

Vorschläge für den Unterricht mit JUMA-Artikeln

Kommunikativ, spielerisch, handlungsorientiert

In TIPP stehen Heft für Heft zahlreiche Vorschläge für den Deutschunterricht mit JUMA-Artikeln. Viele davon lassen sich auf andere Aufgaben übertragen. Die folgende Auswahl zeigt einige methodisch-didaktische Grundlagen – Anregungen für „JUMA bei uns“!

■ Einstieg über Fotos

Fragenkatalog zur Person (z.B. „Wer weiß ...“, JUMA/TIPP 3/2000): Anhand der Fotos von Jugendlichen sollen die Schüler Fragen bzw. Aufgaben beantworten.

Beispiele:
Beschreibe seinen/ihren Alltag; Blick zurück in sein/ihr Leben; welche Hindernisse gibt es für ihn/sie?

Dieser Einstieg ist auf viele JUMA-Artikel übertragbar. Wichtig: Fragen bzw. Aufgaben so formulieren, dass umfangreiche Antworten möglich werden!

Ähnlich: Fragen zu „Moment mal!“ (z.B. in JUMA 1/2000)

Beispiele:
Was würdest du machen?
Welche berühmte Persönlichkeit möchtest du kennen lernen und warum?
Was versprichst du dir von einem Praktikum? usw.

Meldungen selber schreiben (z.B. für die Rubrik „Moment mal!“ in jedem JUMA-Heft, vgl. TIPP 2/2000): In Gruppen verfassen die Schüler kurze Artikel zu Fotos, anschließend vergleichen sie diese mit den Originaltexten. Ähnlich: Bilder ordnen und neu texten, z.B. für die Foto-Reportage „Kölle alaaf!“ (JUMA/TIPP 1/2001); zu den Fotos neue

Bildzeilen schreiben; passende Dialoge zu den Fotos erfinden, z.B. für „Vom Rhein ... an die Spree“ (JUMA/TIPP 4/2000); Werbetexte zu Fotos schreiben (JUMA/TIPP 2/2000); Fotos verändern, kommentieren, die Szene als Sketch spielen (JUMA/TIPP 1/2000).

■ Schriftlicher und mündlicher Ausdruck

Baum der Hoffnung („Auf Weltreise“ JUMA/TIPP 1/2001): Die Schüler schreiben ihre Wünsche und Hoffnungen für die Zukunft auf. Daraus entstehen Gesprächsanlässe.

Eigenschaften finden („Schwesterherz, Bruderherz“, TIPP 4/99 u. 1/2000): Welche Eigenschaften sollte ein Bruder oder eine Schwester (ein Mitschüler, Eltern, Lehrer usw.) haben? Die Schüler einigen sich in Kleingruppen auf jeweils fünf Aussagen.

Ähnlich: „Typisch weiblich“, „typisch männlich“ („Sonne, Maus ...“, JUMA/TIPP 4/99): Typische Eigenschaften finden = Stoff für Diskussionen! „Puzzle“: Einzelne Sätze aus einem (literarischen) Text ziehen. Die Schüler spekulieren über den Inhalt der Geschichte. Dann schreiben sie einen eigenen Text mit den Sätzen.

■ Übungen zum Textverständnis

„Rolltreppenspiel“ („Abhängen“, JUMA/TIPP 2/2000): Nach der Lektüre des Artikels bilden die Schüler Kleingruppen. Karten mit Stichworten dienen als Basis für Fragen und Antworten zum Text.



Die JUMA-Umfrage „Brauchst du Familie?“ im aktuellen Heft auf den Seiten 12-13 kann man im Unterricht mit einem Fragenkatalog bearbeiten.

Der Spielplan zeigt eine Rolltreppe. (Weitere Start-Ziel-Spiele in TIPP 1/2000, 1/2001, 2/2001)

Fragespiel („50 Jahre Bundesrepublik Deutschland“, JUMA 3/99, „JUMA bei uns“, TIPP 2/2000): Die Schüler lesen den Artikel. Dann heftet der Lehrer einem Schüler einen Zettel mit dem Namen eines Jugendlichen aus dem Artikel auf den Rücken. Er muss durch Fragen herausfinden, wer er ist. Nur Ja- und Nein-Antworten sind zulässig.

Ähnlich: Die Schüler bekommen Fotos von Jugendlichen aus verschiedenen JUMA-Artikeln. Jedes Foto ist zweimal vorhanden. Die Schüler versuchen durch Fragen den Mitschüler zu finden, der das gleiche Foto hat.

Zwischen den Zeilen lesen: Die Schüler ergänzen den Text durch Vermutungen.

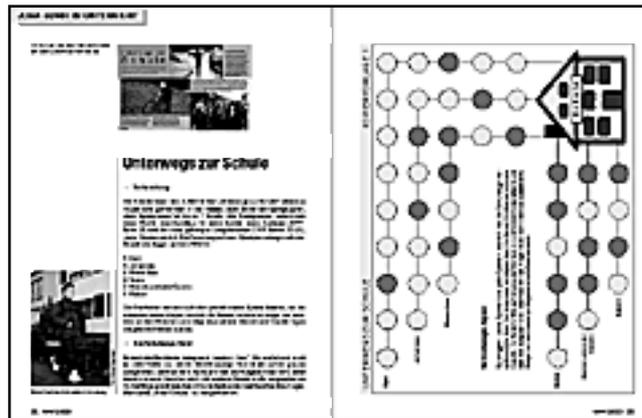
Beispiel:

Es werden kaum noch Arbeiten geschrieben: Die Schüler haben mehr Freizeit.

Weiterhin: Mit Schlüsselwörtern aus dem Text eine neue Geschichte schreiben.

Zusammengesetzte Wörter: In einem Text zusammengesetzte Wörter ermitteln, trennen und neue zusammengesetzte Wörter bilden (siehe TIPP-Seiten 8–11).

Verständnisskizze: Voraussetzung sind mehrere Texte zu einem Thema (z.B. Student A, Student B usw. über ihr Studentenleben in Rostock, siehe JUMA/TIPP 2/2001). Schlüsselwörter in Gruppen ermitteln und daraus ei-



Das Start-Ziel-Spiel ab den Seiten 28–29 im aktuellen TIPP

ne Verständnis-Skizze anfertigen (siehe TIPP 2/2001). Skizzen tauschen und neuen Text schreiben.

■ Thematische Vertiefung und Erweiterung

Partner-Gespräch („Hilfe vom Mädchentelefon“, JUMA 1/2000, „JUMA bei uns“, TIPP 2/2000): Nach der Lektüre des Artikels bekommen die Schüler Kärtchen mit einem Problem. In Partnerarbeit versuchen die Schüler, diese Probleme zu lösen. Anschließend werden die Rollen getauscht. Die interessantesten Gespräche werden im Plenum vorgetragen und diskutiert.

„Glücksrad“ („Unter dem Hammer“, JUMA/TIPP 2/99): Fotos von Gegenständen aus JUMA ausschneiden und auf ein Glücksrad kleben. Frage: „Was würdest du damit machen?“

„Pantomime“: Mick-Comic als Pantomime vorführen. Die Zuschauer erzählen die Geschichte.

■ Unterrichtsspiele

Buchstabenspiele:
Abkürzungen: Was bedeutet

JUMA? Jeder Urlauber mag Ananas?

Erzählspiele:

- Lebenslauf: Erzählt den (fiktiven) Lebenslauf einer Person aus einer JUMA-Geschichte (jeder einen Satz)
- Geschichten (z.B. literarische Texte aus JUMA) fortsetzen

Fragespiel:

Reiseziel Deutschland: Informationen über einen Ort oder eine Gegend aus einem JUMA-Artikel im Internet beschaffen. Wer rät, wo wir sind?

Rollenspiele:

JUMA-Themen: Besuch in einem vegetarischen Restaurant; im Piercing-Studio; im Stadtrat etc.

Würfelspiele:

- W-Fragen zu JUMA-Artikeln: Jede Zahl steht für eine W-Frage: Wer, was, wann, wo, wie, warum. Wer würfelt, formuliert die Frage, die anderen geben die Antwort
- Start-Ziel-Spiele mit Fragen oder Aufgaben auf Ereignisfeldern.