

Folgende Abkürzungen werden verwendet:

AA = Arbeitsanweisung
PA = Partnerarbeit
S = Schüler / Schülerin

KB = Kursbuch
GA = Gruppenarbeit
sh. = siehe

LK = Lehrkraft
PL = Plenum

EA = Einzelarbeit
S. = Seite

Projekt: Unsere Atlantia-Avatare

Film: Und wer bist du?

Lied: Wer wohnt in Atlantia?

Vorbereitung: 4 Spielfiguren in unterschiedlichen Farben und 1 Würfel pro Gruppe / ca. 20 A4-Blätter (sh. S.20/2 und S. 20/5) / Buntstifte/ Pinnwand und Pinnnadeln oder Klebeband / Klebepunkte

Seite/ Aufg.	Material	Hinweise
S. 18		Die Seite bietet eine Übersicht über die grammatischen Strukturen der Insel (5 Lektionen). <u>Tipp:</u> Sie kann jederzeit zum Nachschlagen und Wiederholen genutzt werden.
S. 19/1	Spielfiguren, Würfel	Fragen Sie die S, ob sie das Spiel kennen und es schon einmal gespielt haben. <u>Binnendifferenzierung:</u> Vor Beginn des Spiels nennen die S im PL die abgebildeten Aktivitäten. Die S konjugieren ein Verb gemeinsam im PL. Schreiben Sie das konjugierte Verb, z.B. <i>lachen</i> , an die Tafel. Die S spielen in 4er-Gruppen. Jede Person bekommt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld. Die S würfeln nacheinander. Wer die meisten Augen auf dem Würfel hat, beginnt. Die S würfeln und bewegen ihre Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl und der Pfeile auf dem Spielplan. Um weitergehen zu dürfen, müssen sie das abgebildete Verb in der richtigen Form nennen, also auf dem ersten Feld <i>ich lache</i> sagen. Wenn das Verb falsch ist, geht die Person auf das Ausgangsfeld zurück und die nächste Person aus der Gruppe ist an der Reihe. Landet eine Person auf einem Feld mit einer Leiter, darf sie bis zum oberen Ende der Leiter vorrücken. Gewonnen hat die Person, die als erste das letzte Spielfeld (oben rechts) erreicht hat. <u>Tipp:</u> Während des Spiels gehen Sie durch die Klasse, hören zu und unterstützen, wo nötig.
S. 20/1		Die Projektarbeit ist in Atlantia so angelegt, dass sie sowohl analog als auch digital durchgeführt werden kann. Hier wird Schritt 1-4 analog und Schritt 5 entweder analog oder digital durchgeführt. Für die digitale Durchführung benutzen Sie Online Präsentationstools, mit denen die S eine Bild-Text-Serie erstellen können. Die Klasse wird in 4er-Gruppen eingeteilt und jede Gruppe setzt sich um einen Tisch herum. <u>Fakultativ:</u> Zur Gruppenbildung (sh. Methodenglossar) beschriften Sie Zettel mit je einer Zahl von 1 bis 4. Wenn die Klasse z.B. aus 12 Personen besteht, schreiben Sie jede Zahl auf 3 Zettel. Sie legen die Zettel verdeckt auf den Tisch und jede Person zieht eine Zahl. Alle Personen mit der gleichen Zahl bilden eine Gruppe.
S. 20/2	A4-Blätter, Buntstifte	Jede Person zeichnet ihr eigenes Avatar für das Atlantia-Spiel auf ein A4-Blatt. Sie notiert Antworten zu den drei vorgegebenen Fragen über ihr Avatar. Die anderen S dürfen ihre Notizen nicht sehen.
S. 20/3	A5-Blätter	Die S arbeiten in 4er-Gruppen. Jede Person lässt sich das gezeichnete Avatar der rechts neben ihr sitzenden Person zeigen. Anschließend interviewt S1 S2, und S3 interviewt S4. In der nächsten Runde fragt S2 S3 und S4 fragt S1, sodass alle S einmal fragen und einmal antworten müssen. Die erhaltenen Infos werden auf einem A5-Blatt oder im Heft notiert. <u>Tipp:</u> Falls die Schülerzahl ungerade ist, arbeiten die S zu fünft. <u>Alternativ:</u> Die Aufgabe kann auch in PA durchgeführt werden.

S. 20/4		Auf einem A5 Blatt schreiben die S nun anhand ihrer Notizen einen kleinen Text zum Avatar ihrer Mitschülerin / ihres Mitschülers wie im Beispiel im KB.
S. 20/5	A4-Blätter, Klebeband / Pinnwand, Pinnadeln, Buntstifte / Klebepunkte	Die S ordnen jedem Avatar den passenden Text zu und bereiten eine Ausstellung in der Klasse vor. Dazu verbinden sie die beiden Blätter (Avatar und Text) mit Klebeband oder mit Pinnadeln – ähnlich wie im Klassenraumfoto gezeigt wird. Anschließend befestigen sie die Blätter an einer freien Wand oder an der Pinnwand. Die S stehen auf, betrachten die Bilder und lesen die Texte. Anschließend sprechen sie über die Avatare und die Texte und verteilen Likes mit Klebepunkten oder Buntstiften. Digitale Präsentation: Sie oder – wenn alle in der Klasse über ein Tablet oder Handy verfügen die S – fotografieren die Avatare und laden sie hoch. Sie fotografieren auch die Texte oder tippen sie ab und führen alle Bilder und Texte in einer Präsentation zusammen. Anschließend wird die Präsentation auf der interaktiven Tafel oder auf dem Computerbildschirm gezeigt und die S tauschen sich darüber aus.
S. 20/1	Film	Die S lesen die AA und schauen die gesamte Aufgabe an. Sie vermuten den Inhalt des Films. Die S schauen den Film an und lösen die Aufgabe. Bei zwei Kindern (A und C) stimmt der Wohnort nicht mit dem Herkunftsland überein. Daher sind für diese Kinder jeweils zwei Länder als richtige Antwort zu berücksichtigen. Die S hören den Film noch einmal und vergleichen ihre Antworten im PL. <u>Binnendifferenzierung:</u> Zur Korrektur stoppen Sie den Film nach jeder Beschreibung und warten, bis alle S den Bildern das passende Kind und Land zugeordnet hat.
S. 21/2	Film	Die S schauen den Film noch einmal an und ordnen die Aktivitäten den Bildern A, B und C aus 1 zu. Die Antworten werden im PL verglichen. <u>Binnendifferenzierung:</u> Vor dem Anschauen des Films lesen die S die Aktivitäten der Kinder im Film und vermuten, welches Kind was macht. Sie notieren die Anfangsbuchstaben der Namen neben jeder Aktivität. Sie schauen nun den Film an und überprüfen ihre Vermutungen. Die S bilden 3-er oder 4er-Gruppen und sprechen über die Personen wie im Beispiel. <u>Fakultativ:</u> Machen Sie ein kurzes Filmquiz: Schreiben Sie die Städte <i>Köln</i> , <i>Basel</i> und <i>Klagenfurt</i> , die im Film genannt werden, und noch zwei weitere, z.B. <i>Hamburg</i> und <i>Wien</i> an die Tafel. Fragen Sie die S, welche Städte im Film genannt werden. Die S sagen dann ihre Antworten im PL. Sie spielen den Film noch einmal ab und die S vergleichen ihre Ergebnisse.
S. 21/1	Track 25	Die S machen das Buch zu. Sie hören das Lied und können dabei auch aufstehen und die gehörten Aktivitäten pantomimisch nachmachen. Fragen Sie die S, über welche Personen gesungen wird und welche Aktivitäten im Lied genannt werden. Die S schlagen nun das Buch auf. Sie hören das Lied und lesen im Text mit. Die S hören das Lied nun so oft, bis alle mitsingen können. <u>Fakultativ:</u> Die S unterstützen das Singen pantomimisch.
S. 21/2		Die S schreiben eine eigene Strophe in PA wie im Beispiel. Gehen Sie durch die Klasse und unterstützen Sie wo nötig.
S. 21/3	Track 26	Die S hören nun das Lied als Instrumentalversion noch einmal und üben ihre eigene Strophe, indem sie zunächst leise mitsingen. Jedes Paar singt sein eigenes Lied vor. Das Lied läuft die ganze Zeit ohne Pause. Sie zeigen wie ein Dirigent, wann das nächste Paar beginnt. Alle Strophen werden nacheinander gesungen, bis alle Paare dran waren.