Reisen in Kroatien (A2/B1 Sprachniveau)

Ziel: Die Schüler können Vorschläge zu attraktiven Reisezielen in Kroatien machen, relevantes Vokabular verwenden und ein Lied über Reisen mithilfe von SUNO AI erstellen. Dabei wird kreatives Arbeiten mit digitalen Werkzeugen integriert und das Verständnis der Schüler für das Thema Reisen durch Musik, visuelle und sprachliche Übungen gefördert.

Unterrichtsstunde 1: Einführung in das Thema Reisen in Kroatien

Einstieg (10 Minuten):

Der Lehrer zeigt die Bilder von beliebten Reisezielen in Kroatien (z.B. Dubrovnik, Split, Plitvicer Seen, Istrien). Frage an die Klasse: „Wer von euch war schon in Kroatien? Wo wart ihr? Was habt ihr gesehen?“ Schüler berichten kurz über ihre Erfahrungen, um Interesse zu wecken.

Einführung von relevantem Vokabular (15 Minuten):

Präsentation wichtiger Wörter: Meer, Berge, Altstadt, Sehenswürdigkeit, Insel, Nationalpark, Strand, Hafen. Die Schüler ordnen diese Wörter passenden Bildern zu.

Übung: Jeder Schüler bildet einen Satz mit einem der neuen Wörter.

Gruppenarbeit – Planung einer Reise (15 Minuten):

Die Klasse wird in kleine Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe wählt ein Reiseziel in Kroatien und plant eine kurze Präsentation. Die Schüler verwenden das neue Vokabular, um Informationen über das Reiseziel zu sammeln (z.B. Sehenswürdigkeiten, Aktivitäten, Landschaft). Jede Gruppe stellt ihr ausgewähltes Reiseziel und die geplante Reiseroute der Klasse vor.

Unterrichtsstunde 2: Ein Lied über Reisen in Kroatien erstellen

Wiederholung des Vokabulars (5 Minuten):

Kurzes Quiz zur Wiederholung der neuen Wörter (z.B. Kahoot oder Quizkarten).

Lied erstellen mit SUNO AI (30 Minuten):

Der Lehrer/ die Lehrerin zeigt bzw. erklärt, wie man SUNO AI verwendet, um ein Lied zu generieren.

In kleinen Gruppen schreiben die Schüler einen kurzen Songtext zum Thema Reisen in Kroatien. Sie verwenden das gelernte Vokabular. Anschließend generieren sie mithilfe von SUNO AI ein Lied, das die Klasse gemeinsam hört.

Präsentation und Reflexion (10 Minuten):

Die Schülergruppen präsentieren ihre erstellten Lieder vor der Klasse und motivieren die anderen Gruppen mitzusingen. Die beste Gruppe wird ausgewählt und bekommt eine Motivationsnote.

Motivationsübungen nach dem Erstellen des Songs mit SUNO AI

Satzketten-Spiel

Jeder Schüler beginnt einen Satz, der nächste vervollständigt ihn: „Wenn ich nach Kroatien reisen würde, würde ich…“.

Rollenspiel: Reiseführer

Schüler arbeiten in Paaren: Einer ist der Reiseführer, der andere der Tourist. Der Reiseführer beschreibt eine Sehenswürdigkeit oder gibt Reisetipps.

Mindmap zu Reisezielen

Die Schüler erstellen eine Mindmap mit weiteren interessanten Reisezielen in Kroatien und erweitern das Vokabular.

Hausaufgabe: „Ich bin eine Sehenswürdigkeit“

Jeder Schüler wählt eine der berühmtesten Sehenswürdigkeiten Kroatiens, darf aber nicht sagen, um welche Sehenswürdigkeit es sich handelt. Damit andere Schüler erraten, welche Sehenswürdigkeit das sein könnte, sollte jeder Schüler nach bestimmten Tatsachen suchen und aufschreiben, für die diese Sehenswürdigkeit bekannt ist. Bei der Beschreibung sollten die Schüler das im Unterricht gelernte Vokabular verwenden.