

12. AP Thema: Fairy tales

Jahrgangsstufe	1. und 2. Schuljahr
Mögliche Schwerpunkte und Ziele	<p><u>The Gingerbread Man:</u> Lernziele und kommunikative Absichten und damit verbundene Redemittel/Wortschatz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Geschichte „The Gingerbread Man“ verstehen – cow, duck, fox, old lady, to eat, to catch, to run, as fast as you can, river, to swim • Die Geschichte als darstellendes Spiel gestalten – Ha, ha, ha! Run, run, as fast as you can, you can't catch me, I'm the Gingerbread man. Stop, stop, Gingerbread Man, I want to eat you! You are too heavy. Oh no! I can't swim! I want to help you. • Classroom phrases – What do you see? Put the pictures on the correct place. <p><u>We`re going on a bear hunt:</u> Lernziele und kommunikative Absichten und damit verbundene Redemittel/Wortschatz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Geschichte „We`re going on an bear hunt“ kennenlernen und einzelne Sätze mitsprechen – bear, cave, to be scared, bear hunt, over, under, through, grass, mud, to tiptoe • Das Spiel „Bear hunt“ verstehen und spielen – to sleep, board game, hotspot, Stepp, classroom • Classroom phrases – Count out loud. Do the action. <p><u>Cultural awareness:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Den „Gingerbread Man“ als Weihnachtssymbol
Mögliche Unterrichtsinhalte	<p>Games and activities: z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Role play z.B. mit Masken oder Stabpuppen • Ball game • Jump up cards • Catch me • What`s on my back? <p>Activity Book: z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilder in der richtigen Reihenfolge einkleben • Den Weg zum Bären durch ein Labyrinth finden • Ein Würfelspiel spielen <p>Stories: z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • The Gingerbread Man • We`re going on a bear hunt
Seitenzahlen im Activity Book	<p>S. 52 – 53 S. 54 – 56 Karten zum Aufkleben und Spielsteine bei den Zusatzmaterialien</p>
Zeitraum	Insgesamt ca. 4 – 6 Wochen