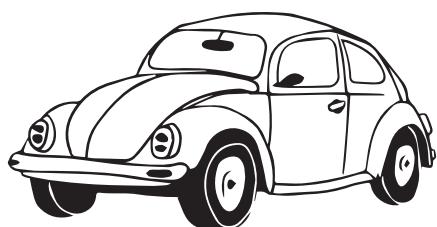


Lehrerhandreichung

DAS AUTO



Nadácia
Volkswagen Slovakia



Fachliche Lernziele:

Die Lernenden ...

- ... können die Geschichte des Automobils in Stichpunkten wiedergeben.
- ... kennen verschiedene VW Modelle und die Werke, in denen sie gefertigt werden.
- ... kennen die verschiedenen Autotypen und können auch ihre Funktionen zuordnen.
- ... können die wichtigsten Bestandteile eines Autos benennen
- ... wissen, welche möglichen Weiterentwicklungen es im Bereich des Autos gibt.
- ... können anhand eines Experiments die Funktionsweise des Airbags erklären.
- ... können anhand eines Planspiels den Bau eines eigenen Autos planen, durchführen und präsentieren.

Sprachliche Lernziele:

Die Lernenden ...

- ... können Fragen zu der Marke, Größe, Farbe des eigenen Autos und Häufigkeit der Autobenutzung stellen und beantworten.
- ... können Hauptinformationen zur Geschichte des Automobils und des VW-Konzerns aus kurzen Texten verstehen und wiedergeben.
- ... können Mengenangaben und Preise lesen und verstehen.
- ... können anhand von Steigerungen Autos miteinander vergleichen.

Mögliche grammatische Ergänzungen/ Wiederholungen:

Satzstellung, W-Fragen, Land- und Mengenangaben in Aussagesätzen, Steigerungen (Superlativ), temporale Konjunktionen

Anknüpfungspunkte im Deutschunterricht:

- Verkehrsmittel
- Reisen und Europa
- Entdeckungen, Wissenschaft, Geschichte

Gruppe: Primarbereich (A1 – B1)

Zeitumfang: 4 UE (Stunden können aber auch einzeln eingesetzt werden)

Zeit (Min.) / SF*1	Ablauf	Material
1. UE: Auto allgemein – Autoarten		
5/ PL	<p>Einstieg</p> <p>- Plakat zu den Automarken:</p> <p>Die Lehrkraft verdeutlicht das Wort Auto, indem sie auf einem Foto ein Auto zeigt. Sie erklärt, dass die Autos von verschiedenen Konzernen gebaut werden: VW, BMW etc.</p> <p>Danach fragt sie die Lernenden, welche Automarken sie kennen, eventuell welche Automarken die Autos in ihrer Familie haben.</p> <p>Wenn nötig hilft die Lehrkraft bei der Aussprache und notiert die Automarken an die Tafel.</p> <p>Die Lehrkraft ergänzt noch eventuell die Liste und erklärt, dass alle Automarken den Artikel "der" haben (der Mercedes, der Skoda etc.)</p>	Foto mit Auto

*1: SF-Sozialform: PL = Plenum, GA = Gruppenarbeit, PA = Partnerarbeit, EA = Einzelarbeit

	<p>Danach verteilt sie die Symbole der einzelnen Automarken (Arbeitsblatt Der Volkswagen Konzern, Seite 6) und bittet die Lernenden die Symbole zu den Namen der Automarken zu ergänzen.</p>	ABL – Der Volkswagen Konzern, Seite 6 (Modul Auto)
15/ PL, GA	<p>Erarbeitung</p> <p>- Die Klassenstatistik zum Thema Auto:</p> <p>Die Klassenstatistik zum Thema Auto besteht aus drei Teilen. In der ersten Phase werden die Lernenden in die 3- er Gruppen aufgeteilt und ziehen ein Thema (Kopiervorlage 1). Auf dem Themenkärtchen steht das Thema und eine Frage.</p> <p>Danach haben sie drei Minuten Zeit einen Fragebogen zu erstellen und eventuell noch mehr Fragen zu ihrem Thema zu formulieren (Kopiervorlage 2). Nach der Vorbereitung werden sie im zweiten Schritt weitere drei Minuten Zeit haben, um Informationen zu sammeln. In dem letzten Schritt sollen sie dann die Ergebnisse präsentieren. Die Lernenden bekommen wieder drei Minuten Zeit, um ein kleines DinA4 Blatt zu ihrem Thema zu erstellen. Anschließend präsentieren sie die Ergebnisse und kleben das Blatt an die Wand.</p>	Kopiervorlage 1 – Klassenstatistik: Fragenkarten
		Kopiervorlage 2 - Klassenstatistik: Umfragebogen
10/ EA, PL	<p>Erarbeitung</p> <p>- Die ungewöhnlichsten Autos der Welt:</p> <p>Die Lehrkraft fragt die Lernenden, was sie schätzen, wie klein das kleinste Auto oder wie schnell das schnellste Auto der Welt ist. Damit leitet sie zum Video zu den ungewöhnlichsten Autos über. Die Lernenden erhalten das Arbeitsblatt „Wichtiges Auto-Wissen“ (Kopiervorlage 3) und notieren während des Sehens die Ergebnisse zu Aufgabe 1. Danach vergleichen sie die Ergebnisse mit ihren Anfangshypothesen.</p>	<p>Video „Die ungewöhnlichsten Autos der Welt“ (Modul Auto)</p> <p>Kopiervorlage 3 – ABL „Wichtiges Auto-Wissen“, Aufgabe 1</p>
15/ GA	<p>Transfer</p> <p>- Spiel „Alte schwarze Karre“:</p> <p>Die Lehrkraft teilt die Lernenden in Kleingruppen ein und führt das Kartenspiel (Kopiervorlage 4) ein. Die Lernenden sollen die verschiedenen Typen und Funktionen von Autos kennenlernen.</p> <p>Nach dem Beenden des Spiels bittet die Lehrkraft die Lernenden die Aufgabe Nr. 2 vom Arbeitsblatt „Wichtiges Auto-Wissen“ (Kopiervorlage 3) zu machen. Die Lernenden sollen die Autotypen mit der Beschreibung verbinden. Die Lösung sollen sich die Lernenden in Paaren vorlesen.</p>	<p>Kopiervorlage 4 - Spiel “Alte schwarze Karre”</p> <p>Kopiervorlage 3 – ABL „Wichtiges Auto-Wissen“, Aufgabe 2</p>

	<p>Anmerkung: Die Aufgabe können die Lernenden auch als Hausaufgabe machen.</p>	
2. UE: Die Geschichte von VW und der Airbag		
5/ PL	<p>Einstieg - Autotheater: Die Lehrkraft sagt, dass die Lernenden heute zwei Berufe ausprobieren können. Sie werden SchauspielerInnen und IngenieurInnen.</p> <p>Theateraufwärmübungen: Die Lehrkraft erklärt, dass die SchauspielerInnen aus dem Theater bei der Vorbereitung viele Übungen machen und dass sie jetzt auch ein paar machen werden.</p> <p>Theateraufwärmübung Nr. 1: Die Lehrkraft bittet die Lernenden sich im Raum zu bewegen. Sie erklärt den Lernenden, dass sie verschiedene Kommandos geben wird und die Lernenden sollen dann sich auf die Art und Weise bewegen, wie sie das konkrete Kommando verstehen. (Mögliche Kommandos: wie ein neues Auto, wie ein schnelles Auto, wie ein kaputtes Auto, Auto mit Tempo 20 km/h, Auto mit Tempo 50 km/h, Auto mit Tempo 10 km/h, ...)</p> <p>Theateraufwärmübung Nr. 2: Auto und Fahrer spielen in Paaren: Der Partner vorne ist das Auto und der Partner hinten ist der Fahrer und gibt Kommandos an. Finger zwischen Schulter - nach vorne; Finger auf der linken Schulter - links abbiegen, Finger auf der rechten Schulter - rechts abbiegen, Finger auf dem Nacken - Rückwärtsgang. Je stärker der Druck, desto höher die Geschwindigkeit.</p> <p>Theateraufwärmübung Nr. 3 - Autorhythmusmaschine: Die gesamte Gruppe macht eine Statue mit Geräuschen, die ein Auto darstellen soll. Eine Person startet und macht z.B. ein Rad und dazu ein beliebiges Geräusch. Dann kommt dazu eine zweite Person und macht auch einen Bestandteil vom Auto. Irgendwann macht die gesamte Gruppe eine eigene "jazz session".</p>	

10/ GA	<p>Erarbeitung</p> <p>- Geschichte des Automobils: Die Lehrkraft teilt die Lernenden in Gruppen ein. Jede Gruppe bekommt ein Thema (Kopiervorlage 5) zu dem sie eine Pantomime machen soll. Die Lernenden sollen sich zuerst die Texte durchlesen und verstehen. Die Lehrkraft unterstützt dabei die Gruppen und fragt nach, ob alles verstanden wurde. Die Lehrkraft gibt den Gruppen 10 Minuten Zeit für die Vorbereitung.</p>	Kopiervorlage 5 - Texte zu der Automobilgeschichte und zum Volkswagen
5/ GA, PL	<p>Sicherung: Danach ruft sie alle ins Plenum und stellt die Bilder (Kopiervorlage 6) vor, über die die Gruppen ihre Pantomimen vorbereitet haben. Die Lehrkraft klebt die Bilder nacheinander an die Tafel und fragt die Lernenden, was das ist. Die Bilder können auch in der Klasse verteilt werden. Danach präsentieren die Kleingruppen nacheinander ihre Pantomime. Nach der Vorführung raten alle, was die Gruppe dargestellt hat. Sie sagen welches Bild das war oder gehen zu dem Bild.</p> <p>Anmerkung: Zur Vertiefung kann die Aufgabe „Volkswagen Aktiengesellschaft Chronik“ (Arbeitsblatt „Der Volkswagenkonzern“) eingesetzt werden. Zum Erzählen der Geschichte des Automobils bzw. des VW-Konzerns können temporale Konjunktionen eingeübt werden.</p>	Kopiervorlage 6 - Tafelbilder zur Volkswagen -Pantomime ABL - Der Volkswagen -konzern, Seite 2-3 (Modul Auto)
25/ GA, PL	<p>Transfer</p> <p>- Airbag selbst bauen: Die Lehrkraft macht die Einführung, dass im Laufe der Zeit sich die Autos immer verbessert haben und dass sich die MechanikerInnen immer Neues ausgedacht haben, um die Autos sicherer zu machen. Eine solche Erneuerung war der Airbag. Die Lernenden sollen auch jetzt wie MechanikerInnen arbeiten und einen Airbag bauen (Kopiervorlage 7). Nach dem Experiment fragt die Lehrkraft, ob die Lernenden auch andere wichtige Sachen im Auto kennen.</p> <p>Anmerkung: Zur Weiterarbeit oder Vertiefung kann hier das Experiment 2 durchgeführt werden, bei dem die Lernenden die Funktionsweise des Wagenhebers herausfinden sollen. Dieses Experiment können die Lernenden auch zu Hause als Hausaufgabe durchführen.</p>	Kopiervorlage 7 - Airbag bauen/ Ei fliegt Spiel Experiment 2 – Wagenheber (Modul Auto)

3. UE: Die Teile des Autos in Europa

5/ PL	<p>Einstieg</p> <p>- Spiel „Wortschnapper“:</p> <p>Die Lehrkraft bittet die Lernenden sich in einen Kreis aufzustellen. Ein Lernender wird ausgewählt und stellt sich in die Mitte dieses Kreises. Danach verteilt die Lehrkraft jedem Lernenden in dem Kreis jeweils eine Karte mit einem Autoteil (Kopiervorlage 8). Die Person in der Mitte bekommt keine Karte.</p> <p>Die Lernenden stehen dann in einem Kreis und halten ihre Karte für alle sichtbar vor sich.</p> <p>Die Lehrkraft nennt ein beliebiges Autoteil und die Person in der Mitte versucht schnell zu reagieren und die Karte zu schnappen.</p> <p>Die Person in der Mitte darf die Karte nur dann schnappen, wenn die Person mit dem Autoteil nicht ein anderes Autoteil nennt. Dann muss die „langsam reagierende“ Person in die Mitte und der Spieler aus der Kreismitte bekommt ihre Karte.</p> <p>Die Person mit der gerufenen Autoteil-Karte sollte schnell reagieren und wieder ein neues Autoteil nennen. Die Person in der Mitte versucht dann die Karte mit dem neu genannten Autoteil zu schnappen und so geht es immer weiter.</p>	Kopiervorlage 8 – Wortschnapper-Karten
10/ PL, EA	<p>Überleitung</p> <p>- Die Autoteile:</p> <p>Die Lehrkraft malt die Umrisse eines Autos an die Tafel. Die Lernenden sollen jetzt ihre Autoteil-Karte an der richtigen Stelle an die Tafel kleben.</p> <p>Dann teilt die Lehrkraft das Arbeitsblatt „Die Teile des Autos“ aus und die Lernenden beschriften die Teile des Autos.</p>	ABL – Die Teile des Autos (Modul Auto)
10/ PL	<p>Erarbeitung</p> <p>- Weltkarte mit VW-Werken:</p> <p>Die Lernenden setzen sich in einen Kreis. In der Mitte wird ein großes Plakat ausgebreitet, auf dem die Umrisse Europas gezeichnet sind. Gemeinsam beschriften die Lernenden die einzelnen Länder in Europa. Danach sollen die Lernenden schätzen, in wie vielen Ländern Europas VW-Autos hergestellt werden (Lösung: Deutschland, Belgien, Bosnien-Herzegowina, Italien, Polen, Großbritannien, Portugal, Spanien, Slowakei, Tschechien, Ukraine, Ungarn, Russland).</p>	Plakat Europakarte

20/ GA	<p>Vertiefende Erarbeitung</p> <p>- Spiel „Der Auto - Stau“:</p> <p>Die Lehrkraft leitet dazu über, dass die Lernenden sich jetzt spielerisch mit den Autotypen und den Ländern beschäftigen werden. Die Lehrkraft erklärt das Spiel.</p> <p>Bemerkung: Je nach Niveau der Lernenden eignet sich im Vorfeld des Spiels auf die Artikel und Präpositionen bei den Ländern einzugehen. Es ist sinnvoll zu erklären, dass bei der Länderherkunft die Präposition „aus“ benutzt wird. Es gibt dabei 2 Arten wie sich die Präposition mit den Ländernamen verbindet:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ohne Artikel: aus Deutschland, 2. Mit dem Artikel a.DIE: aus der Slowakei, b.DER aus dem Iran, c. DIE PLURAL aus den Vereinigten Staaten. In dem Spiel befinden sich nur die Ländernamen, die ohne Artikel an die Präposition gebunden sind oder mit dem Länderartikel „die“ im Singular. <p>Die Lehrkraft kann im Vorfeld an die Tafel die Länder in diese zwei Gruppen unterteilen und aufschreiben.</p>	<p>Spiel - Der Auto - Stau: Spielkarten und Beschreibung in der Spielesammlung</p>
--------	---	--

4. UE: Planspiel - Bau dein eigenes Auto!

10/ PL	<p>Einstieg:</p> <p>Die Lernenden setzen sich alle in einen Kreis. Ein Stuhl bleibt frei. Die Lehrkraft klebt den Lernenden jeweils ein Stück Kreppband mit einem Ländernamen der VW-Werke an.</p> <p>Gemeinsam sammeln sie noch einmal die Autoteile, welche die Lehrkraft an der Tafel festhält.</p> <p>Die Person rechts vom freien Platz setzt sich darauf und nennt ein beliebiges Autoteil mit ihrem aufgeklebten Land (Bsp.: Der Reifen aus Tschechien.). Die nächste Person rutscht auf den freien Platz nach und sagt das Autoteil mit dem eigenen Land (Bsp.: Der Reifen aus Belgien). Die dritte Person rutscht auf den freigewordenen Platz und sagt wieder das Autoteil mit ihrem Land.</p> <p>Die vierte Person bleibt sitzen und nennt einen Namen der Lernenden, welche/r sich schnell auf den freien Stuhl setzt. Die Lehrkraft hat unterdessen das Autoteil (hier der Reifen) an der Tafel durchgestrichen. Die linke oder rechte Person vom freien Platz setzt sich schnell auf den frei gewordenen Platz und nennt wieder ein neues Autoteil mit ihrem Land, die nächste dann das Autoteil mit ihrem Land, usw.</p>	<p>Kreppband mit Ländernamen (Deutschland, Belgien, Bosnien-Herzegowina, Italien, Polen, Großbritannien, Portugal, Spanien, Slowakei, Tschechien, Ukraine, Ungarn, Russland)</p>
--------	--	--

25/ GA	<p>Planspiel</p> <p>- Bau dein eigenes Auto:</p> <p>Die Lernenden werden in 4er-Gruppen eingeteilt. In den Gruppen planen und bauen sie gemeinsam ein Auto, indem sie an verschiedenen Länderstationen der VW-Werke in Europa Materialien für ihr Auto kaufen, aus denen sie ihr Auto anfertigen (Kopiervorlage 9).</p>	Kopiervorlage 9 – Planspiel „Bau dein eigenes Auto!“
10/ PL	<p>Sicherung:</p> <p>Die Lernenden präsentieren anhand ihres Planungsblattes ihr Auto (Die Räder sind aus _____ und kosten ____ Euro./ Die Karosserie ist aus _____ und kostet ____ Euro./ ...).</p> <p>Danach wird der beste „KW-Klassenwagen“ in den Kategorien Schnelligkeit, Design und Kosten gekürt.</p> <p>In der Kategorie Schnelligkeit stellen sich alle Gruppen mit ihrem Auto an eine Schrägung und lassen sie im Wettrennen gegeneinander fahren.</p> <p>In der Kategorie Design wird geschaut, ob die Autos aus mindestens vier Autoteilen bestehen und alle Lernenden müssen jeweils eine Stimme für das schönste Auto abgeben (für das eigene Auto darf nicht gestimmt werden!).</p> <p>In der Kategorie Kosten wird geschaut, welches Auto mindestens vier Autoteile hat, fährt und dabei am billigsten eingekauft wurde.</p> <p>Anmerkung:</p> <p>Hier bietet es sich an, mit den Lernenden Steigerungen zu wiederholen, indem die Lernenden die Autos miteinander vergleichen (Unser Auto ist größer/ kleiner/ schneller/... als/ Unser Auto ist am schnellsten/ größten/ langsamsten/...).</p>	

Kopiervorlagen

Kopiervorlage 1: Klassenstatistik – Fragekarten

 ©pixabay	FARBE (Welche Farbe hat das Auto von deiner Familie?)
 ©pixabay	AUTOMARKE (Welche Automarke fährt deine Familie?)
 ©pixabay	TRAUMAUTO (Welches Auto ist dein Traumauto?)
 ©pixabay	HÄUFIGKEIT (Wie oft fährst du mit dem Auto?)



©pixabay

GRÖÙE

(Wie groß ist das Auto von deiner Familie?
Klein, mittel oder groß?)



©pixabay

ANZAHL

(Wie viele Autos hat deine Familie?)



©pixabay



©pixabay



©pixabay

FRAGEBOGEN KLASSENSTATISTIK

Fragen für die Statistik:

-
-

Namen zum Fragen:	Information:

Wichtiges Auto-Wissen



©pixabay

Aufgabe 1: Schaue dir das Video an und schreibe die Wörter in die richtige Lücke.

VW-Bus - Challenger II - billigste - erste - Peel P50 - 1886 - coolste - schnellste - teuerste - 38 - 1 - bequemste - Schlafraum - Tata Nano - Benz - VW Golf - VW Käfer - 722 - kleinste - 1500



©pixabay

Das Auto der Welt ist der mit km/h.



©pixabay

Das Auto der Welt ist der Patent-Motorwagen von aus dem Jahr



©pixabay

Das Auto der Welt ist der mit Meter.



©pixabay

Das Auto der Welt ist der



©pixabay

Das Auto der Welt ist der 250 GTO mit Millionen Dollar.



©pixabay

Das Auto der Welt ist der mit einem



©pixabay

Das Auto der Welt ist der mit Euro.



©pixabay

Das Lieblingsauto der Deutschen ist der

Aufgabe 2: Verbinde, was passt:

Der LKW...



©pixabay

...ist rot. Es fährt, wenn es Feuer gibt.

Der PKW...



©pixabay

...transportiert viele Sachen: Essen,
Elektronik usw.

Der Krankenwagen ...



©pixabay

...ist ein Auto ohne das Dach.
Die Menschen fahren es im Sommer.

Das Cabrio ...



©pixabay

...ist ein ganz normales Auto.

...transportiert sehr kranke Menschen.

Das Feuerwehrauto ...



©pixabay

Die alte schwarze Karre (Der schwarze Peter)

Ziel des Spiels: Das Spiel hilft den Lernenden die verschiedenen Autotypen kennen zu lernen. Sie lernen die Benennungen und auch die Funktionen der Autos.

Dauer des Spiels: 10 - 15 Minuten

Sprachniveau: ab A 1.1

Verlauf des Spiels: Die Lehrkraft bildet Kleingruppen und erklärt den Verlauf des Spiels. In jeder Kleingruppe müssen mindestens 4 Spieler sein.

Jede Gruppe erhält einen Kartensatz. Eine Person mischt die Karten und teilt sie alle aus. Eine Person beginnt, indem sie eine Spielkarte aus der Hand des rechten Nachbarn zieht. Wenn sie nun ein passendes Paar hat, darf sie es auf den Tisch legen und den Satz vorlesen.

Hat die Person kein passendes Paar, so ist der Nachbar rechts von ihr an der Reihe. Dieser zieht wiederum eine Karte aus der Hand des rechten Nachbarn usw.

Wer am Schluss nur noch die Karte mit der alten schwarzen Karre/Schwarzen Peter in Händen hält, hat verloren.

Empfehlung: Es wird empfohlen den Verlauf des Spiels einmal für alle Lernenden kurz zu zeigen. Wichtig ist es auch darauf hinzuweisen, dass die Spieler die Sätze vorlesen müssen. Die Spieler sollten das Spiel mindestens zweimal durchspielen. In der ersten Spielrunde lernen sie die Karten kennen und bei der zweiten Spielrunde ist dadurch der Spielspaßfaktor höher.

<p>Das Feuerwehrauto...</p> <p>...ist rot. Es fährt wenn es Feuer gibt.</p> <p>Das Elektroauto...</p> <p>...ist ein Auto mit einem Elektromotor.</p> <p>Der LKW...</p> <p>.....transportiert Viele Sachen: Essen, Elektronik usw.</p>	 <p>©pixabay</p>  <p>©pixabay</p>  <p>©pixabay</p>  <p>©pixabay</p>  <p>©pixabay</p>  <p>©pixabay</p>  <p>©pixabay</p>
--	---

Das Sportauto...

...fährt
sehr schnell.



©pixabay

Das Polizeiauto...

...fahren
die Polizisten.



©pixabay

Das Sportauto...

...fährt
sehr schnell.



©pixabay

Der PKW...

...ist ein ganz
normales Auto.



©pixabay



©pixabay

Der Hybrid...



©pixabay

Der Traktor...

...ist ein Auto mit einem Benzinmotor oder Dieselmotor und einem Elektromotor.



©pixabay



©pixabay

Das Wohnmobil...

...ist super für die Ferien.
Der Wagen hat Betten und auch eine kleine Küche.



©pixabay

Der Wohnwagen...

...fährt nicht alleine. Er braucht ein anderes Auto zum Ziehen.



©pixabay



©pixabay

Das Postauto...

...transportiert
die Briefe
und Packete.



©pixabay

Das Cabrio...

...ist ein Auto
ohne das Dach.
Die Menschen
fahren es
im Sommer.



©pixabay

Der Krankenwagen...

...transportiert
sehr kranke
Menschen.



©pixabay

Die Limousine...

...ist ein sehr
langes und
elegantes Auto.



©pixabay



©pixabay

Kopiervorlage 5: Texte zu der Automobilgeschichte und zum Volkswagen

Gruppe 1

Vor dem Auto

Vor 4000 Jahren

- die Menschen bauen das Rad



Die Menschen fahren zuerst viel mit den Pferden und Pferdewagen
- Kutschen.

Später reisen die Menschen auch mit dem Fahrrad, Zug und Schiff.

Pantomime: Zeigt die Pferden, ein Zug und ein Schiff.



©pixabay

Gruppe 2

Das erste Auto

1886 - Carl Benz ist der Vater des Autos.

Er baut das erste Auto.

Es hat 3 Räder.

1888 - Carls Frau Bertha ist ein Superstar. Sie fährt mit dem Auto 106 km.
Sie fährt 13 Stunden.

Jeder will das Auto haben!!!

Pantomime:
Zeigt ein Auto mit drei Rädern.



©pixabay

Gruppe 3

Der Käfer Das coolste Auto

1935 – baut Ferdinand Porsche das Auto

Volkswagen produziert 30 Jahre das Auto: in Belgien, Brasilien, Australien, Irland, Mexiko usw.

Das Auto sieht wie ein Käfer aus.



Pantomime:
Zeigt einen Käfer und ein Auto.



©pixabay

Gruppe 4

VW – Bus Das bequemste Auto

1950 – kommt der erste VW Bus.

Der VW Bus ist sehr groß.
Die Familien und Freunde fahren mit dem Bus ans Meer und zum Camping.

Volkswagen baut viele verschiedene Minibusse: Polizeiautos, Postautos, Feuerwehrautos, Campingbusse.

Pantomime:
Zeigt ein Polizeiauto, Postauto und Feuerwehrauto.



©pixabay

Gruppe 5

Volkswagen Das Auto für alle und überall

**Volkswagen heißt -
Made in Germany!**

Die Familien lieben das Auto!
Es ist sicher und groß.
Jeder Mensch kann
das Auto kaufen.

Jetzt hat VW Fabriken
in der ganzen Welt.

Pantomime:
Zeigt wie die Menschen
ein Auto kaufen.



©pixabay

Gruppe 6

Das moderne Auto

Ideen für das Jahr 2050:

1. Autos fahren allein:
ein Autocomputer fährt.

2. Autos können fliegen:
Die Autos können auf den Straßen
fahren und auch in der Luft fliegen.

Pantomime:
Zeigt ein fliegendes Auto.



©pixabay

Die Geschichte vom Volkswagen/ Die Geschichte des Autos





©pixabay



©pixabay



©pixabay



©pixabay

Airbag bauen/ Ei fliegt Spiel

Ziel des Spiels: Die Lernenden sollen ein Airbag - System bauen, damit das Ei (es symbolisiert den Menschen), nicht kaputt geht. Sie sollen in Teamarbeit eine Fahr -Konstruktion für das Ei bauen. Das Ei soll dann im Inneren der Konstruktion sein – ähnlich wie der Mensch im Auto. Bei dem Versuch, ob die Airbagkonstruktion funktioniert, wird „das Auto“ geworfen. Der Flug und der Sturz soll das Fahren simulieren.

Dauer des Spiels: 20 - 30 Minuten

Sprachniveau: ab A 1.1

Material: Rohes Ei, 2 kleine Stücke Pappe, Stifte, 2 Luftballons, 1m Kreppband, 1m Tesafilm, Deckel von der Plastikflasche, kleine Plastikbeutel, 2m Schnur, Schere etc

Verlauf des Spiels: Die Lernenden werden in Teams aufgeteilt. (3-er oder 4-er) Die Spielenden bekommen daraufhin die Anweisung und Materialien.

Bei dem Versuch, ob die Airbagkonstruktion funktioniert, wird „das Auto“ aus der Entfernung von 5 Metern gegen die Wand geworfen. (möglich ist auch, die Konstruktion aus der ersten Etage zu werfen).

Die Lernenden bekommen 15 Minuten für das Bauen.

Nach Beendigung der Bauarbeiten gehen alle Teams zu dem Ort, wo sie die Konstruktionen testen sollen. Die Lernenden wählen von dem Team jeweils eine Person, die abwerfen wird. Danach packen sie vorsichtig das Ei aus und zeigen ob die Konstruktion gehalten hat.

Nach dem Auspacken sollen die Lernenden sagen, worauf sie bei dem Bau geachtet haben.

Mögliche Fragen: Was war gut an der Konstruktion? Was war nicht so gut bei der Konstruktion?

Kopierzettel 8: Wortschnapperkarten

©pixabay



der Reifen

©pixabay



die Hupe

©pixabay



das Lenkrad

©pixabay



die Scheibe

©pixabay



**der Scheiben
-wischer**

©pixabay



**der
Scheinwerfer**

©pixabay



das Rücklicht

©pixabay



**die
Karosserie**

©pixabay



das Rad

©pixabay



der Tank

©pixabay



**der Auto
-schlüssel**

Planspiel „Bau dein eigenes Auto!“

Materialien für die Stationen:

- Schaschlikspieße
- Strohhalme
- Toiletten-/ Küchenpapierrollen
- Deckel von Plastikflaschen
- Korken
- kleine Plastikflaschen
- Getränkedosen
- Streichholzschatzeln
- Tetrapacks
- Pappe
- unterschiedliches Papier
- Toilettenpapier
- Zeitungspapier
- Kreppband
- Schnur/ Band
- Gummiband
- ... was man sonst noch zu Hause findet.

Vorbereitung:

Die Lehrkraft baut in der Klasse sechs Stationen auf. Zu jeder Station legt sie eine Preisliste des jeweiligen Landes und beliebige Gegenstände aus der Materialliste, die man zum Autobauen benötigen könnte. Die Materialien können beliebig durch Gegenstände aus dem Haushalt ergänzt werden. Wichtig ist nur, dass die Materialien zahlreich auf den Stationen verteilt werden, damit die Lernenden viele Möglichkeiten haben, ihr Auto zu bauen. Materialien zum Zusammenkleben und Befestigen, wie Klebeband, Gummiband oder Schnur können für alle zugänglich auf einen Extratisch gelegt werden.

Durchführung:

Die Lernenden werden in 4er-Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält das Planungsblatt. Die Lernenden sollen jetzt in ihren Gruppen überlegen, wie sie ihr Auto bauen möchten und was sie an welcher Station kaufen. Dann gehen sie zu der jeweiligen Station und nehmen sich das Material. Dabei notieren sie sich auf ihrem Planungsblatt, als welches Autoteil sie es benutzen wollen, wie teuer es ist und das jeweilige Land. Insgesamt müssen sie mindestens vier Autoteile an drei verschiedenen Länderstationen gekauft haben.

Danach beginnen die Gruppen aus ihren Materialien das Auto zu bauen. Das Auto sollte möglichst preiswert, schnell und schön sein.

VW-Werk Deutschland



ein Rad:	15 Euro
ein Vorderlicht:	5 Euro
ein Scheinwerfer:	7 Euro
ein Lenkrad:	10 Euro
eine Hupe:	8 Euro
die Karosserie:	25 Euro

VW-Werk Slowakei



ein Rad:	12 Euro
ein Vorderlicht:	9 Euro
ein Scheinwerfer:	6 Euro
ein Lenkrad:	11 Euro
eine Hupe:	10 Euro
die Karosserie:	30 Euro

VW-Werk Italien



©pixabay

ein Rad:	17 Euro
ein Vorderlicht:	7 Euro
ein Scheinwerfer:	5 Euro
ein Lenkrad:	8 Euro
eine Hupe:	10 Euro
die Karosserie:	23 Euro

VW-Werk Ungarn



©pixabay

ein Rad:	15 Euro
ein Vorderlicht:	8 Euro
ein Scheinwerfer:	5 Euro
ein Lenkrad:	12 Euro
eine Hupe:	7 Euro
die Karosserie:	20 Euro

VW-Werk Polen



©pixabay

ein Rad:	13 Euro
ein Vorderlicht:	8 Euro
ein Scheinwerfer:	6 Euro
ein Lenkrad:	12 Euro
eine Hupe:	10 Euro
die Karosserie:	23 Euro

VW-Werk Portugal



©pixabay

ein Rad:	18 Euro
ein Vorderlicht:	5 Euro
ein Scheinwerfer:	6 Euro
ein Lenkrad:	12 Euro
eine Hupe:	10 Euro
die Karosserie:	20 Euro

Planungsblatt

Aufgabe 1:

Plant euer eigenes Auto. Kauft mindestens vier verschiedene Autoteile in drei VW-Werken. Schreibt die Anzahl, das Autoteil, das Land und den Preis auf.

Anzahl (Wie viele?)	Autoteil (Was?)	Land (Woher?)	Preis pro Stück (Bsp.: 1 Rad = 5 Euro)	Kosten insgesamt (Bsp.: 4 x Rad = 4x 5 Euro = 20 Euro)

Aufgabe 2:

Baut aus euren Autoteilen ein Auto. Präsentiert es danach:

Die Karosserie ist aus..... (Land) und kostet
(Kosten insgesamt) Euro.

Die Räder sind aus..... (Land) und kosten
(Kosten insgesamt) Euro.