

IV.25

Exploring life and culture

Welcome to our hotel! – Ein Simulationsprojekt für die Klassen 6–8

Nach einer Idee von Katharina Einhoff

Illustrationen von Oliver Wetterauer



© RAABE 2019

© Bevershenko/Stock/Getty Images Plus

Sie möchten die Interaktion und Kommunikationsfähigkeit Ihrer Schüler fördern? Dann ist unser Projekt genau das Richtige! Das Klassenzimmer wird zum Hotel und Ihre Schüler schlüpfen in die Rolle von Gästen und Bediensteten, die miteinander in Kontakt treten: Die Hotelgäste kommen an der Rezeption an, erkunden die Gegend, schreiben Postkarten und gehen im Restaurant essen. Auch Konfliktsituationen und Beschwerden müssen bewältigt werden. Für besondere Spannung sorgen unerwartete Ereignisse, die in Form einer Geschichte (z. B. einer Liebesgeschichte oder eines Krimis) festgehalten werden. Den Abschluss des Projektes bildet eine Ausstellung, in der alle während der globalen Simulation hergestellten Produkte vorgeführt werden.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe	6–8
Dauer:	ca. 13 Unterrichtsstunden (+ LEK)
Kompetenzen:	1. Sprechkompetenz; 2. Schreibkompetenz; 3. Sozialkompetenz; 4. Medienkompetenz, 5. interkulturelle Kompetenz
Thematische Bereiche:	Projektarbeit, globale Simulation; "At the hotel": Buchung, Regeln, <i>check-in</i> , Essen im Restaurant; Ortsbeschreibung, Personenbeschreibung; Vorlieben und Abneigungen ausdrücken; Tagesabläufe und Sehenswürdigkeiten beschreiben
Material	Arbeitsblätter, illustrierter Wortschatz, Schreibenleitungen, Fragebogen, Rollenkarten

Was ist eine globale Simulation?

Simulationen in Form von Rollenspielen sind ein fester Bestandteil des modernen Fremdsprachenunterrichts. Arbeitsanweisungen wie „*You ask your parents for more pocket money, but they refuse to give you more. Imagine the dialogue between you and your parents.*“ gehören zum Unterrichtsalltag. Im Gegensatz zu dieser Form der Simulation, bei der versucht wird, einen Ausschnitt der Realität so genau wie möglich abzubilden, greift das Modell der globalen Simulation (*simulation globale*), noch weiter.

Kennzeichnend für die globale Simulation ist, dass es nicht mehr nur darum geht, die Realität so genau wie möglich zu imitieren, sondern darum, sie von Grund auf neu zu kreieren. Dies bedeutet, dass sowohl der Handlungsraum selbst (z. B. ein Hotel, ein Dorf, eine Insel, ein Zirkus) als auch die in ihm lebenden Personen ihre verschiedenen Aktionen und Interaktionen sowie alle weiteren Ereignisse von den Schülerinnen und Schülern¹ geschaffen werden müssen.

Was müssen Sie zu diesem Thema wissen?

Inhaltliche Konzeption

Bei der inhaltlichen Gliederung der globalen Simulation werden zwei Phasen unterschieden. In der **ersten Phase** wird der ausgewählte Raum – hier ein Hotel – Schritt für Schritt gestaltet. Der genaue Standort wird bestimmt und beschrieben. Folgende Fragen werden beantwortet: In welchem Land, in welcher Region, in welcher Stadt oder in der Nähe welcher Stadt liegt das Hotel? Befindet sich das Hotel in einer Stadt oder auf dem Lande?

Es bietet sich an, eine Stadt oder Region in Großbritannien bzw. den USA auszuwählen, die zu diesem Zeitpunkt auch im Lehrwerk behandelt wird. Hier einige Beispiele:

Klasse 6: Wales (*English G 21, B2, Unit 4*) oder London (*Red Line 2, Unit 3*)

Klasse 7: London, Scotland, Canada (*English G 21, B3, Units 1, 2, 4*) oder England, Wales, Scotland, Northern Ireland, Ireland (*Red Line 3, Units 1–5*)

Klasse 8: USA: die Stadt New York, California, Missouri, Atlanta/Georgia (*English G 21, B4, Units 1–4*) oder New York City, the Midwest, the Northeast, California and the West, the Southern States (*Red Line 4, Units 1–5*)

Steht der Ort fest, werden der Name und die Adresse des Hotels, die Anzahl und Preise der Zimmer, die Dienstleistungen, das Animationsprogramm, die Hotelregeln usw. gemeinsam festgelegt. Dann werden die Personen erfunden, die diesen Raum beleben. Dabei identifizieren sich die Schüler jeweils mit den erfundenen Personen. **Identity cards (M 12)** werden ausgefüllt und – je nach Lerngruppe – Autobiografien verfasst (**ZM 1**).

In der **zweiten Phase** geht es darum, die Personen agieren und interagieren zu lassen. Vielfältige Formen sind hier denkbar: Die Hotelgäste melden sich im Hotel an, erkunden die Gegend, schreiben Postkarten und gehen im hoteleigenen Restaurant essen. Unerwartete Ereignisse treten ein, die in Form einer Geschichte – einer Liebesgeschichte, eines Krimis, einer Gruselgeschichte oder eines Unfallberichtes – festgehalten werden (**M 20**).

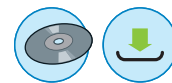
Den **Abschluss** des Projektes bildet eine Ausstellung, in der alle während der globalen Simulation hergestellten Produkte den Familien bzw. den Freunden der Schüler vorgeführt werden.

¹ Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird im weiteren Verlauf nur noch „Schüler“ verwendet.



Lernvoraussetzungen und zeitlicher Rahmen

Die Einheit ist für die Klassen 6–8 geeignet. Sollte die Simulation in einer (leistungsstarken) 6. Klasse durchgeführt werden, ist jedoch angesichts der noch eingeschränkten sprachlichen Ausdrucksmöglichkeiten ein später Zeitpunkt innerhalb des Schuljahres zu bevorzugen. In jedem Fall sollte das *simple past* bekannt sein. Im Rahmen einer Erweiterungsstunde nach der 5. Stunde kann anhand der Zusatzmaterialien **ZM 2** und **ZM 3** das **present perfect lehrbuchunabhängig eingeführt** oder wiederholt werden.



Für die Durchführung der Einheit werden **13–14 Schulstunden** eingeplant. Für die erste Phase, d. h. für die Festlegung und Beschreibung des Ortes und für das Erfinden der Personen werden 6–7 Stunden benötigt. Für die zweite Phase, während der das Hotel „zum Leben erweckt wird“, sind 7 Stunden vorgesehen. Die 9. und 10. Stunde (*Going on a trip*) in denen im Internet gearbeitet wird, sind als Doppelstunde konzipiert. Die Ausstellung findet außerhalb des Unterrichts statt.

Sozialformen und Rolle der Lehrkraft

Aufgrund ihres projekthaften Charakters fordert die globale Simulation *per se* den Einsatz einer Vielfalt von Sozialformen. Entsprechend sind im Verlauf Phasen des Frontalunterrichts, der Gruppen-, Partner- und Einzelarbeit sowie verschiedene Formen der Präsentation geplant. Insbesondere der verstärkte Einsatz von Partner- und Gruppenarbeit kommt dem Ziel einer globalen Simulation, d. h. der gemeinsamen Kreation eines Lebensraumes, entgegen. Dadurch wird in besonderem Maße soziales Lernen gefördert.

Die Aufgabe der Lehrkraft besteht in erster Linie darin, Lernprozesse, Lerninhalte und Materialien so zu organisieren, dass die Schüler zu möglichst selbstständigem Lernen motiviert werden.

Unterrichtsaktivitäten

Ein wichtiges Kennzeichen einer globalen Simulation ist die Vielfalt an Unterrichtsaktivitäten und ihr ständiger Wechsel. **Alle kommunikativen Fertigkeiten** (Hörverstehen, Sprechen, Leseverstehen, Schreiben) kommen während der Einheit zum Tragen. Der Schwerpunkt liegt jedoch auf den **produktiv ausgerichteten Aktivitäten**, d. h. auf der Ausbildung des Sprechens (z. B. von eigenen Dialogen) und der Ausbildung des kreativen Schreibens (z. B. von Postkarten, Tagebucheinträgen, Geschichten). **Spielerische Aktivitäten** (z. B. szenisches Spiel) und **gestalterisch-künstlerische Aktivitäten** (z. B. die Anfertigung von Postern und Werbeprospekten) nehmen ebenfalls einen großen Raum ein. Auf diese Weise sollen alle Sinne angesprochen werden.

Durch die Vorstellung der Produkte vor der Klasse und vor einem breitem Publikum wird die **eigenständige Präsentation**, z. B. in Form eines szenischen Spiels oder eines Vortrags, geschult – eine Fertigkeit, der gerade in den neuen Bildungsplänen eine hohe Bedeutung beigemessen wird. Indem von einzelnen Präsentationen **Videoaufnahmen** erstellt werden, wird zudem die Medienkompetenz der Schüler ausgebildet. Hierzu trägt auch die angeleitete **Recherche im Internet (M 16)** bei.

Fächerübergreifender Unterricht

Fächerübergreifender Unterricht bietet sich vor allem in Bezug auf die gestalterisch-künstlerischen Aktivitäten an. So können z. B. Bilder oder auch Modelle des Hotels im Kunstunterricht angefertigt werden. Auch der Geografieunterricht kann bei der Suche nach einem geeigneten Standort für das Hotel näher auf das entsprechende Land, den Staat, die Region oder die Stadt eingehen.

Wortschatz- und Grammatikarbeit

Prinzipiell ist die Wortschatz- und Grammatikarbeit der inhaltlichen Arbeit untergeordnet. Die zu lernenden lexikalischen und grammatischen Strukturen entwickeln sich aus der Arbeit am Thema. Bei der hier beschriebenen Simulation wird der **Wortschatz** zu folgenden Wortfeldern wiederholt bzw. aufgebaut:

- „At the hotel“ (Buchung, Regeln, *check-in*, Essen im Restaurant; **M 7/M 9, M 10, M 14, M 18/M 19**)
- Ortsbeschreibung (*countryside, seaside, town*; **M 3–M 6**); Personenbeschreibung (Aussehen, Charakter, Familie, Beruf; **M 12, M 13, ZM 1**)
- Vorlieben und Abneigungen ausdrücken (**M 12/M 13**); sich beschweren und Lösen von Konfliktsituationen (**M 21**)
- Beschreibung von Tagesabläufen (**M 15**), von Sehenswürdigkeiten (**M 16**); Verfassen von Urlaubspostkarten (**M 17**)

Der neue Wortschatz wird an der Tafel für alle sichtbar festgehalten und von den Schülern notiert. Die neuen Wörter und Wendungen können, wenn von der Lehrkraft gewünscht, zu einem späteren Zeitpunkt in Form eines Tests oder einer Klassenarbeit abgefragt werden.

Bezüglich der **Grammatik** werden das *simple present* und das *going-to future* (z. B. in der 8. Stunde *A day at the hotel*) sowie das *simple past* (z. B. in der Hausaufgabe der 8. Stunde *Write a diary entry about your day* oder in der 11. Stunde *Writing stories*) wiederholt. In einer Erweiterungsstunde *Preparations for your holiday at the hotel* kann das *present perfect* neu eingeführt werden. Weiterhin werden die Hilfsverben *to be allowed to, must, needn't, have to, mustn't, should, shouldn't* in der 5. Stunde *The hotel rules* eingeführt bzw. wiederholt. Auch wenn diese Grammatikkapitel erstmals bereits in Klasse 6 thematisiert werden, bietet sich in den Klassen 7 und 8 ihre Wiederholung an.

Dokumentation

Grundsätzlich gilt, dass alles, was erfunden wurde, nicht mehr rückgängig gemacht werden kann. Deshalb müssen alle erfundenen Elemente dokumentiert werden (Texte werden geschrieben, Bilder gemalt, Poster erstellt, Fotos gemacht etc.). Jede Schülerin bzw. jeder Schüler sollte eine Mappe anlegen, in der alle Arbeiten archiviert werden. Diese wird am Ende der Unterrichtseinheit von der Lehrkraft begutachtet. Die Mappen sollten schon vorher in regelmäßigen Abständen eingesammelt und die Texte korrigiert werden. Berichtigte Fassungen können die Schüler nochmals sauber und korrekt abschreiben. Nicht zuletzt sollen die Produktionen in ansprechender Form bei der Ausstellung vorliegen.

Lernerfolgskontrolle

Verschiedene Formen der Lernerfolgskontrolle sind möglich:

1. Die aus dem Dokumentations- und Archivierungsprozess resultierende **individuelle Schülermappe**, die am Ende von der Lehrkraft begutachtet wird, kann als Lernerfolgskontrolle gewertet werden.
2. Die **Ausstellung** am Ende des Projekts stellt einen allumfassenden Nachweis der im Laufe der globalen Simulation erbrachten Schülerleistungen dar.
3. **Vokabeltests**, die neuen Wortschatz aufgreifen, lassen sich problemlos während der Simulation organisieren.
4. Die Simulation kann auch mit einem **schriftlichen Test** abgeschlossen werden (siehe LEK/ ZM 5).



Auf einen Blick

1./2. Stunde

Thema: Introduction: Choosing a setting for the hotel

M 1 **The project contract** / Vorstellung des Projektes anhand des "Projektvertrages" und Festlegung des Ortes für die Hotelsimulation (Land, Staat, Region, Stadt)

M 2 **Imaginary journey: Let's go to ...** / Hinführung zum Ort durch eine Fantasiereise

TIP

M 3 **How to describe the setting for the hotel** / anhand von Inhaltsimpulsen und Formulierungshilfen gemeinsam den Ort beschreiben

TIP

M 4–M 6 **Vocabulary** / illustrierter Wortschatz zur Beschreibung des Ortes

Benötigt:

- (digitaler) Atlas bzw. Wandkarte der *British Isles* oder der *United States*
- Folie einer Karte (*British Isles/USA*), z. B. aus dem Umschlag des Lehrbuchs kopiert, zur Markierung der vorgeschlagenen Orte
- ggf. entspannende Musik für die Fantasiereise
- ggf. Folienkopie bzw. digitale Fassung von M 3; OHP bzw. Beamer/Whiteboard

3. Stunde

Thema: The hotel

M 7 **A travel agent's questionnaire** / die konstitutiven Elemente des Hotels mittels eines Fragebogens eines Reisebüros beschreiben

M 8 **How to create a hotel advertisement** / auf der Grundlage von Inhaltsimpulsen einen Werbeprospekt gestalten

Homework: Create a hotel advertisement. (M 8)

Benötigt: ggf. Folienkopie bzw. digitale Fassung von M 7; OHP bzw. Beamer/Whiteboard

4. Stunde

Thema: More information about the hotel

TIP

M 9 **A phone call to the travel agency** / ein Telefongespräch zwischen Gast und Mitarbeiter/-in eines Reisebüros vorbereiten, einüben und präsentieren

5. Stunde

Thema: The hotel rules

M 10 **The hotel rules** / mithilfe von Inhaltsimpulsen und Formulierungshilfen die Regeln des Hotels aufstellen (Einführung bzw. Wiederholung der Hilfsverben *to be allowed to, must, needn't, have to, ...*)

9./10. Stunde**Thema:** Going on a trip**M 16** **Going on a trip** / eine Internetrecherche zu Touristenattraktionen in der Nähe des Hotels durchführen, ein Poster anfertigen und präsentieren**M 17** **How to write a postcard** / mithilfe von Inhaltsimpulsen und Sprachhilfen eine Urlaubspostkarte schreiben**Homework:** Write a postcard about your trip to a tourist attraction. (M 17)**Benötigt:** Plakate, Stifte und Kleber sowie Befestigungsmaterial für die Schülerposter**11. Stunde****Thema:** At the restaurant**M 18** **At the restaurant** / mithilfe von Inhaltsimpulsen und Redemitteln Dialoge im Restaurant verfassen und präsentieren**TIP****M 19** **The menu** / Speisekarte für die Dialoge im Restaurant**12. Stunde****Thema:** Something unexpected happens**M 20** **Something unexpected happens ...** / anhand eines Leitfadens eine Liebes-, Kriminal- oder Gruselgeschichte oder einen Unfallbericht im *simple past* in Einzel- oder Partnerarbeit verfassen (Differenzierung nach Neigung)**Homework:** Create a comic strip or a photo story of your story.**13. Stunde****Thema:** Complaints**M 21** **Complaints** / eine Beschwerde vorbringen (Hotelgäste) bzw. darauf reagieren und eine Lösung finden (Hotelangestellte); die Dialoge präsentieren**EXTRA****ZM 4** **Filling in the questionnaire** / optional: einen Fragebogen für Hotelangestellte bzw. Hotelgäste ausfüllen**Homework:** Fill in the questionnaire. (ZM 4)**14. Stunde****Thema:** Class test: Welcome to our hotel!**ZM 5 (LEK)** **Class test: Welcome to our hotel!** / optional: Abschluss des Unterrichtsprojektes mittels einer schriftlichen Lernerfolgskontrolle

The project contract

M 1

1. Our project: *Welcome to our Hotel* – What is it about?

We are going to “create” a hotel somewhere in _____. We are also going to invent the guests and the people working at the hotel. Then we are going to bring the hotel to life.



© Mrkit99/iStock Editorial/Getty Images Plus

2. What exactly are we going to do?

a) We are going to find a location for the hotel.

Is it in a town? Is it in the countryside? Is it near the seaside? Is it in the mountains?

Then we are going to “build” the hotel. What is its name? What kind of rooms are there?

How many rooms are there? Where is the nearest railway or bus station? What activities does the hotel offer? What services does it offer?

Then we are going to invent the guests and the people working at the hotel. What are their names? Where do they live? What are their jobs? What do they like? What don't they like? You are the guests and the people working at the hotel.

b) Now we are going to bring the hotel to life. The guests will check in. The guests and the people working at the hotel will describe their day. The guests will go on trips and they will write postcards. They will eat at the restaurant. There will be complaints about the guests and about the hotel service.

c) At the end we are going to present our project to your parents, brothers and sisters and of course to your friends. We are going to invite them on _____ at _____ o'clock.

3. How long are we going to work on the project?

We are going to work on the project for about _____ lessons. At the end we are going to have an exhibition.

4. What are the rules?

a) Everything we “create” cannot be changed!

b) We are going to write texts, draw pictures, make posters, take photos etc. You should put all your texts, drawings and pictures in a special folder. Your teacher is going to have a look at your folder at the end of the project.

c) If you don't know a word or an expression, you can use a dictionary or ask your teacher. Write down a list of all the new words on the board.

d) Don't hesitate to ask questions.

(Place and date)

(Signature)

How to create a hotel advertisement

M 8

Tasks

1. Create a hotel advertisement. Describe the hotel. Give information about
 - *the place,*
 - *the building,*
 - *the rooms,*
 - *the rooms for common use,*
 - *the activities the hotel offers,*
 - *the services the hotel offers,*
 - *public transport,*
 - *the trips the guests can go on etc.,*
 - *how people can contact the hotel,*
 - *what people should do to book a holiday at the hotel,*
 - ...
2. Draw pictures or stick photos on your advertisement.



Keep in mind that you want people to come and stay at the hotel. Make your advertisement sound as attractive as possible.



© www.colourbox.com

Hinweise (M 7 und M 8; 3. Stunde)



Mithilfe des **Fragebogens eines Reisebüros (M 7)**, der auch als (digitale) Folie projiziert werden sollte, werden die konstitutiven Elemente des Hotels bestimmt. Je nach festzulegendem Element empfiehlt sich zunächst die Sammlung von Ideen, z. B. von verschiedenen Hotelnamen, um dann mittels einer Abstimmung ein Ergebnis verbindlich festzuhalten.

Als Hausaufgabe gestalten die Schüler einen **Werbeprospekt für das Hotel (M 8)**, in den sie alle bisherigen Informationen integrieren.

M 9

A phone call to the travel agency



Task

A man/woman phones the travel agency to get some information about the hotel. He/she wants to find out about

- *the rooms of the hotel,*
- *the rooms for common use,*
- *the activities the hotel offers,*
- *the services the hotel offers,*
- *what languages are spoken,*
- *public transport.*

The travel agent gives him/her all the information he/she needs.

The man/woman wants to book his/her holiday at the hotel.

He/she tells the travel agent

- *how many people he/she wants to book a room for,*
- *what kind of room he/she wants to book,*
- *when he/she wants to come,*
- *how long he/she wants to stay at the hotel.*

TIP

You can start like this:

Man/woman: Hello. This is NAME from VILLAGE or TOWN and COUNTRY.
I'm phoning/calling because I would like to ...



Hinweise (M 9; 4. Stunde)

Die als Hausaufgabe erstellten Werbeprospekte werden eingesammelt und nach dem Zufallsprinzip wieder verteilt. Die Schüler stellen sich vor, dass sie einen Hotelurlaub buchen möchten und der Prospekt ihnen als Informationsquelle und Entscheidungshilfe dient. Nachdem sie ausreichend Gelegenheit hatten, sich die Prospekte ihrer Mitschüler anzuschauen, beantworten sie im Hinblick auf den ihnen vorliegenden Prospekt folgende Frage: *Why would you like to stay at the _____ Hotel?*

In Partnerarbeit folgt die Vorbereitung eines **Telefongesprächs zwischen einem Angestellten eines Reisebüros und einem potenziellen Gast (M 9)**, der Informationen über das Hotel einholen und ein Zimmer buchen möchte. Die Telefongespräche werden vor der Klasse präsentiert, wobei die Schüler aufgefordert werden, die **Read-and-look-up-Methode** anzuwenden. Sie lesen sich zunächst den zu sprechenden Satz oder Satzteil leise durch, memorieren ihn, schauen auf und präsentieren ihn. Dieses Verfahren hilft ihnen, sich vom Text zu lösen und bereitet sie auf das freie Sprechen vor. Dabei kann es zu Verzögerungen beim Vortragen kommen. Hilfreich ist es, allen Schülern vor der Präsentation die Möglichkeit einzuräumen, die Darstellung mithilfe dieser Methode zu üben.

M 11

The hotel staff



Task

Form sentences like this: *The hotel manager is the boss of the hotel.*

hotel manager	to serve the guests in the restaurant
receptionst	to prepare breakfast, lunch and dinner for the guests
porter	to be the boss of a hotel
hotel chef (cook)	to drive the guests in a car
waiter/waitress	to welcome the guests/to give them the keys to their rooms/ to give them all the information the guests need/to answer all the guests' questions
barman	to tidy up the guests' rooms
chambermaid/room attendant	to entertain the guests, e.g. to play in a theatre play
entertainer	to serve the guests at the bar
chauffeur	to carry the guests' luggage



© Hispanolistic/E+

© RAABE 2019



Hinweise (M 11–M 13; 6. Stunde)

In dieser Stunde werden die Personen eingeführt, deren Rollen Schüler übernehmen. Als Einleitung kann die Frage „*Who works at a hotel?*“ dienen. Daraufhin werden anhand von **M 11** die im Hotel beschäftigten Personen vorgestellt. Anschließend werden die entsprechenden Rollen verteilt. Auf einem Plakat werden Rollen und Schülernamen festgehalten. Das Plakat sollte als Erinnerungshilfe im Klassenzimmer ausgestellt bleiben. Je nach Gruppengröße müssen nicht alle Rollen der Hotelbeschäftigten besetzt werden. In jedem Fall sollte mindestens die Hälfte der Gruppe Gäste sein. Anschließend füllt jede Schülerin bzw. jeder Schüler eine **identity card (M 12)** aus. In diesem Zusammenhang bietet es sich an, die den Schülern bereits bekannten Berufsbezeichnungen zu wiederholen bzw. einige neue Berufe einzuführen.

Tip: An dieser Stelle können weitere Materialien zum Einsatz kommen, z. B. eine Liste englischer Namen (Vor- und Nachnamen) und englischer Straßennamen, Atlanten, Vokabelblätter zu den Themen „Haustiere“ und „Hobbys“ etc.

Beim Ausfüllen der *identity card* sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. In der Regel macht es den Schülern sehr viel Spaß, sich eine neue Identität zu kreieren. Um sich gegenseitig kennenzulernen, stellen sie sich nun vor, dass sie sich in der Eingangshalle des Hotels befinden. Dort stoßen sie zufällig auf weitere Hotelbedienstete und Gäste. Die Situation kann wie folgt gestaltet werden: Die Schüler stellen sich in die Mitte des Raumes. Die Lehrkraft spielt Musik. In Anlehnung an das Spiel „Die Reise nach Jerusalem“ bewegen sich alle frei im Raum. Beendet die Lehrkraft die Musik, befragen die Schüler ihr jeweiliges Gegenüber und notieren alle erhaltenen Informationen auf dem **Notizzettel (M 13)**.

Diese Aktivität kann beliebig oft wiederholt werden, wobei den Schülern eine ausreichende Anzahl an Zetteln zur Verfügung stehen sollte. Auf diese Weise lernen sie per Zufall verschiedene Personen kennen. Sollte noch Zeit bleiben, berichten sie mithilfe ihrer Notizblätter anschließend, wen sie getroffen haben.

Zusatz/Differenzierung: Um der eigenen Identität mehr persönliche „Dichte“ zu geben, können Schüler als Hausaufgabe anhand der **Schreibanleitung ZM 1**, die auf der **CD 44 bzw. in der Zip-Datei** zur Verfügung steht, eine kleine **Autobiografie** verfassen.

Damit während des weiteren Verlaufs der Simulation deutlich wird, wer welche Rolle übernommen hat, werden die Schüler gebeten, ein Requisit mitzubringen, das sie ausweist (z. B. ein Hotelgast eine Sonnenbrille, das Zimmermädchen ein Putztuch etc.).

Je nach Zeitbudget und Voraussetzungen der Lerngruppe kann sich an dieser Stelle eine **Erweiterungsstunde** zum Thema „Preparations for your holiday at the hotel“ anhand der Materialien **ZM 2** und **ZM 3** anschließen, die auf der **CD 44 bzw. in der Zip-Datei** zur Verfügung stehen. Grammatischer Schwerpunkt ist dabei der Gebrauch des *present perfect* in Aussagesätzen und Entscheidungsfragen.



EXTRA

