



DAS RAD

Ihr Lehrer-Code ist:



de.maryglasgowplus.com

Brief der Redakteurin

Liebe Lehrerin, lieber Lehrer,

in der neuen Ausgabe von *Das Rad* spricht Alexa Lauenburger, 12 Jahre alt und Hunde-Trainerin, über ihre Show-Hunde und den Auftritt bei *Britain's Got Talent*. Mithilfe unseres Harry-Potter-Quiz können Leser herausfinden, welcher der Charaktere ihnen am ähnlichsten ist. In *Apps für die Zukunft* stellen wir zwei von deutschen Teens entwickelte Drive-Sharing-Apps vor. Ein weiteres Thema sind die wilden Tiere, die heute in vielen deutschen Städten zu Hause sind. In der Serie *Deutschland für Anfänger* präsentieren wir deutsche Marken, die Video-Seite beschäftigt sich mit Hobbys und das deutschsprachige Land im Fokus ist Namibia.

Viel Spaß bei der Lektüre wünscht das Redaktionsteam.

Martina Koepcke
Redakteurin

Zeichenerklärung

Was bedeuten diese Symbole?



Hören Sie einen Audiobeitrag zu diesem Artikel und laden Sie dazu das Transkript und eine Verständnisübung herunter.



Machen Sie die online Lerneinheit zu diesem Artikel.



Sehen Sie ein Video zu diesem Artikel, laden Sie das Transkript herunter und machen Sie dazu zwei online Übungen.



Erkunden Sie weitere online Inhalte zu diesem Artikel.



Sehen Sie sich den Unterrichtsplan in diesen Unterrichtshinweisen an.

Das gesamte online Material zu dieser Ausgabe finden Sie hier:
www.mg-plus.net/dasrad204

UNSERE WEBSITE VERÄNDERT SICH. HABEN SIE FRAGEN?

- Mailen Sie uns: dasrad@maryglasgowplus.com
- Sehen Sie unsere Tutorials! www.mg-plus.net/detutorials

Ihr Magazin auf einen Blick

Seite	Artikel	Thema	Sprachschwerpunkt	Online-Inhalte
2-3	Aktuelles	News	Präsens	
4-5	Alexa Lauenburger	Film und Fernsehen	Modalverben <i>können</i> und <i>müssen</i>	
6-7	Harry-Potter-Quiz	Persönlichkeit	Einen Charakter beschreiben	
8-9	Apps für die Zukunft	Technologie	Digitales Vokabular	
10-11	Wilde Städte	Tiere	Verben im Präsens	
12-13	Deutsche Marken	Marken	Marken-Info	
14	Video: Mein Hobby	Hobbys und Freizeit	Fragesätze	
15	Alpen-Express	Reise und Tourismus	Beschreibungen	
16	Namibia	Zahlen	<i>ist/sind</i>	

Seite 4–5 Unterrichtsplan 1

Alexa und die Superhunde

Lernziele

- Etwas über eine junge, talentierte Hundetrainerin lernen
- Den Umgang mit den Modalverben *können* und *müssen* üben
- Lese- und Hörverständnis üben

Einstieg

Bitte Sie die Klasse, die Fragen in **Antworte!** in kleinen Gruppen zu besprechen. Fordern Sie anschließend Freiwillige auf, ihre Lieblings-Talentshow zu beschreiben.

Erarbeitung

- 1 Spielen Sie den Audio-Beitrag *Tiere mit Talent* (www.mg-plus.net/dasrad204) ab und bitten Sie die Klasse, die dazugehörige Hörübung zu machen.
- 2 Lesen Sie die Einleitung des Artikels mit der Klasse. Nominieren Sie Schüler, das Interview mit Alexa mit verteilten Rollen vorzulesen. Stellen Sie anschließend Verständnisfragen, wie: *Wie viele Hunde hat Alexa? Welche deutsche Talentshow hat Alexa gewonnen?* usw.
- 3 Schreiben Sie die Infinitive *können* und *müssen* an die Tafel und bitten Sie Freiwillige, ihnen die Bedeutung der beiden Modalverben in der Klassensprache zu erklären. Die Schüler sollten dann in **Übe!** entscheiden, welches der Modalverben das richtige ist. Besprechen Sie die Antworten im Klassenverband.
- 4 Bitten Sie die Schüler, die im Text enthaltenen Verbformen von *können* und *müssen* mit zwei verschiedenfarbigen Leuchtstiften hervorzuheben. Schreiben Sie anschließend die Verbformen auf Zettel unter die dazugehörigen Infinitive an die Tafel und lassen Sie sich die korrekte Bezeichnung der Verbformen nennen: *die Hunde/sie können* (3. Person Plural), *ich kann* (1. Person Singular); *wir müssen* (1. Person Plural), *sie müssen* (3. Person Plural) *ich muss* (1. Person Singular). Fragen Sie weiter: *Welche Verbformen sind bei beiden Verben mit dem Infinitiv identisch? (1. und 3. Person Plural) Wie lautet die 1. und 3. Person Singular? (kann, muss)*
- 5 Bitten Sie die Schüler, **Schreibe!** zu machen, und lassen Sie sich die vollständigen Sätze von Freiwilligen vorlesen.
- 6 Zeigen Sie der Klasse das **Extra** Video mit Alexa und ihren Hunden (www.mg-plus.net/dasrad204). Fragen Sie: *Wie findet ihr das Video? Warum?*
- 7 Bitten Sie die Klasse, **Diskutiere!** schriftlich zu machen. Nominieren Sie Freiwillige, ihre Texte vorzulesen, und besprechen Sie diese mit der Klasse.

Vertiefung

Als Hausaufgabe bitten Sie die Schüler, die Online-Lerneinheit zu machen (mg-plus.net/delanglab).

Seite 8–9 Unterrichtsplan 2

Apps für die Zukunft

Lernziele

- Etwas über junge deutsche Entwickler von Drive-Sharing-Apps lernen
- Wortschatz zum Thema digitale Technologie ausbauen
- Den Umgang mit Verben in der 3. Person Singular üben

Einstieg

Spielen Sie zum Einstieg den Audio-Beitrag *Fahrrad, Bus oder Zug?* (www.mg-plus.net/dasrad204) ab und bitten Sie die Klasse, die dazugehörige Hörübung zu machen. Teilen Sie anschließend das Transkript aus, bitten Sie die Schüler, unbekanntes Vokabular mit ihren Sprechpartnern zu erarbeiten. Fragen Sie dann: *Was ist Helenes und Mias Problem? (Der Schulweg dauert lange mit Bus/Bahn, es geht schneller mit dem Auto.)* Fragen Sie als Übergang zum Artikel: *Könnte eine App das Problem lösen?*

Erarbeitung

- 1 Lesen Sie die Einleitung des Artikels mit der Klasse. Bitten Sie die Schüler, den Artikel mit Sprechpartnern selbstständig zu lesen und anschließend in der Unterrichtssprache zusammenzufassen. Bitten Sie die Schüler anschließend, **Antworte!** mit ihren Partnern zu besprechen.
- 2 Machen Sie anschließend **Kreuz an!** im Klassenverband. Bitten Sie Freiwillige, die Aussagen vorzulesen, und nominieren Sie Schüler zu entscheiden, ob sie richtig, falsch oder nicht im Text sind.
- 3 Schreiben Sie *die Mitfahrgelegenheit* an die Tafel. Bitten Sie die Schüler, den Begriff schriftlich zu definieren. Lassen Sie sich mehrere Definitionen vorlesen und geben Sie Feedback. Fragen Sie anschließend weiter: *Findet ihr Drive-Sharing-Apps nützlich? Warum (nicht)?* Bitten Sie die Schüler, die Frage zuerst in kleinen Gruppen und anschließend im Klassenverband zu diskutieren.
- 4 Weiter geht es mit **Schreibe!**. Bitten Sie die Schüler, die Sätze mit den passenden Verbformen in der 3. Person zu ergänzen. Lassen Sie sich die vervollständigten Sätze vorlesen.
- 5 Teilen Sie die Klasse in Teams ein und bitten Sie die Schüler, Ideen für nützliche Apps zu brainstormen. Die Teams sollten sich anschließend auf eine Idee einigen und ein Konzept entwickeln. Stellen Sie den Schülern

dafür Papier und Stifte zur Verfügung. Fordern Sie die Teams zum Ende der Stunde auf, ihre App-Konzepte zu präsentieren. Die Schüler können anschließend abstimmen, welches Konzept sie für das erfolgreichste halten.

Vertiefung

Als Hausaufgabe bitten Sie die Schüler, **Diskutiere!** schriftlich zu beantworten.

Seite 10–11 | Unterrichtsplan 3

Wilde Städte

Lernziele

- Etwas über wilde Tiere in Deutschlands Städten lernen
- Den Umgang mit Verben im Präsens üben
- Pluralformen von Nomen erkennen
- Lese- und Hörverständnis üben

Einstieg

Beginnen Sie mit **Antworte!**. Halten Sie die von den Schülern genannten Tiere an der Tafel fest. Lassen Sie die Schüler für jedes Tier entscheiden: *Ist es ein wildes Tier oder ist es ein Haustier?*

Erarbeitung

1 Bitten Sie die Schüler, reihum jeweils einen Fakt der Tierbeschreibungen laut vorzulesen. Stellen Sie zu jedem Tier weiterführende Fragen wie: *Welche anderen*

Tiere leben in Wäldern in Europa? Ergänzen Sie die Liste der Tiernamen an der Tafel mit den neu genannten Tieren in Singular- und Pluralform.

2 Bitten Sie die Klasse, **Schreibe!** und **Übe!** in Partnerarbeit zu machen. Besprechen Sie anschließend die Antworten im Klassenverband.

3 Spielen Sie den Audio-Beitrag *Tiere in der Stadt* (www.mg-plus.net/dasrad204) ab und bitten Sie die Klasse, die dazugehörige Hörübung zu machen.

4 Schreiben Sie *Welches Tier bin ich?* an die Tafel, teilen Sie die Klasse in Teams ein und fordern Sie die Teams auf, sich Tiernamen zu geben. Beschreiben Sie ein Tier in einfachen Aussagesätzen und mischen Sie dabei die Fakten aus dem Artikel mit anderen allgemein bekannten Fakten, zum Beispiel: *Ich lebe im Wald. Ich klettere gern. Ich esse gern Nüsse. Ich esse keine Frösche. Ich lebe auf Bäumen. Was bin ich? (ein Eichhörnchen)* Jedes Team darf nur einmal raten, für die erste korrekte Antwort gibt es einen Punkt.

5 Erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad des Fragespiels: Nennen Sie einen Tiernamen und fordern Sie die Teams auf, in zwei Minuten so viele Sätze wie möglich in der 1. Person Singular über das Tier zu bilden. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

6 Zum Stundenende bitten Sie alle Schüler, bevor sie das Klassenzimmer verlassen dürfen, je einen Satz über das Namenstier ihres Teams zu sagen, zum Beispiel: *Ich bin ein Fuchs, ich bin neugierig.*

Grundvokabular: Wilde Städte

Hier finden Sie 30 Vokabeln zum Thema *Wilde Städte*. Fotokopieren Sie die Tabelle und fordern Sie Ihre Schüler auf, die Vokabeln zu übersetzen.

Auf Deutsch	Übersetzung	Auf Deutsch	Übersetzung
das Tier – die Tiere		zu Hause sein	
das Essen		heißen	
die Frucht – die Früchte		die Ratte – die Ratten	
die Nuss – die Nüsse		nachaktiv	
der Frosch – die Frösche		kommen aus	
der Vogel – die Vögel		der Rest – die Reste	
das Feld – die Felder		der Garten – die Gärten	
die Maus – die Mäuse		etwas kaputt machen	
leben		der Fuchs – die Füchse	
der Fluss – die Flüsse		das Eichhörnchen	
der See – die Seen		es gibt ...	
die Delikatesse		sicher	
die Spezialität		der Feind – die Feinde	
wohnen		laut	
essen – er isst		gefährlich	

Vertiefung

Als Hausaufgabe bitten Sie die Schüler, für **Diskutiere!** ein Poster zu entwerfen.

Seite 12-13 Unterrichtsplan 4

Deutschland für Anfänger: Deutsche Marken

Lernziele

- Etwas über erfolgreiche deutsche Marken lernen
- Lese und Hörverständnis üben
- Selbstständig in der Zielsprache online recherchieren

Einstieg

Fragen Sie: *Welche deutschen Marken kennt ihr?* Bitten Sie die Klasse, ein Brainstorming zu machen, und halten Sie die Vorschläge der Schüler an der Tafel fest. Fragen Sie weiter: *Was wird unter dieser Marke hergestellt? (Autos, Kosmetikartikel, Lebensmittel etc.)* Schreiben Sie die zutreffende Produktart hinter die Marken.

Erarbeitung

1 Nominieren Sie Freiwillige, jeweils eine der zehn Marken-Infos vorzulesen. Stellen Sie der Klasse zu jeder der Marken Fragen, zum Beispiel zu 1: *Warum heißt die Firma Adidas?* 3: *Wer hat schon einmal Werther's Original Bonbons gegessen? Wie schmecken sie?* 4: *Mit welchen Playmobil-Figuren habt ihr früher gespielt?* 5: *Welche andere deutsche Automarken kennt ihr noch?* Usw.

2 Bitten Sie die Klasse, **Kreuz an!** zu machen. Besprechen Sie die Antworten im Klassenverband und bitten Sie die Schüler, die mit F angekreuzten Aussagen zu berichtigen. 2. *BMW kommt aus Süddeutschland (Bayern).* 3. *Haribo produziert 100 Millionen Bonbons am Tag.*

3 Bitten Sie die Schüler, in Partnerarbeit eine PowerPoint Präsentation über Deutsche Marken zu erstellen und die Informationen dafür online zu recherchieren. Die Präsentation sollte folgende Punkte enthalten: A) Eine Landkarte Deutschlands, auf der die Firmenstandorte der Marken vermerkt sind. B) Eine separate Folie für jede Marke, auf der jeweils die folgenden Fragen beantwortet werden: *Seit wann gibt es die Marke? Wo ist der Firmensitz? Welche Produkte werden produziert? Wenn nicht am Firmensitz, in welchem Land wird produziert?* Für welche Zielgruppe

wird produziert? *Wie hoch ist der Jahresumsatz? Wie viele Angestellte hat die Firma? Wie umweltbewusst ist die Marke?*

4 Fordern Sie Freiwillige zum Stundenende auf, ihre PowerPoints zu präsentieren, und besprechen Sie die Präsentationen mit der Klasse. *Was war gut? Was hätte besser sein können?*

Vertiefung

Als Hausaufgabe bitten Sie die Schüler, **Diskutiere!** zu machen.



Landeskunde-Info

Made in Germany: der VW Käfer

Mit dem Begriff *Wirtschaftswunder* wird oft der schnelle und unerwartet erfolgreiche Aufschwung der deutschen Wirtschaft nach dem Zweiten Weltkrieg bezeichnet. Die Herkunftsbezeichnung „Made in Germany“ avancierte in dieser Zeit zu einem Gütesiegel, das auch heute noch hoch angesehen ist und hervorragende Qualität verspricht. Der VW Käfer ist einer der glänzendsten Nachkriegserfolge der deutschen Industrie und nicht nur das: Er eroberte mit innovativem Design, Funktionalität und Spaßfaktor die Herzen von Millionen von Fans und erreichte mit seiner Hauptrolle in der fünfteiligen Walt Disney produzierten *Herbie*-Filmserie Kultstatus; angefangen von *Ein toller Käfer* (1968) bis zu *Ein toller Käfer startet durch* (2005).