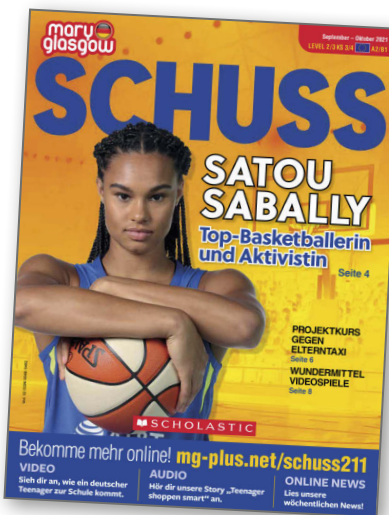




# UNTERRICHTSHINWEISE

**Liebe Lehrerin, lieber Lehrer,**  
herzlich willkommen zur ersten Ausgabe von *SCHUSS* 2021-22! Auch in dieser Serie berichten wir wieder über das Leben von deutschsprachigen Teenagern und porträtieren inspirierende junge Menschen und ihre Aktionen. Viel Spaß beim Lesen und Deutschlernen! Einen guten Start ins neue Schuljahr wünscht Ihnen  
**Das Mary-Glasgow-Team**



## In dieser Ausgabe ...

Seite	Artikel	Thema	Sprache	Website-Inhalt
2-3	News	News	Fragen	
4-5	Satou Sabally	Sport	Familie	
6-7	Projektkurs gegen Elterntaxis	Verkehrsmittel	Verben	 
8-9	Wundermittel Videospiele?	Gesundheit	Komparative	
10-11	Teenager shoppen smart?	Freizeit	Lesen	
12	Shoppst du smart?	Freizeit	Fragen	
13	Schweine am Joystick	Tiere	Ausdrücke	
14-15	Reise in einen Salzberg	Reise und Tourismus	Zeitadverbien	 
16	Leben ohne Umarmungen	Alltag	Zahlen	

**Sept - Okt**

## Im Spotlight

### Schweine am Joystick

#### Seite 13

Schweine können Videospiele spielen – und sie haben sogar Spaß dabei. Das haben Tierschutz-Wissenschaftlerinnen in den USA herausgefunden. Sie wollen mit ihrer Studie Impulse für eine artgerechte Tierhaltung in der Schweinezucht geben.

### Fragen Sie ...

Warum ist es wichtig, wie Menschen mit Schweinen umgehen? Wie könnten Bauern die Lebensbedingungen von Schweinen verbessern?



## Was unsere Symbole bedeuten ...



### MITLESEN

Neu! Hören Sie sich den Artikel an!



### ANSEHEN

Sehen Sie ein Video zu diesem Artikel!



### ÜBEN

Lerneinheit zu diesem Artikel!

### HABEN SIE FRAGEN?

Mailen Sie uns: schuss@maryglasgowplus.com

Seite 4 - 5

# Satou Sabally

**Lernziele • Hör- und Leseverständnis • Etwas über eine erfolgreiche deutsch-afrikanische Basketballerin in den USA lernen**

**Lesen**

## Top-Basketballerin und Aktivistin SATOU SABALLY

2020 wurde Satou Sabally von den Dallas Wings in die beste Basketball-Liga der Welt, der WNBA, gedraftet. Seitdem hat sich das Leben der 23-jährigen Deutsch-Amerikanerin komplett verändert. Heute ist sie die Gesicht einer neuen Basketball-Generation.

**Mehr über Satou Sabally**

**Andere deutsche Basketballer in der NBA**

**Multikulturelle Klubbaut**

**Die Schüler überlegen Antworten zu VORBEREITEN und interviewen sich dann paarweise gegenseitig. Bitten Sie anschließend Freiwillige, die Antworten ihrer Sprechpartner zusammenzufassen. Spielen Sie die Audioversion des Artikels ab (www.mg-plus.net/schuss211), die Schüler lesen im Text mit. Bitten Sie sie, in VERSTEHEN die korrekten Sätze anzukreuzen und die relevanten Passagen im Text zu unterstreichen. Besprechen Sie die Übung anschließend im Klassenverband. Fordern Sie die Klasse auf, DISKUTIEREN in kleinen Gruppen zu besprechen. Zum Stundenende tragen Sprecher die Ergebnisse ihrer Gruppe vor.**

Die Schüler überlegen Antworten zu VORBEREITEN und interviewen sich dann paarweise gegenseitig. Bitten Sie anschließend Freiwillige, die Antworten ihrer Sprechpartner zusammenzufassen. Spielen Sie die Audioversion des Artikels ab (www.mg-plus.net/schuss211), die Schüler lesen im Text mit. Bitten Sie sie, in VERSTEHEN die korrekten Sätze anzukreuzen und die relevanten Passagen im Text zu unterstreichen. Besprechen Sie die Übung anschließend im Klassenverband. Fordern Sie die Klasse auf, DISKUTIEREN in kleinen Gruppen zu besprechen. Zum Stundenende tragen Sprecher die Ergebnisse ihrer Gruppe vor.

Seite 6 - 7

# Projektkurs gegen Elterntaxi

**Lernziele • Lese- Hörverständnis • Etwas über einen Projektkurs an einem deutschen Gymnasium lernen • Umgang mit Verben üben**

**Schule**

## PROJEKTKURS gegen Elterntaxi

Die Goethe Gymnasium Stolberg (Nordhain-Westfalen) bekam 2020 den Titel „Fahrerlosfähige Schule“.

**Elterntaxi – gar nicht sicher!**

Ein kostenloser Erfolg

**Wir haben**

**Elterntaxi**

**39% weniger**

**32% auf dem Fahrrad**

**23% Fußgänger**

**6% Radfahrer**

**Video**

**Mitlesen**

**Die Schüler überlegen Antworten zu VORBEREITEN und interviewen sich dann paarweise gegenseitig. Bitten Sie anschließend Freiwillige, die Antworten ihrer Sprechpartner zusammenzufassen. Spielen Sie die Audioversion des Artikels ab (www.mg-plus.net/schuss211), die Schüler lesen im Text mit. Bitten Sie sie, in VERSTEHEN die korrekten Sätze anzukreuzen und die relevanten Passagen im Text zu unterstreichen. Besprechen Sie die Übung anschließend im Klassenverband. Fordern Sie die Klasse auf, DISKUTIEREN in kleinen Gruppen zu besprechen. Zum Stundenende tragen Sprecher die Ergebnisse ihrer Gruppe vor.**

Besprechen Sie VORBEREITEN mit der Klasse. Bitten Sie die Schüler, den Artikel in Partnerarbeit zu erarbeiten und Wörter mit unbekannter Aussprache mit einem Leuchtstift hervorzuheben. Spielen Sie dann die Audioversion des Artikels ab (www.mg-plus.net/schuss211); die Schüler sollten mitlesen und besonders auf die Aussprache der Problemwörter achten. Fordern Sie die Schüler auf, VERSTEHEN und ÜBEN schriftlich zu machen und lassen Sie sich die Antworten von Freiwilligen vorlesen. Teilen Sie die Klasse in kleine Gruppen ein, bitten Sie die Schüler den Kasten **Elterntaxi – gar nicht sicher!** in der Gruppe zu lesen und anschließend DISKUTIERE zu besprechen. Bitten Sie die Gruppen, ihre Diskussionsergebnisse der Klasse vorzustellen, und setzen Sie die Diskussion gegebenenfalls im Klassenverband fort.

Seite 8 - 9

# Wundermittel Videospiele?

**Lernziele • Lese- und Hörverständnis • Etwas über die positive Wirkung von Computerspielen auf die Psyche lernen • Komparativ üben**

**Digital**

## Wundermittel Videospiele?

**Mentale Gesundheit**

**Mitlesen**

Wie gut sind Videospiele? Sie können die Psyche stärken, aber auch die Aufmerksamkeit spannen. In der Pandemie haben viele Computerspiele gespielt, um in Kontakt zu bleiben – besonders Teenager. Aber viele waren skeptisch, ob so viel Online-Zeit gesund für Jugendliche ist. Jetzt gibt es eine gute Nachricht: Videospiele kann der mentalen Gesundheit helfen. Das sagen zwei Studien aus England und Deutschland.

**In einem Flow**

**Die Schüler überlegen Antworten zu VORBEREITEN und interviewen sich dann paarweise gegenseitig. Bitten Sie anschließend Freiwillige, die Antworten ihrer Sprechpartner zusammenzufassen. Spielen Sie die Audioversion des Artikels ab (www.mg-plus.net/schuss211), die Schüler lesen im Text mit. Bitten Sie sie, in VERSTEHEN die korrekten Sätze anzukreuzen und die relevanten Passagen im Text zu unterstreichen. Besprechen Sie die Übung anschließend im Klassenverband. Fordern Sie die Klasse auf, DISKUTIEREN in kleinen Gruppen zu besprechen. Zum Stundenende tragen Sprecher die Ergebnisse ihrer Gruppe vor.**

Bitten Sie die Schüler, VORBEREITEN paarweise zu besprechen. Spielen Sie die Audioversion des Artikels ab (www.mg-plus.net/schuss211), fordern Sie die Klasse auf, mitzulesen. Fortgeschrittene Gruppen können den Artikel selbst Absatz für Absatz im Klassenverband lesen. Nominieren Sie dazu Freiwillige. Anschließend testen die Schüler ihr Textverständnis in VERSTEHEN. Bitten Sie die Schüler, die relevanten Passagen im Text zu unterstreichen und hinter die falschen oder nicht im Text enthaltenen Aussagen die korrekten Informationen aus dem Text zu schreiben. Weiter geht es mit ÜBEN. Bitten Sie die Schüler anschließend, DISKUTIEREN schriftlich zu machen und dabei die Satzkonstruktion Komparativ + als anzuwenden. Fordern Sie Freiwillige auf, ihre Beiträge vorzulesen und regen Sie zum Stundenende eine Diskussion an.

# Reise in einen Salzberg

**Lernziele • Hör- und Leseverständnis • Satzgefüge mit dem Indefinitpronomen *man* üben • Verben im Imperfekt üben • Adverbien der Zeit wiederholen**

The image shows a magazine page titled 'Reise in einen Salzberg' with a large photograph of a salt mine interior. Two callout boxes are overlaid on the page: 'Mitlesen' (Read along) and 'Üben' (Exercise). The 'Mitlesen' box contains a small text snippet about the salt mine. The 'Üben' box contains a small text snippet about the salt mine and a small image of a salt mine interior.

Bitten Sie die Klasse, VORBEREITEN in kleinen Gruppen zu besprechen. Spielen Sie die Audioversion des Artikels ab ([www.mg-plus.net/schuss211](http://www.mg-plus.net/schuss211)); die Schüler lesen den Artikel im Magazin mit. Fortgeschrittene Gruppen sollten sich den Artikel selbstständig erarbeiten. Zusatzaufgabe für leistungsstarke Gruppen: Bitten Sie die Schüler in Partnerarbeit, **Wie kommt das Salz in den Berg?** zu lesen und die Sätze 1 bis 3 in die Vergangenheit zu übertragen (*war, kristallisierte, verschwand, entstanden, bedeckte, kam, entstand*). Stellen Sie Verständnisfragen, wie: *Was kann man in Berchtesgaden besichtigen? Seit wie vielen Jahren gewinnt man in Berchtesgaden schon Salz? Wo kann man eine fantastische Lichtshow sehen?* Anschließend sollten die Schüler VERSTEHEN schriftlich machen. Besprechen Sie die Antworten im Klassenverband. Für DISKUTIEREN fragen Sie: *Welche Attraktionen habt ihr schon besichtigt?* Schüler, die die gleiche Attraktion gewählt haben, können zusammenarbeiten. Alle sollten DISKUTIEREN schriftlich machen. Bitten Sie die Schüler, ihre Beschreibungen zum Stundenende vorzutragen.

## Grammatik | Satzanfänge mit Zeitadverbien

### Erklärung

zuerst – dann – danach – später – zum Schluss sind Zeitadverbien – oder Temporaladverbien. Sie antworten auf die Frage **Wann?**

Diese und weitere Übungen zu Zeitadverbien, sowie eine ergänzende Schreibaufgabe finden Sie in der online Lerneinheit von Schuss 1 2021: [www.mg-plus.net/delanglab](http://www.mg-plus.net/delanglab)

Zeitadverbien geben eine Reihenfolge – oder Sequenz – an. Wenn man sagen möchte, in welcher Reihenfolge man etwas macht, kann man Zeitadverbien benutzen.

Im Deutschen stehen die Zeitadverbien oft am Satzanfang vor dem konjugierten Verb, das Subjekt steht dann hinter dem konjugierten Verb:

Sie lernen **danach** Interessantes über die Salzproduktion. **Danach** lernen sie Interessantes über die Salzproduktion.

### Übung 1

**Sind die Aussagen richtig oder falsch? Kreuz an.**

1. Zuerst bekommen die Besucher und Besucherinnen im Salzbergwerk Schutzkleidung. r | f
2. Dann rutschen sie in den Salzberg und ein Programm beginnt. r | f
3. Danach lernen sie Interessantes über die Salzproduktion. r | f
4. Später fahren die Touristen und Touristinnen nach Bad Reichenhall. r | f
5. Zum Schluss hat man eine tolle Lichtshow gesehen und viel gelernt. r | f

### Übung 2

**Wie kommt das Salz in den Berg? Wie ist die Reihenfolge? Verbinde die Satzhälften über die Entstehung des Salzberges**

- |                |  |
|----------------|--|
| 1. Zuerst      | a) bedeckt Meer das Land.                          |
| 2. Dann        | b) bedeckt Erde die Salzschieben.                  |
| 3. Danach      | c) entstehen die Berge.                            |
| 4. Später      | d) entsteht ein Salzsee im Berg.                   |
| 5. Zum Schluss | e) kristallisiert sich Salz aus dem Wasser heraus. |

### Übung 3

**Wie kommt das Salz in die Verpackung? Wähle das richtige Zeitadverb und finde die Reihenfolge.**

1. **a Zum Schluss** | **b Später** verpackt man das Salz.
2. **a Dann** | **b Zuerst** holt man das Salzwasser, die Sole, aus dem Salzsee in Berchtesgaden.
3. **a Später** | **b Zum Schluss** macht man dort aus ihr Salz.
4. **a Dann** | **b Zuerst** transportiert man sie nach Bad Reichenhall.



## Welches Wort passt in die Lücke?

### Wundermittel Videospiele? (Seite 8 – 9)

Vervollständige die Sätze mit den korrekten Ausdrücken

1. Zwei wissenschaftliche \_\_\_\_\_ sagen, dass Videospiele gut für die psychische Gesundheit sein können.  
A) Influencer B) Zeitungsartikel C) Studien  
D) Fokusgruppen
2. Ein Professor in Oxford hat mit seinem Team herausgefunden, dass es eine \_\_\_\_\_ zwischen Videospiele und Positivität gibt.  
A) Energie B) Diskussion C) Meinung D) Korrelation
3. Spieler\*innen, die mehr Zeit in der virtuellen Welt verbringen, sind \_\_\_\_\_, als Leute, die seltener online sind.  
A) gebildeter B) zufriedener C) sportlicher  
D) kreativer
4. Eine deutsche Studie hat ebenfalls herausgefunden, dass Videospiele bei \_\_\_\_\_ helfen können.  
A) Sportevents B) Hausaufgaben C) Depressionen  
D) Geburtstagsfeiern
5. Flow ist ein \_\_\_\_\_, bei dem man die Welt vergisst, und kann bei Depressionen helfen.  
A) Wundermittel B) Zustand C) Problem  
D) Videospiele

## Wie gut kennst du die Kaufgewohnheiten deutscher Teenager?

### Teenager shoppen smart (Seite 10 -11)

Kreuz die richtige Antwort an.

1. Wie viel Taschengeld bekommen deutsche Teenager im Durchschnitt pro Woche?  
A) 10 (zehn) Euro   
B) 25 (fünfundzwanzig) Euro   
C) 55 (fünfundfünfzig) Euro   
D) 100 (hundert) Euro

2. Wie viel Prozent der deutschen Teenager fragen Freunde und Freundinnen, bevor sie sich dafür entscheiden, ein Produkt zu kaufen?  
A) 26 (sechszwanzig) Prozent   
B) 47 (siebenundvierzig) Prozent   
C) 78 (achtundsiebzig) Prozent   
D) 87 (siebenundachtzig) Prozent
3. Wie viel Prozent der deutschen Teenager interessiert die Meinung von Influencer\*innen, wenn sie planen, etwas zu kaufen?  
A) 11 (elf) Prozent   
B) 26 (sechszwanzig) Prozent   
C) 58 (achtundfünfzig) Prozent   
D) 91 (einundneunzig) Prozent
4. Wie viel Prozent der deutschen Teenager benutzen täglich mobile Kommunikationsapps?  
A) 30 (dreißig) Prozent   
B) 45 (fünfundvierzig) Prozent   
C) 77 (siebenundsiebzig) Prozent   
D) 90 (neunzig) Prozent
5. Für wie viele deutsche Teenager ist es wichtig, dass die Marken, die sie kaufen, nachhaltig sind und weder Menschen noch Umwelt schädigen?  
A)  $\frac{1}{4}$  (ein Viertel) aller Teenager   
B)  $\frac{1}{3}$  (ein Drittel) aller Teenager   
C)  $\frac{1}{2}$  (die Hälfte) aller Teenager   
D)  $\frac{3}{4}$  (drei Viertel) aller Teenager
6. Wie viele deutsche Teenager fragen ihre Familie, bevor sie eine Kaufentscheidung fällen?  
A) 13 (dreizehn) Prozent   
B) 21 (einundzwanzig) Prozent   
C) 63 (dreiundsechzig) Prozent   
D) 85 (fünfundachtzig) Prozent

### Haben Sie Fragen?

Mailen Sie uns: [schuss@maryglasgowplus.com](mailto:schuss@maryglasgowplus.com)

**Redakteurin:** Britta Giersche **Autorin:** Bettina Schrey  
**Layout:** David Dutch