

TIPPS FÜR DIE DEUTSCHSTUNDE
MIT DEN JUMA-SEITEN 12–13

VON ELLEN TICHY,
ROSTOCK, DEUTSCHLAND



Jahrmarkt der Puppenspieler

■ Puppen im Deutschunterricht

Zeitungspuppen sind überall dort im Deutschunterricht gut einzusetzen, wo es um die Entwicklung und Förderung der Kommunikationsfähigkeit in der Fremdsprache geht. Der Sprachstand der Klasse sollte mindestens dem fortgeschrittener Anfänger entsprechen, aber auch bis in die Mittelstufe sind die hier dargestellten Übungen einsetzbar.

In spielerischen Übungen können die Schüler ihre Kommunikationsfähigkeit in der Fremdsprache erproben und erweitern. Besonders ältere Schülerinnen und Schüler (ab 13 Jahren) fühlen sich mit einer sprechenden Zeitungspuppe oft viel sicherer im Fremdsprachengebrauch.

■ Wie werden die Puppen gebaut?

An Material benötigt man alte Zeitungen, starken Bindfaden (wie man ihn zum Verschnüren von Paketen benutzt) und Klebeband. Das Zeitungspapier wird zusammengeknüllt, gerollt und gedrückt und daraus Arme, Beine, Körper, Kopf usw. geformt. Mit dem Bindfaden werden die einzelnen Körperteile miteinander verbunden und Gelenke konstruiert. Mit dem Klebeband kann man die Puppe noch zusätzlich stabilisieren (nicht unbedingt erforderlich).

Die Abbildung links zeigt, wie so eine Puppe aussieht. Die Puppen sollten nicht größer sein als die Puppenspieler selbst: So sind die Puppen am besten zu bewegen. Der Puppenbau dauert ungefähr 2–3 Stunden; jeder Schüler sollte seine Puppe nach seinen eigenen Vorstellungen bauen.



Fotos: Marianne Fritz

Eine Puppe aus alten Zeitungen eignet sich gut für Sprachübungen in der Deutschstunde.

■ Die Puppen zum Leben erwecken

Nach ihrer Herstellung werden die Puppen zum Leben erweckt. Beginnen Sie mit Übungen zu Bewegungsabläufen. Dabei wird das entsprechende Vokabular wiederholt und erweitert.

Sie brauchen einen Raum, in dem sich die Klasse bewegen kann (Tische an die Seite stellen). Auf Anweisung des Lehrers führen die Puppen folgende Aktivitäten aus:

- durch den Raum gehen
 - schnell laufen
 - hüpfen
 - springen
 - hinken
 - sich auf den Stuhl setzen
 - auf allen Vieren gehen
 - beide Beine nach oben strecken
 - sich verbeugen
 - sich am Kopf kratzen
 - sich begrüßen
 - sich verabschieden
- usw.

Danach sind Körperhaltungen an der Reihe. Teilen Sie die Klasse in zwei Gruppen, die sich in einer Reihe gegenüber stehen. Geben Sie der einen Gruppe einen Gemütszustand oder einen situativen Zustand vor, den die Puppen dann pantomimisch durch ihre Körperhaltung zum Ausdruck bringen:

- fröhlich
 - traurig
 - nachdenklich
 - Du hast heute Geburtstag.
 - Du hast 100 Mark verloren.
 - Du hast dich verliebt.
- usw.

Die gegenüber stehende Gruppe beschreibt die Körperhaltungen, die sie sieht. Je nach Sprachstand der Klasse können die Beschreibungen mehr oder weniger differenziert ausfallen. Gibt es Unterschiede und/oder Gemeinsamkeiten in den Körperhaltungen? Anschließend ist die andere Gruppe an der Reihe.

■ Den Puppen Identitäten geben

Nun bekommen die Puppen einen Namen und ihre Spielerinnen und Spieler schlüpfen in die Identität ihrer Puppen. Die Puppenspieler stellen sich in einen Kreis. Nacheinander geht jede Puppe in die Kreismitte und stellt sich mit ihrem Namen vor. Dazu sagt sie, was sie am



Zeitungspuppen in der Lehrerausbildung

liebsten macht und zeigt dazu eine typische Bewegung. Dann geht die Puppe zurück auf ihren Platz im Kreis. Die nächste Puppe tritt in die Kreismitte, stellt zuerst die vorherige Puppe mit ihrem Namen, ihrer Lieblingsbeschäftigung und einer typischen Bewegung vor. Dann stellt sie sich selbst vor.

So werden erst alle Vorgängerpuppen vorgestellt; dann folgt die eigene Vorstellung. Für die letzten Spieler ist dies natürlich am schwierigsten!

Beispiel:

1. Puppe: „Ich heie Ernst. Ich lese gerne Bcher.“
(typische Bewegung)
2. Puppe: „Das ist Ernst. Er liest gerne Bcher.“ (Wiederholung der typischen Bewegung.) „Ich heie Maria. Ich schwimme gerne.“
(typische Bewegung)
3. Puppe: „Das ist Ernst ...“

■ Was macht die Puppe gerade?

Alle Puppen und ihre Spieler und Spielerinnen sitzen im Stuhlkreis. Alle ziehen eine Karte (Kopiervorlage 1, TIPP-Seite 7), auf der eine bestimmte Aktivitt steht (sich die Zhne putzen, Klavier spielen, ein Bild malen, eine Rede halten usw.). Diese Karte darf den anderen nicht gezeigt werden.

Der Reihe nach fhrt jede Puppe pantomimisch ihre Aktivitt vor. Die anderen mssen erraten, was die Puppe gerade macht. Haben sie richtig geraten, so wird die Karte in der Mitte auf den Boden gelegt oder an der Wand bzw. Tafel befestigt. So haben alle auch das Schriftbild vor Augen.



*Zeitungspuppen
auf der Theater-
bhne*

Hinweis für den Lehrer

Schneiden Sie die Karten auf dieser Seite bitte aus! In der Klasse zieht jeder Schüler eine davon.

sich die Zähne putzen	duschen	sich kämmen	sich rasieren
Klavier spielen	reiten	schwimmen	tanzen
flirten	ein Bild malen	schlafen	einen Brief schreiben
abwaschen	kochen	Fahrrad fahren	Auto fahren
telefonieren	bügeln	eine Rede halten	Staub saugen



Foto: privat

Die Idee, Puppen aus Zeitungen herzustellen, stammt von der Theaterpädagogin und Regisseurin Marianne Fritz. Sie arbeitet auch mit Jugendlichen im Kunstzentrum „Weinmeisterhaus“ in Berlin.

■ Lebensläufe

Jede Puppe ist eine eigene Persönlichkeit; die Schüler beschreiben sie. Die Fragen auf der Kopiervorlage 2 (TIPP-Seite 9) sind eine Hilfe dabei.

Anschließend sitzen alle Puppen und ihre Spieler im Halbkreis. Der Reihe nach setzt sich jetzt jede Puppe auf einen „heißen Stuhl“ davor und wird von den anderen befragt. Als erste Orientierung für die Befragung dienen die Vorgaben auf der Kopiervorlage; weitere Fragen sind ebenfalls erlaubt.

■ Eine Geschichte erfinden und spielen

Kleingruppenarbeit: Jede Gruppe wählt 5 (oder mehr) Schlüsselwörter, mit denen sie vor der Klasse eine Geschichte mit den Puppen erzählt und spielt.

Beispiele:

Ferien, Fahrrad, Milch, Bruder, Elefant, Auto, Ampel, Kleiderschrank, Portemonnaie, Tür, Telefon, Küche, Stuhl, Katze, Geburtstag, Hochzeit, Frühstück, Bus, Baum, Geschenk, Fernsehen, Postbote, Schule, Glas, Brille

Varianten:

1. Der Lehrer gibt mehreren Gruppen die gleichen Begriffe, um die Spielergebnisse zu vergleichen.
2. Die Schüler raten nach jeder Vorführung, um welche Begriffe es sich handelt.
3. Die Begriffe stammen aus der nächsten Lektion im Lehrbuch der Schüler (= Vorentlastung).

■ Eine Geschichte zusammenfügen und aufführen

Zerschneiden Sie einen Dialog oder eine Geschichte in einzelne Sätze bzw. Äußerungen. Die Sätze sollten nicht zu lang sein; der ganze Text sollte nicht mehr als 15 Sätze oder Äußerungen umfassen. Jede Puppe erhält eine Äußerung auf einem Zettel oder einer Karte, die sie auswendig lernt.

Jetzt geht die Puppe zusammen mit allen anderen durch den Klassenraum und spricht ihren Satz laut vor sich her. So sucht sie sich die Äußerungen, die vor und nach ihrer Äußerung einen Sinn macht. Das Spiel geht so lange, bis alle Sätze sinnvoll aneinander gereiht eine Geschichte oder einen Dialog ergeben. Dann wird die Geschichte mit Text und theatralischer Körperhaltung der Puppen aufgeführt.

Man kann auch Dialoge oder andere Texte aus dem Lehrwerk dazu nehmen. Wenn die Lernergruppe größer als 15 ist, teilt man den Raum und die Schülerzahl.

Frage

Beschreibe die Persönlichkeit deiner Puppe! Die folgenden Fragen helfen dir dabei:

Wie heißt du?

Wie alt bist du?

Wo wohnst du?

Hast du Geschwister?

Was machst du am liebsten?

Was hast du gestern Nachmittag gemacht?

Wer ist dein bester Freund/deine beste Freundin?

Was hast du in den Ferien gemacht?

Welche Musik hörst du am liebsten?

Was ist dein größter Wunsch?



Verraten die Zeitungstexte etwas über die Persönlichkeit deiner Puppe?