



DAS RAD

Ihr Lehrer-Code ist:



www.maryglasgowplus.com/de



Inhaltsübersicht

Seite 2&3: Los geht's

Kurznachrichten und Brief der Redakteurin

Seite 4&5: Stars

Lana Del Rey

Seit ihrer Single „Video-Games“ ist die Sängerin in den Mainstream-Medien. Und seit ihrer H&M-Kampagne ist sie offiziell Model. Was jetzt?

Sprachschwerpunkt: Kleidung | Lesen

Online-Aktivität: Lana-Quiz

Audio Track: Zwei Mädchen unterhalten sich über die H&M-Kollektion

Seite 6&7: Sensation

Mahlzeit!

Schüler in Deutschland essen mittags zu Hause – so ist es Tradition. Aber es gibt einen neuen Trend: in der Schulkantine essen

Sprachschwerpunkt: Essen & Trinken | Meinungsanzeiger

Landeskunde: Essen in Deutschland

Online-Aktivität: Gegensatz-Paare | Sätze erstellen

Unterrichtsplan

Gesund essen

Siehe Seite 4

Seite 8: Das Rad-O-Forum

Eltern und Privatsphäre

Jugendliche aus aller Welt sprechen über ihr Verhältnis zu ihren Eltern

Sprachschwerpunkt: *müssen*

Extra online: Online-Forum

Audio Track: Zwei Gespräche zum Thema

Seite 9: Teste Dich

Wie feierst du Ostern?

Auf dieser Seite können Schüler einen Persönlichkeitstest machen und herausfinden, was sie an Ostern lieben

Sprachschwerpunkt: Natur-Vokabeln

Landeskunde: Feiern

Online-Aktivität: Oster-Info

Extra online: Umfrage

Seite 10&11: Österreich und die Schweiz

Roboter in Graz

Am 20. und 21. April ist der RoboCup in Graz! Das Team AEIOU der Grazer Schule BRG Kepler ist ein Favorit!

Sprachschwerpunkt: Verben | Interessen & Hobbys

Online-Aktivität: Verben-Quiz

Extra online: Die Website vom Team AEIOU

Audio Track: Interview mit Elisabeth

Lerneinheit

Spiele und Roboter

Siehe Seite 2&3

Seite 12&13: Comic

Die Abenteuer von Tobias Netzmann

Tobias Netzmann spricht über seinen Tagesablauf

Sprachschwerpunkt: Alltag | Uhrzeiten

Audio Track: Ein kleines Hörspiel zum Thema

Seite 14: Spiele

Wir haben Spaß!

Zwei spielerische Übungen und Aktivitäten zum Zeitschrifteninhalt

Sprachschwerpunkt: Jahreszeiten | Pronomen

Seite 15: Video

Videospiele

Wir sehen Nick und Jakob beim Gaming zu

Sprachschwerpunkt: Freizeit & Hobbys | Personen beschreiben

Video: Computerspiele

Seite 16: Deutsche Marken

Audi

Eine Serie über weltbekannte Marken aus Deutschland – in dieser Ausgabe: Audi

Sprachschwerpunkt: Landeskunde



Online-Aktivitäten



Video



Fortgeschrittene



Audio

Unterrichtseinheit 1 Video: Computerspiele



Lernziele

- Etwas über Computer- und Videospiele lernen
- Das Hörverständnis üben
- Den Superlativ „am liebsten“ üben
- An einem Rollenspiel teilnehmen

Ressource(n)

- **DAS RAD März / April 2013, Seite 15**
- **DAS-RAD-Video (mg-plus.net/dr12415)**
- **www.maryglasgowplus.com/de/aktivitaeten**

Einstieg

Wiederholen Sie kurz Vokabeln zum Thema Freizeit und Hobbys, indem Sie die Schüler fragen: *Was machst du in deiner Freizeit? Was sind deine Hobbys?* Unter den Antworten (zum Beispiel *Ich mache Sport/höre Musik/sehe fern*) werden bestimmt auch Computerspiele genannt werden. Wiederholen Sie bei der Gelegenheit das Substantiv *Spiel* und das Verb *spielen*: *Was für Spiele gibt es? (Computerspiele oder Videospiele, aber es gibt auch Fußballspiele, Tennisspiele, Würfelspiele, Kartenspiele usw.)* Machen Sie eine kurze Klassenumfrage, was die Schüler am liebsten spielen und halten Sie das Ergebnis an der Tafel fest.

Erarbeitung

- 1 Sagen Sie den Schülern, dass sie nun ein Video über Spiele sehen werden. Spielen Sie dann das Video bis ... *Olympische Spiele* und stellen Sie Verständnisfragen: *Wie alt ist Nick? Wie alt ist Jakob? In welche Klasse geht Nick? Was machen sie im Zimmer? Welches Spiel spielen sie gerade? Welches Spiel spielt Jakob/Nick am liebsten?* usw. Bei weniger fortgeschrittenen Gruppen/Klassen lassen Sie die Schüler das Transkript zum Video lesen.
- 2 Spielen Sie nun das Video zu Ende und stellen Sie Fragen zum zweiten Teil. Spielen Sie es dann noch einmal ganz durch. Stellen Sie sicher, dass alles verstanden worden ist, und spielen Sie das Video nun ohne Ton. Freiwillige Schüler lesen die Fragen und sagen Nicks und Jakobs Antworten (je nach Standard mit oder ohne Transkript).

- 3 Die Schüler arbeiten in Dreiergruppen und schreiben ein Drehbuch für ihr eigenes Video zum Thema Computerspiele. Sie stellen dabei die gleichen Fragen, geben aber ihre eigenen Antworten (dabei so oft wie möglich *am liebsten* benutzen). Freiwillige Gruppen spielen ihr Video dann vor – sie könnten die Schüler sogar dabei filmen und die Videos an uns schicken (dasrad@maryglasgowplus.com/de). Wir veröffentlichen sie dann auf unserer Website.

Festigung

Lesen Sie mit der Klasse nun Seite 15 des Magazins. Lesen Sie die Beschreibungen links laut vor (bei fortgeschrittenen Klassen/Gruppen lesen Freiwillige). Die Schüler arbeiten dann in Paaren und ordnen Charaktere und Beschreibungen einander zu. Hausaufgabe: Charaktere aus den eigenen Lieblings-Games beschreiben und die Klasse raten lassen.

Unterrichtseinheit 2 Basketball-Spiele

Lernziele

- Textverständnis üben
- Lesen und Aussprache üben
- Rollenspiel üben
- Tagesablauf und Uhrzeit wiederholen und festigen

Ressource(n)

- **DAS RAD März / April 2013, Seite 12 & 13**
- **DAS RAD Audio 2 2012/13, Nummer 5**

Einstieg

Bitten Sie die Schüler, weitere Artikel im Heft zu suchen, die mit Spiel und spielen zu tun haben. Sie werden wahrscheinlich den Comic mit dem Basketball-Spiel schnell finden. Machen Sie eine kleine Wettveranstaltung: Die Schüler arbeiten zu dritt. Bitten Sie sie, innerhalb 1 Minute alle Ausdrücke, die mit *Spiel/er* oder *spielen* zu tun haben, zu unterstreichen. Gehen Sie durch die Antworten, die Gruppe mit den meisten Antworten hat gewonnen.

Erarbeitung

- 1 Eine Siegergruppe liest den Comic in verteilten Rollen (ein Schüler übernimmt die Rolle des Erzählers: *Das ist ein Spiel-Tag von Tobias Netzmann. Tobias und Tina sprechen. Tobias, fang an!*). Die nächste Gruppe liest dann den Comic vor; bei fortgeschrittenen Klassen/Gruppen spielen die Schüler frei.
- 2 Freiwillige erzählen den Comic in der 3. Person Singular: *Das ist ein Spiel-Tag von Tobias. Heute hat er ein Basketball-Spiel. Er trainiert vier Stunden. Er spielt sehr gut. Abends ist er der beste Spieler, usw.*
- 3 Zur Wiederholung der Uhr- und Tageszeiten machen die Schüler den Test und die Übung auf Seite 13. Sie fragen sich dann gegenseitig und antworten in ganzen Sätzen: *Wann beginnt Tobias' Tagesablauf heute? – Sein Tages-Ablauf beginnt um 6 Uhr. Was macht Tobias bis 15 Uhr? – Er spielt*

Basketball. (Aber: Was macht er um 15 Uhr? – Er packt seinen Koffer. usw.)

4 Wenn Sie Zugriff auf unsere Audio-Beiträge haben, spielen Sie das Hörspiel zum Thema (Beitrag 5), um das Gelernte zu vertiefen.

Festigung

Die Schüler schreiben ihren eigenen Tagesablauf – mit besonderer Betonung auf Spiele (zum Beispiel Computerspiele, Teamspiele beim Sport, Denkspiele wie Rätsel, usw.). Oder die Schüler bringen ein Spiel mit in den Unterricht und erklären es. Als weitere Übung: den fiktiven Tagesablauf ihres Lieblingsstars schreiben (siehe S. 13 unten) und an DAS RAD schicken.

Unterrichtseinheit 3 Roboter in Graz

Lernziele

- Etwas über eine Stadt in Österreich lernen
- Vokale üben
- Textverständnis üben
- Häufig vorkommende Verben anwenden

Ressource(n)

- DAS RAD März / April 2013, Seite 10 & 11
- maryglasgowplus.com/de/aktivitaeten
- DAS RAD Audio 2 2012/13, Nummer 4

Einstieg

Lesen Sie den Titel des Artikels laut vor: *Roboter in Graz*. Fragen Sie dann: *Ist Graz eine Stadt in der Schweiz oder eine Stadt in Österreich? – Es ist eine Stadt in Österreich*. Zeigen Sie Graz auf einer Karte oder der Interactive Whiteboard. Gehen Sie dann eventuell dazu über, das Graz-



Quiz zum Audio-Track Nummer 4 auf unserer Website zu machen.



Erarbeitung

1 Bitten Sie die Schüler, das Wort *Roboter* auf Deutsch zu erklären. Bei weniger fortgeschrittenen Klassen/Gruppen geben Sie selbst eine Definition: *Ein Roboter ist eine mechanische Figur. Ein Roboter bewegt sich. Man kann ihn steuern. Er hilft bei der Produktion von Sachen, usw.*

2 Lesen Sie die Einleitung mit der Klasse. Schreiben Sie das *Team AEIOU* an die Tafel, sagen Sie *AEIOU* laut vor (die Klasse spricht nach) und sagen Sie: *Diese Buchstaben sind die 5 Vokale des Alphabets (Vokale anschreiben)*. Fragen Sie: *Wie nennt man die anderen Buchstaben? (Konsonanten, ebenfalls anschreiben)*.

3 Die Schüler arbeiten nun in Paaren am Interview mit Alexander und setzen die fehlenden Verben ein. Bei fortgeschrittenen Klassen/Gruppen kann das als Wettbewerb geschehen: Wer ist zuerst fertig und hat alles richtig? Freiwillige Paare lesen dann das Interview laut vor.

4 Die Schüler zusätzlich machen nun die Online-Aktivität (Verben-Quiz).



Festigung

Die Schüler benutzen nun die Verben aus den beiden Aktivitäten, um über ihre eigenen Hobbys 6 Sätze zu schreiben. Als Partner- oder Gruppenprojekt: mehr über Roboter herausfinden, zum Beispiel über ihre Geschichte und ihren Einsatz. Und woher kommt der Name? (Vom russischen *rabota* – Arbeit.) Wenn jemand selbst schon einmal einen Roboter gebaut hat, bringt er ihn mit in die Klasse.

Grundvokabular Spiele und Roboter

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

Auf Deutsch	Übersetzung	Auf Deutsch	Übersetzung
das Spiel		das Basketball-Spiel	
der Spieler		für ein Spiel trainieren	
spielen		der beste Spieler sein	
der Spieltag		ein Spiel gewinnen	
Computer/Videospiele spielen		ein Spiel verlieren	
online spielen		der Sieger	
Mein Lieblingsspiel ist...		der Verlierer	
Ich spiele am liebsten...		der Champion	
die Spielkonsole		der Favorit	
das Rollenspiel		einen Roboter bauen	
die Spiel-Charaktere (Pl.)		einen Roboter programmieren	
das Wortspiel		die Technik	
das Denkspiel		das technische Hobby	
das Kartenspiel		kompliziert	
das Brettspiel		langweilig	

Lernziele

- Ess-Vokabular wiederholen
- Etwas über Essen in der Schule lernen
- Gesunde und ungesunde Nahrungsmittel unterscheiden

Ressource(n)

- **DAS RAD März / April 2013, Seite 6 & 7**
- **maryglasgowplus.com/de/aktivitaeten**

Einstieg

Machen Sie zu Anfang ein Brainstorming über Essen und Nahrungsmittel mit der Klasse, um wichtige Vokabeln zum Thema zu wiederholen. Sammeln Sie die Begriffe unter Mahlzeiten (*Frühstück, Mittagessen* usw.), Wichtige Nahrungsmittel (*Fleisch, Gemüse, Brot, Obst, Müsli* usw.) Aktivitäten (*essen, trinken, schmecken, es schmeckt/nicht*) und Adjektive (*gut, schlecht, gesund, ungesund, lecker* usw.). Die Schüler verbinden dann Vokabeln aus den Listen zu einfachen Sätzen: *Ich esse Müsli und Brot zum Frühstück. Das schmeckt lecker und ist gesund.* usw.

Erarbeitung

1 Lesen Sie die Einleitung mit der Klasse („Schüler in Deutschland...“) und lassen Sie die Schüler raten, warum die meisten Kinder in Deutschland zu Hause essen, eventuell in der eigenen Sprache. (Weil die meisten deutschen Schulen Halbtagschulen sind und die Schüler schon mittags nach Hause gehen.) Der neue Trend zur Schulkantine kommt daher, dass es jetzt mehr Ganztagschulen gibt.

2 Stellen Sie Verständnisfragen zu **Die Fakten**, wenn die Sätze gelesen worden sind: *Haben die meisten Schulen eine Schulkantine? (Nein, nur 10 Prozent). Ist ein Mittagessen in der Kantine teuer? (Nein, es kostet nur 3 Euro). Ist das Essen überall in den Kantinen gesund? (Nein, es ist in den meisten Schulen ungesund, usw.)*

3 Die Schüler arbeiten den Test selbstständig durch. Freiwillige lesen dann die Sprechblasen mit den richtigen Adjektiven vor. Für Fortgeschrittene: Den Text in der 3. Person Singular vorlesen (*Er/Sie findet...*) und dann mit den eigenen Antworten in der 1. Person fortfahren: *Ich finde das Essen in der Schulkantine lecker, weil es viel frisches Gemüse gibt, usw.* Hausaufgabe: die eigenen Antworten ausweiten und dann an DAS RAD schicken (siehe Seite 7 unten).

Festigung

Die Schüler arbeiten in Paaren oder kleinen Gruppen und stellen ein Menü für ihre Schulkantine zusammen. Sie können dann Schulkantine spielen, mit einem/einer Schüler/in in der Essensausgabe, die anderen stehen an und warten aufs Essen: *Was möchtest du heute? – Was gibt es denn? Heute gibt es Fisch mit Salat oder Hamburger mit Pommes. – Ich nehme Fisch mit Salat. Das ist gesund. Was gibt es als Nachtisch? – Zum Nachtisch gibt es Obst oder Joghurt.* usw.

Landeskunde-Info

Folgen ungesunder Ernährung

Eine Folge von zu viel fetter oder zuckerhaltiger Kost ist Gewichtszunahme. Die Zahl der übergewichtigen Kinder und Jugendlichen in Deutschland hat in den letzten 15 Jahren zweifellos zugenommen. Heute gilt jedes 5. Kind und jeder 3. Teenager als zu dick. Die Gesundheitsbehörden sowie zahllose private Organisationen reagierten mit Hunderten von Projekten zur Bekämpfung des Übergewichts. Es gab Schulobst-Programme, Aktionen rund um die Brotdose (kein Zucker und kein Fett auf Butterbroten!), Bewegungsspiele im Mathe-Unterricht, Diät-Beratung in den Schulen und vieles mehr. Viele Experten halten diese Maßnahmen für übertrieben. Ihre Meinung ist, dass die Schulen sich auf zwei Dinge konzentrieren sollten: auf gesundes Kantinenessen und mehr Schulsport. Die Ernährung der Kinder und Jugendlichen zu Hause ist offenbar nicht so schlimm wie angenommen: Laut einer Studie des Robert-Koch-Instituts essen 81 Prozent aller deutschen Jugendlichen weniger als einmal die Woche Pommes Frites, Hamburger oder Curry-Wurst. Und der Trend zum Übergewicht scheint sich zu wenden, denn zumindest bei Schulanfängern (den Jugendlichen der Zukunft) ist der Anteil der Fettleibigen in den letzten Jahren deutlich zurückgegangen

HABEN SIE SCHON IHR DIGITALES MAGAZIN?

Loggen Sie sich auf unsere Website ein, und wir mailen Ihnen eine digitale Vorschau auf die nächste Ausgabe. Das ist Ihr Code: xxxxx Probleme? Schicken Sie eine Mail an: hilfe@maryglasgowplus.com