

TIPPS FÜR DIE DEUTSCHSTUNDE
MIT DEN JUMA-SEITEN 2–3



Mach mit!

Im JUMA-Artikel „Golfen über Stock und Stein“ stehen einige Sätze, die Grundlage einer Deutschstunde sein können:

- Je ungewöhnlicher die Plätze, desto größer der Spaß.
- Termine und Adressen tauschen die Spieler über das Internet.
- Jeder kann anziehen, was er will.
- Die einzige Devise heißt: „Sicherheit geht vor“.
- Sie haben garantiert mehr Spaß.

Machen Sie Vorschläge für den Unterricht auf der Grundlage eines oder mehrerer dieser Sätze und schicken Sie sie an die Redaktion JUMA, Stichwort: Deutschstunde, Frankfurter Straße 40, 51065 Köln, Deutschland. TIPP veröffentlicht die besten Beiträge und bedankt sich bei den Verfasserinnen und Verfassern mit Geschenkpaketen fürs Deutschlernen.

Golfen über Stock und Stein

■ Schnäppchenjagd

In JUMA steht: Der Golfschläger von Crossgolfer Jens „ist ein Schnäppchen vom Flohmarkt“. Dort gibt es viele Dinge (siehe TIPP-Seite 5). Die Lehrerin bzw. der Lehrer verteilt eine Kopie der Kopiervorlage jeweils einmal an Kleingruppen, die die Schülerinnen und Schüler gebildet haben. Zunächst benennt jede Gruppe alle abgebildeten Gegenstände.

Lösungen:

ein Pullover, ein Stuhl, eine Stehlampe, ein Fahrrad, ein Golfschläger, ein Bild, ein Fußball, eine Gitarre, ein Transistorradio, ein Stoffbär, ein Liebesroman

Danach schneiden die Gruppen die Zeichnungen aus und legen sie in die Mitte. Eine Schülerin oder ein Schüler „verkauft“ die Sachen; die anderen interessieren sich dafür, handeln oder „kaufen“.

Varianten:

1. Die Schülerinnen und Schüler zeichnen weitere Gegenstände, die man auf Flohmärkten findet, benennen sie und legen sie dazu.
2. Sie tauschen sie mit anderen Gruppen, so dass der Handel erneut beginnt.
3. Auf dem Flohmarkt gibt es nur „Spielsachen“, „Kleidung“ o. a.
4. 4–5 Schulbänke werden zu Flohmarkt-Tischen, an denen 1–2 Anbieterinnen bzw. Anbieter stehen; die restliche Klasse zirkuliert wie auf einem echten Flohmarkt, „kauft“ und handelt.
5. Die Klasse (oder Schule) wird zum Jugendflohmarkt, auf dem Schülerinnen und Schüler ihre alten Sachen kaufen, verkaufen oder tauschen (vgl. JUMA 4/94).

Aufgabe

Benennt die Gegenstände auf den Zeichnungen und nehmt sie für einen „Flohmarkt“ in der Klasse!

