sein	haben
ich bin	habe
du bist	hast
er/sie/da ist	hat
wir sind	haben
iv sind	haben
Sie, Sie sind	haben

können	möchten
ich kann	möchte
du kannst	möchtest
er/sie/da kann	möchte
wir können	möchten
iv können	möchten
Sie, Sie können	möchten

einundbeisig 91

Aktionsseiten

Kursbuch Lektion 11, Aufgabe 6

A Was ist das? Sprich zu zweit. Markiere.

A: Was ist B?

B: B ist ein Fisch.

A B

C D

E F

G H

91 einundbeisig

4. Interaktive Versionen

Die digitalen Materialien von *Atlantia* orientieren sich an modernen Lerngewohnheiten und bieten spielerische und interaktive Formen des Lernens.

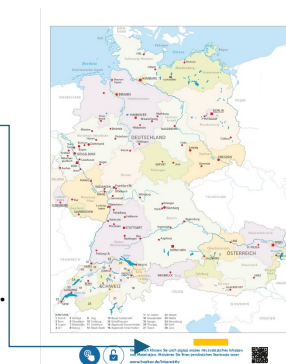
Die digitalen Komponenten sind integraler Bestandteil des Lehrwerks, bleiben jedoch fakultativ. Die Progression des Lehrwerks funktioniert auch vollständig ohne digitale Zusatzangebote.

4.1 Interaktive digitale Version des Kursbuchs

In der **Printausgabe** des Kursbuchs *Atlantia* befindet sich auf der vorderen Umschlaginnenseite unten der **persönliche Code für die interaktive Version**.

Dieser Code kann in **Hueber interaktiv** auf der <https://hueber.edupool.de/> eingelöst werden. Damit ist die interaktive Version sofort nutzbar.

Die interaktive Version ist **online und offline** einsetzbar.



In der **Printausgabe** sind Piktogramme als Verweis auf die digitale Erweiterung der interaktiven Version gesetzt.

Piktogramme

19

Höraufgabe



Interaktive Präsentation



Digitale Extra-Aufgabe



Digitales Spiel

PDF zum Download

Die **interaktive Version von Atlantia** enthält zusätzlich zu den Buchseiten alle **Audiodateien**, **interaktiven Präsentationen**, **digitalen Extra-Aufgaben**, **digitalen Spiele** sowie **Filme**. Außerdem gibt es **PDF-Arbeitsblätter** zu den Zielaufgaben sowie die Transkriptionen. Alle digitalen Materialien sind über **blaue Icons** aktivierbar. Sie sind auch in der **Seitenleiste** links aufgelistet.

Kursbuch Lektion 4, linke Seite

Seitenleiste

Icons

digitale Materialien

The screenshot displays the 'Was machen sie?' lesson page in the Atlantia interactive version. The page is divided into three main sections: a top header with the title and a blue background, a middle section with three panels (A, B, C) showing different activities, and a bottom section with a list of tasks (Aufgabe 1, 2, 3, 5) and a quiz section.

On the left, the 'Seitenleiste' (Side Bar) lists the available digital materials for each task. The 'Icons' column shows the corresponding icons for each material. The 'digitale Materialien' column shows the actual digital content that can be accessed.

- Aufgabe 1:**
 - Audio: L4, 1, 2 Hören (Speaker icon)
 - L4, 1 Hören | Präsentation (Hand cursor icon)
- Aufgabe 2:**
 - Audio: L4, 1, 2 Hören (Speaker icon)
- Aufgabe 3:**
 - Audio: L4, 3 Hören (Speaker icon)
- Aufgabe 5:**
 - L4, 5, Zusatzaufgabe Grammatik | Extra (Hand cursor icon)
 - L4, 5, Quiz Grammatik | Spiel (Hand cursor icon)

The 'digitale Materialien' column shows the following content:

- zu Aufgabe 1 **Audio**: A screenshot of an audio player showing a progress bar at 00:55.
- zu Aufgabe 1-2: **interaktive Präsentation**: A screenshot of an interactive presentation titled 'Wer ist das? Hör zu und ordne zu.' with three panels (A, B, C) showing different characters and their actions.
- nach Aufgabe 5: **digitale Extra-Aufgabe**: A screenshot of a digital extra task titled 'Wer ist das? Was machen die Personen?' with a video of a person wearing headphones.
- nach Aufgabe 5: **digitales Spiel: Quiz**: A screenshot of a digital game titled 'Wer ist das? Was machen die Personen?' with a video of a person wearing headphones.

Kursbuch Lektion 4, rechte Seite

Seitenleiste

Icons

digitale Materialien

Interaktive Version (iV)

Lektion 4, Seite 15

Interaktives ^

Interaktives: L4_6
Sprechen | Präsentation

Zusatzmaterial ^

L04, Zielaufgabe 10
Sprechen | Zusatzmaterial

4

SPRECHEN

6 Schaut die Bilder in 1 an und spielt zu zweit den Dialog von Nautila und Triton.

• Schau mal, Triton. Wer ist das?

• Das ist/sind ... / Ich weiß nicht.

• Was macht sie/er? / Was machen sie?

• Ach so.

WÖRTER

7 Spielt den Dialog aus 6 mit diesen Bildern. + AB 4-6

Nema sie kocht

Kügar, Mos und Flux sie lachen

? er fliegt

LESEN UND GRAMMATIK

8 Lies das Quiz. Was ist richtig? Kreuze an. Lies dann die richtige Antwort vor.

Was weißt du über sie?

1. Serena ...	a) tanzt.	b) ist blind.
2. Finn kommt ...	a) aus Deutschland.	b) aus der Schweiz.
3. Mos und Flux ...	a) tanzen.	b) hören Musik.
4. Triton ...	a) schwimmt.	b) kocht.
5. Mira spielt ...	a) Fußball.	b) Basketball.
6. Quallo und Quallo kommen ...	a) aus Österreich.	b) aus Atlantia.

Woher?

Aus Deutschland.
Aus Österreich.
Aus Griechenland.
Aus der Schweiz.

9 Woher kommst du? Antworte. Ich komme aus ...

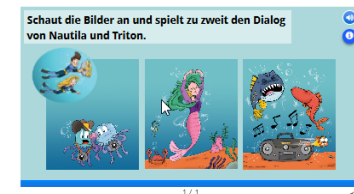
SPRECHEN

10 Zeichne das Bild fertig und notiere Informationen zu deinen Figuren: Wer ist das? Woher kommen sie? Was machen sie? Dann präsentiere dein Bild.

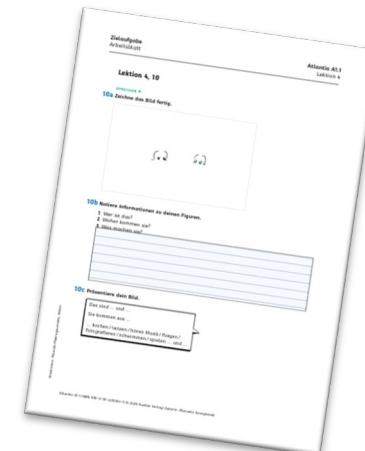
+ AB 7-9

fünfzehn 15

nach Aufgabe 6: **digitale Extra-Aufgabe**



zu Aufgabe 10:
Arbeitsblatt zur Zielaufgabe, PDF
(Binnendifferenzierung)



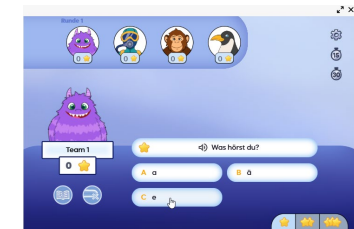
Kursbuch Insel 1-5

Seitenleiste

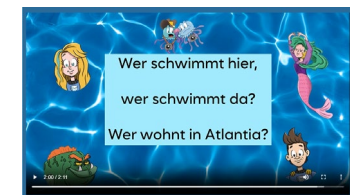
digitale Materialien

[illegible]

 **Nach der Aufgabe: digitales Spiel**



  Zur Rubrik Lied: **Audiodatei**
Karaoke-Version



Insel 1-5

Projekt: Unsere Atlantis-Avventure

- Σχηματίστε ομάδες τεσσάρων ατόμων και καθίστε οι κύριοι.**
- Θυνησμένοι ένα ένα τους άφρατα για τα παιχνίδια Atlantis και Γραφισμός το 2ο αρχείο Α4. Μετά διάβαστε τις συζητήσεις και σημειώστε τις απαντήσεις για το άφρατα που, Πρωτεύουσα, ένα πρέπει να τις δώσω οι άλλοι.

— Wer ist das?
— Woher kommt sie er?
— Was machte sie er?

3. **Δίω-από-τι-συζητήσεις-του-συμμετέχοντος που κέρδισε στα άφρατα να σου δείξει το άφρατα που Γραφισμός. Μετά κίνηση της/του της τρέχει παραπάνω αριστερά, και σημειώστε τις πληροφορίες που θα σου δώσει. Πρέπει να συμπληρώσεις την ομάδα.**

4. **Τώρα γράφει ένα κείμενο για το άφρατα της συζητήσεως: του συμμετέχοντος που πραγματοποιήσε τις πληροφορίες που σημειώσεις.**

5. **Τέλος, εντοπίστε κάθε Γραφισμός με το κείμενο της και γράψτε με ένδειξη στην κίνηση ή το φωνητικό περιγραφή άλλων των άφρατα.**

Film Und wer bist du?

1. Schau den Film an. Was passt zusammen? Verbinde.

Adda

Ben

Yuri


A


B


C

Österreich
Deutschland
Schweiz

Insel 1-5

2. Schau den Film noch einmal an. Wer macht was? Ordne die Fotos aus 1 zu. Sprich dann in der Klasse und vergleicht.


☐ **lachen**


☐ **Hausaufgaben machen**


☐ **Karaoke machen**


☐ **spielen**


☐ **fingern**


☐ **Gitarre spielen**


☒ **schwimmen**

☐ **singen** ☐ **Volleyball spielen** ☐ **her schwimmen**

Lied Wer wohnt in Atlantis?

1. Hör zu und lies mit. Dann hör noch einmal und sing mit.

Wer schwimmt hier, wer schwimmt da? Wer wohnt in Atlantis?


 Schau doch mal. Wer schwimmt denn da?
 Das sind Yvonne und Natalia.
 Sie schwimmen zusammen hier und da.
 Sind sie cool? — Natürlich! Ja!


 Wer schwimmt hier, wer schwimmt da? Wer wohnt in Atlantis?
 Die fotografieren hier und da.
 Sind sie cool? — Natürlich! Ja!


 Schau doch mal. Wer schwimmt denn da?
 Quallio und Qualli in Atlantis.
 Sie fotografieren hier und da.
 Sind sie cool? — Natürlich! Ja!


 Schau doch mal. Wer schwimmt denn da?
 Das ist Eiger und Natalia.
 Er spielt Fingern mit Natalia.
 Ist er cool? — Natürlich! Ja!


 Schau doch mal. Wer schwimmt denn da?
 Hier ist Benno und Natalia.
 Sie tanzen und tanzt mit hier und da.
 Ist sie cool? — Natürlich! Ja!

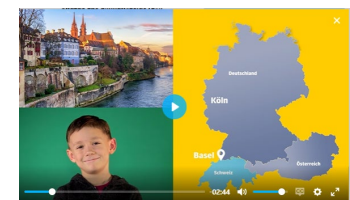

 Schau doch mal. Wer schwimmt denn da?
 Hier ist Benno und Natalia.
 Sie tanzen und tanzt mit hier und da.
 Ist sie cool? — Natürlich! Ja!

29 © 2010/2011

©  IV  Inhalt 

© 2010/2011

 Zur Rubrik Film: **Landeskunde-Film**



4.2 Interaktive digitale Version des Arbeitsbuchs

In **Printausgabe des Arbeitsbuchs Atlantia** befindet sich auf der vorderen Umschlaginnenseite unten der **persönliche Code für die interaktive Version**.

Dieser Code kann in **Hueber interaktiv** auf der <https://hueber.edupool.de/> eingelöst werden. Damit ist die interaktive Version sofort nutzbar.

Die interaktive Version ist **online und offline** einsetzbar.



In der **Printausgabe** sind Piktogramme als Verweis auf die digitale Erweiterung der interaktiven Version gesetzt.

Piktogramme

Höraufgabe

Digitale Extra-Übung

Digitales Wiederholungsspiel

Die **interaktive Version des Arbeitsbuchs Atlantia** enthält zusätzlich zu den Buchseiten alle **Audiodateien**. Zahlreiche Übungen sind auch **interaktiv verfügbar**.

In den **Inseln** finden sich zusätzlich **digitale Extra-Übungen** und **digitale Spiele**, die den Stoff der jeweils fünf vorhergehenden Lektionen wiederholen.

Die digitalen Materialien ermöglichen **individuelles Lernen** und sind zusätzliche Übungsangebote für unterschiedliche Lernniveaus.

Wie im Kursbuch kann man auf alle Medien wahlweise über Icons direkt auf der Buchseite oder über die Seitenleiste links zugreifen.

Arbeitsbuch Lektion 2, 1. Seite

Seitenleiste digitale Materialien

Icons

Suche

Interaktive Version (IV)
Lektion 2, Seite 9

Aufgabe 1a ^
Interaktives: L2, 1a+b+c
Redemittel | Übung

Aufgabe 1c ^
Audio: L2, 1c

Aufgabe 2 ^
Interaktives: L2, 2
Grammatik | Übung

Aufgabe 3 ^
Interaktives: L2, 3
Wörter | Übung

Aufgabe 4a ^
Audio: L2, 4a+b

Aufgabe 4b ^
Interaktives: L2, 4a+b
Wörter | Übung

IV **Inhalt**

2 Ich mache Karate.

1a **Ordne die Dialoge.** Βάλε τις προτάσεις σε κάθε διάλογο στη σωστή σειρά. + KB 4

A ☐ Ich bin Neptun. Und wer bist du? ☐ Pinguin. Ich heiße Pinguin. Pin-gu-in.
☐ Ich bin Triton. ☐ Hallo, ich bin Nixe. Und wer bist du?
☐ Hallo, wer bist du? ☐ Ich bin Pinguin.
☐ Wie bitte? Wie heißt du?

b **Ordne die Dialoge aus a zu.** Ποιος διάλογος από το α ταιριάζει;

c **Hör zu und kontrolliere.** Άκουσε προσεκτικά και έλεγξε.

2 **Ergänze die Verben. Die Buchstaben helfen.** Συμπλήρωσε τα ρήματα στον σωστό τύπο. Τα γράμματα θα σε βοηθήσουν. + KB 5

3 **Markiere und schreibe die Verben.** Κόκλωσε τα ρήματα και γράψε τα. + KB 7

4a **Hör zu und ergänze.** Άκουσε προσεκτικά και συμπλήρωσε.

1 Ich spiele Tennis.
2 Ich spiele _____.
3 Ich mache _____.
4 Ich spiele _____.
5 Ich s_____.

b **Hör zu und kontrolliere.** Άκουσε προσεκτικά και έλεγξε.

neun 9

Übung 1: auch interaktiv

zu Übung 1c: Audio

Übung 2: auch interaktiv

Übung 3: auch interaktiv

Übung 4: auch interaktiv

Arbeitsbuch Insel 1-5, 2. Seite

Seitenleiste

Icons

digitale Materialien

Suche

Interaktive Version (iV)

Insel 1-5, Seite 22

Aufgabe 4

Übung: Insel 1-5, 4

Aufgabe 5

Übung: Insel 1-5, 5

Aufgabe 6

Übung: Insel 1-5, 6

Aufgabe 7

Übung: Insel 1-5, 7

Seite 22

Insel 1-5

Insel 1-5, Quiz

übergreifend

Insel 1-5

Wiederholen

4 Ergänze das passende Verb aus 3 in der richtigen Form.

1 Spielst du morgen Tennis?

2 habe Jaro Hausaufgaben?

3 haben Lara und Mila heute Karate?

4 haben ihr heute Fangen?

5 spielt er Klavier?

6 haben wir morgen Basketball?

5 Schreib Sätze. Γράψε προτάσεις.

Stefanos und Elias

- Griechenland

- Österreich

- Basketball spielen

- cool

Das sind Stefanos und Elias.

Sie kommen _____

aber sie wohnen _____

Sie spielen _____

Sie sind _____

Lilly

- Schweiz

- Deutschland

- singen und tanzen

- super

Das _____

Sie _____

aber _____

Sie _____

6 Was passt? Ordne zu. Τι ταιριάζει; Γράψε τις εκφράσεις στη σωστή στήλη.

super keine Lust cool schade blöd gute Idee

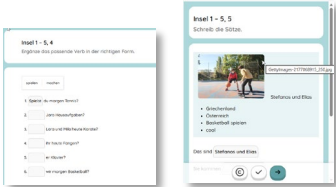
7 Ergänze Ausdrücke aus 6. Συμπληρώστε εκφράσεις από το 6.

1 Ja Machen wir heute Karate? Ja Karate ist super.

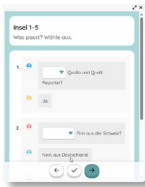
2 Ja Machen wir zusammen Musik? Ja _____

3 Nein Spielen wir morgen Tennis? Nein Tennis ist _____

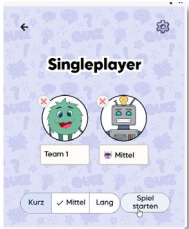
Übungen 4-7
auch interaktiv verfügbar



ca. sechs zusätzliche interaktive
Extra-Übungen



digitales Spiel



4.3 Digitale Materialien: Übersicht

In den interaktiven Versionen von Kursbuch und Arbeitsbuch stehen **blaue Icons für die digitalen Materialien** jeweils links neben den Kursbuch-Aufgaben.

Es gibt verschiedene digitale Elemente:

Audiodateien

Die Audiodateien für alle Höraufgaben können direkt über das Icon abgespielt werden.

Filme

Die **Filme auf den Insel-Seiten** greifen landeskundliche oder erzählerische Themen auf.

Neben **Film-Slideshows** mit dem **Fokus auf Landeskunde** enthält *Atlantia* auch **fantasievolle animierte Filme** mit Figuren aus der Atlantia-Welt.

PDFs und zusätzliche Materialien

Über die Seitenleiste stehen zusätzliche PDFs zur Verfügung.

Dazu gehören

- **Arbeitsblätter zu den Zielaufgaben**, um Binnendifferenzierung zu ermöglichen.
- zusätzliche Vorlagen, z.B. für ein Spiel.
- die **Aktionsseiten** aus dem Arbeitsbuch, die hier zusätzlich verknüpft sind.

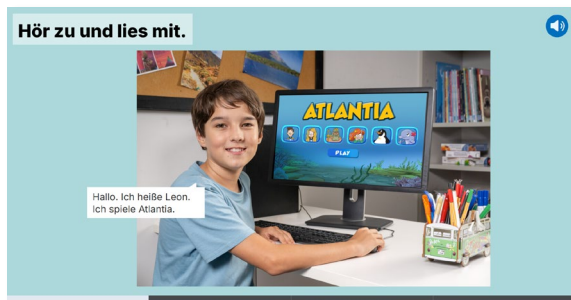
Interaktive Präsentationen

In unseren interaktiven Präsentationen werden bildreiche Aufgaben und Einstiege aus der Printausgabe des Kursbuchs digital präsentiert. Bilder, Audios und Texte sind dabei kombiniert, was einen echten Mehrwert zur Print-Darstellung bietet.

Es gibt verschiedene Formen der interaktiven Präsentationen:

- **Bild-Präsentation**

Bilder aus dem Buch werden einzeln oder als ganze Bildgeschichte groß gezeigt. Sie sind mit den passenden Audios oder Texten kombiniert.



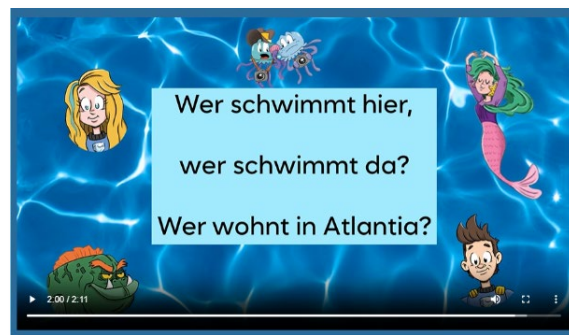
- **Präsentation von Zuordnungs- und Sortierübungen**

Es werden einfache Zuordnungs- oder Sortierübungen präsentiert, bei denen z.B. Bilder einer Bildgeschichte in die richtige Reihenfolge gebracht oder Text einem Bild zugeordnet werden sollen.



- **Präsentationen der Lieder: Karaoke**

In kleinen Videos wird neben den bunten Illustrationen aus dem Kursbuch und dem Lied selbst auch der Text eines Lieds präsentiert.



Interaktive Extra-Aufgaben

Die interaktiven Extra-Aufgaben dienen vor allem der **Erweiterung und Differenzierung**. Sie können insbesondere in Kursen mit drei oder mehr Unterrichtseinheiten pro Woche eingesetzt werden.

Es ist wichtig, die interaktiven Extra-Aufgaben und Spiele **nach der jeweiligen Kursbuch-Aufgabe** einzusetzen, da sie trainieren und festigen, was im vorigen Kursbuch-Schritt eingeführt wurde. In der Seitenleiste sind sie daher mit dem Begriff „Zusatzaufgabe“ markiert.

Die Aufgaben trainieren Wortschatz, Kommunikation und Grammatik. Neben klassischen digitalen Übungsformen wie z.B. Memospiel, Verbinden, Sortieren und Zuordnen enthalten sie auch spielerische Aufgabenformate, in denen die Lernenden zum spontanen Sprechen und zum Dialog aufgefordert werden.

• Dialog-Aufgaben

Über einen Bild-/Text- und/oder Audio-Impuls werden die Lernenden dazu angeregt, Dialoge zu spielen.

Wähle eine Person und spielt zu zweit Dialoge.

A



Mira

B



Lia

Spielt den Dialog.

▲ _____ wir heute Atlantia?

● Nein. Keine _____.

▲ _____ wir zusammen Musik?

● Ja. Gute _____.

▲ Super.

• Bild-/Audio-/Text-Impuls

Über einen Bild-/Text- und/oder Audio-Impuls werden die Lernenden dazu angeregt, Fragen zu beantworten, Sätze zu bilden und Bilder zu beschreiben.

Was passt? Hör zu und ruft laut.

 **Finn findet Englisch** 😊

leicht

blöd

**Schaut das Video an und klickt auf Stopp.
Was ist das? Ruft laut.**

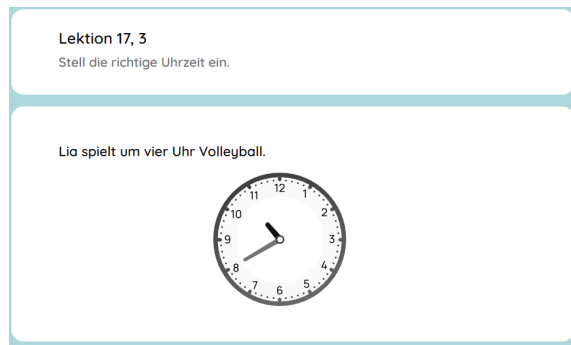
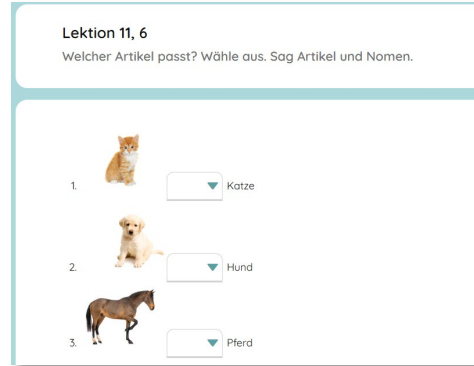
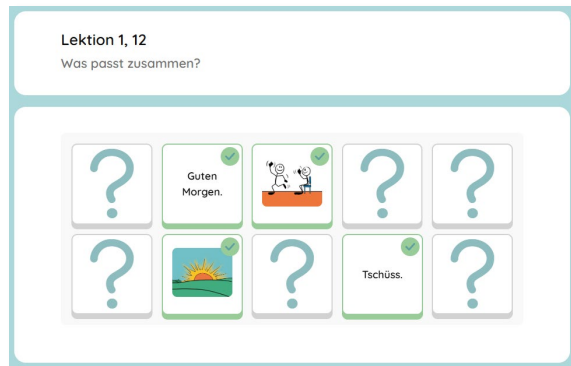


Spielt Dialoge.

Unterrichtsfach	Uhrzeit A	Aktivität	Uhrzeit B
Kunst	um acht	Englischunterricht	um halb eins
▲ ▼ C	▲ ▼ C	▲ ▼ C	▲ ▼ C

- **Grammatik und Wortschatz**

Für das Training und die Festigung von Grammatik und Wortschatz steht eine Vielzahl von Aufgabentypen zur Verfügung: Memospiel, Sortieren, Zuordnen, Auswählen, Verbinden, Ankreuzen, Wortsuche und viele mehr.



Digitale Spiele

Atlantia enthält verschiedene **digitale Spielformate**, die im Unterricht gemeinsam oder individuell gespielt werden können. Sie sind jeweils **nach der Aufgabe**, der sie über das Icon zugeordnet sind, einsetzbar. Die Spiele befinden sich innerhalb der Lektionen und auf den Insel-Seiten. Innerhalb der Lektionen wird lektionsspezifischer Stoff geübt, die Insel-Spiele umfassen den gesamten Stoff eines Moduls.

Die Spiele fördern kommunikatives Lernen und wiederholen zentrale Inhalte motivierend und spielerisch.

Es gibt Spiele in den Formaten **Quiz, Basketball, Rennen**. Alle Spiele können mit 2-4 Teams oder im Singleplayer-Modus gespielt werden. Die Spiele sind so konzipiert, dass dafür nur das digitale Gerät der Lehrkraft notwendig ist. Die Eingabe der Antworten erfolgt für alle Teams an diesem Gerät, z.B. durch die Lehrkraft oder je einen Team-Sprecher / eine Team-Sprecherin. Nachdem die Lernenden ihre Spielfiguren und Teamnamen gewählt haben, kann es losgehen – dabei kann zwischen einer kurzen, mittleren oder langen Spielversion gewählt werden.

Quiz: Wer beantwortet die meisten Fragen richtig?

- Die Teams treten in einer klassischen Quizshow in mehreren Runden gegeneinander an. Für jede richtig beantwortete Frage sammelt man Sterne. Durch zwei Joker kann man sich bei besonders kniffligen Fragen helfen lassen.
- Fragen und Antworten mit Bild, Text und Audio



Joker 1:
im Buch nachschlagen

Joker 2:
eine Antwort streichen

Rennen: Wer schafft es als erstes ins Ziel?

- Mittlere und lange Rennen starten meist mit einem Fragenhagel: Jedes Team hat 30 Sekunden Zeit, sich mit möglichst vielen richtigen Antworten eine gute Ausgangsposition zu verschaffen. Dann startet die Aufholjagd: Die Teams liefern sich ein Rennen bis zur Zielgeraden. Für jede richtig beantwortete Frage zieht man ein Feld nach vorne. Falsch beantwortete Fragen werden an ein hinten liegendes Team weitergegeben. Verschiedene Aufgabentypen mit Text, Bild und Audio



Basketball: Die Zeit läuft! Wer trifft die meisten Körbe?

- Jede richtige Antwort ein Treffer! In mehreren Runden beantworten die Teams so viele Fragen wie möglich.
- Fragen und Antworten mit Bild und Text

