

Lösungen**SB 18/1**

1. Number 1 (table) 2. Number 6 (T-shirt) 3. Number 3 (bed) 4. Number 7 (poster)
5. Number 9 (boxes)

SB 18/2

Number 1 is a table. Number 2 is a football. Number 3 is a bed. Number 4 is a book.
Number 5 is a chair. Number 6 is a T-shirt. Number 7 is a poster. Number 8 is a mobile.
Number 9 is a box.

SB 18/4

1. under the bed 2. his new mobile 3. blue 4. next to the books 5. on the chair
6. under a T-shirt

SB 19/5

a) 1. It's a T-shirt. 2. It's a mobile. 3. It's a/Luke's new mobile. 4. It's Sherlock,
Luke's dog. 5. It's a football. 6. It's Luke.
b) It's black. It's on the shelf. – It's a box.
It's red, and it's on the bed. – It's a book.
They're orange and yellow. They're on the shelf. – They're books.

SB 19/6

a) There is one chair/T-shirt/bed/table/dog.
There are two footballs/two boxes/two mobiles/three chairs/five posters/six books.
b) There is one wardrobe/carpet/alarm clock/shelf/scarf.
There are two lamps/trainers.

HV-Transkript**SB 18/1**

1. There is a table. 2. There is a T-shirt. 3. There is a bed. 4. There is a poster.
5. There are two black boxes.

Erweiterung**SB 18/1**

– L fragt S, welche Wörter sie noch kennen und kann diese mündlich oder schriftlich sammeln

SB 18/3

Eine Szene nachspielen:

- S lesen den Dialog mehrfach
- S bilden Gruppen
- S lernen den Dialog auswendig
- S legen sich auf eine bestimmte Rolle fest
- S, die keine Rolle haben (wollen), können die Kulisse und/oder die Geräusche entwickeln
- Szene wird aufgeführt

SB 19/5

→ M Think – pair – share, p. 178

Living Memory (Wortschatzübung):

Vorbereitung:

- L bereitet (laminierte) A4-Karten vor (Anzahl der Karten = Anzahl der S)
- auf der Hälfte der Karten ist ein Bild (z. B. das eines Stuhls)
- auf der anderen Hälfte steht das geschriebene Wort (z. B. *chair*)

Durchführung

- Karten werden gemischt
- S ziehen jeweils eine Karte und zeigen niemandem, was auf ihrer Karte steht
- je nach Klassenstärke können zwei bis max. vier S gegeneinander spielen
- alle S stellen sich im Klassenzimmer auf und bilden so ein *Living Memory*
- der S, der an der Reihe ist, ruft zwei S auf
- diese drehen ihre Karten um
- S sprechen aus, was zu sehen/lesen ist
- liegt der S falsch, ist der nächste Spieler dran
- liegt der S richtig, kann er weitermachen
- Spiel kann wiederholt werden

SB 19/6

- S schreiben in PA/GA Sätze auf kleine Zettel (z. B. Klebezettel, pro Zettel ein Wort)
- S geben diese an andere weiter, die aus den Vorgaben Sätze bilden sollen