

FILM WÜNSCHE				
S. 22	1	Die S sehen Teil 1 des Films und entscheiden dann, wie die Satzanfänge 1 – 4 weitergeführt werden.	EA	
	2	Die S lesen die Aussagen a-f, sehen dann Teil 2 des Films und bestimmen die Reihenfolge der Wünsche, wie sie im Film genannt werden. Der Abgleich erfolgt in der Klasse.	PL	
	3	Die S sehen Teil 3 halten in Stichpunkten fest, welche Wünsche Oliver äußert. Zu zweit vergleichen sie ihre Stichpunkte und ergänzen die Liste. Bei einem zweiten Sehen kann die gemeinsame Liste überprüft und ergänzt werden. Anschließend werden die Ergebnisse im Plenum zusammengetragen.	EA PA PL	

PROJEKT ZIMMERGSCHICHTEN				
S. 22	1	Die S wählen ein Foto aus oder verwenden ein Foto, das sie mitgebracht haben.	EA	
	2	Die S schreiben in der Klasse eine Geschichte zum gewählten Bild. Die Fragen dienen als Leitfaden, d.h. die S sollen nicht einfach Antworten schreiben, sondern einen zusammenhängenden Text. Dabei sollten auch Konnektoren verwendet werden. Außerdem können auch weitere Informationen hinzugefügt werden.	PA	
	3	Die S gestalten zu ihrer Geschichte ein Poster oder eine digitale Präsentation. Zum Schluss werden die Geschichten in der Klasse präsentiert.	GA PL	

RÄTSEL FESTE-QUIZ				
S. 23	1	Die S spielen das Spiel paarweise oder in Gruppen wie in der Arbeitsanweisung angegeben. Die Lösungen stehen gestürzt am unteren Seitenrand. <i>fakultativ:</i> Die S und der L können anschließend die Lösungen kommentieren: <i>Habt ihr das gewusst? Wie findet ihr das?</i> Als Hilfe schreibt der L mögliche Antworten an die Tafel, z.B.: <i>Das habe ich / haben wir (nicht) gewusst. Das ist neu für mich/uns. Das ist (ja) verrückt. Das finde ich / finden wir (wirklich) interessant / cool ...</i>	PA GA PL	
	2	Der S / Die Gruppe mit den meisten richtigen Lösungen gewinnt.		