

Workshops mit JUMA

Auf JUMA-Workshops für Lehrer in Bischkek und Osch, Kirgisistan, sowie Almaty, Kasachstan, erarbeiteten die Teilnehmer Ideen zu JUMA-Artikeln.

■ **Dumm gelaufen**
JUMA/TIPP 4/2002

Die Schüler bekommen den Anfang der Geschichten aus JUMA. Sie schreiben selbst das Ende.

Die Schüler schreiben eigene Geschichten. Thema: Was ist bei mir dumm gelaufen? Im Unterricht werden daraus Rollenspiele entwickelt und aufgeführt.

Varianten:

1. Eine Gruppe führt eine Geschichte als Pantomime auf. Die andere Gruppe

- muss einen Text dazu schreiben.*
2. Eine Gruppe malt eine Situation. Die andere Gruppe erzählt, was passiert.

■ **Simone: Schönheitstipps**
JUMA 1/2003

Spiel „Telefon des Vertrauens“: Eine Gruppe schreibt anonym Probleme mit dem Aussehen auf einen Zettel. Der Lehrer sammelt die Zettel ein. Die andere Gruppe gibt Tipps, wie man die Probleme lösen kann.

■ **Auffallen ist wichtig**
JUMA/TIPP 3/2003

„Modewerkstatt“: Die Schüler produzieren verrückte Kleidungsstücke mit Zeitungen. Die Ergebnisse werden in einer Modenschau präsentiert. Die Models

beschreiben, wie sie sich in den ausgefallenen Kleidern fühlen.

„Anziehpuppe“: Der Lehrer verteilt Kopiervorlagen mit einer Anziehpuppe an die Schüler. Mit Buntstiften und einigen Blatt Papier entstehen Kleidungsstücke zum Ausschneiden für verschiedene Gelegenheiten: Schule, Disco, Abschlussfeier. Die Schüler stellen ihre Entwürfe im Plenum vor und schreiben Wörter zum Thema „Kleidung“ an die Tafel.

„Werbeagentur“: Die Fotos der Jugendlichen aus JUMA ausschneiden und auf ein großes Blatt Papier kleben. Mit weiteren Bildern, Zeichnungen und Texten eine Anzeige (oder Bildergeschichte) gestalten.

„Talkshow“: Ausgefallene Typen werden gerne in Talkshows eingeladen. Die Schüler lesen die Texte und überlegen sich: Was können die Jugendlichen aus JUMA in einer Talkshow erzählen? Anschließend findet eine Talkshow mit unterschiedlichen Gästen in der Klasse statt.

Rollenspiele:

- Einkauf im Second-Hand-Laden
- Diskussion mit dem Schulleiter: Warum darf ich meine ausgefallene Kleidung nicht in der Schule tragen?
- Typberatung

■ **Moment mal!**
JUMA/TIPP 2/2002

Parkplatzraver

1. „Fotoroman“. Viele Jugendliche treffen sich in ihrer Freizeit, hören Musik und unterhalten sich wie die Parkplatzraver in JUMA.



Fotos: Christian Vogeler

Die Gruppe in Almaty mit ZfA-Fachberater Claus Dieter Storm (Mitte vorn)



Die Gruppe in Osch mit den deutschen Programmlehrerinnen Monika Pabsch und Gabriele Schröder (3. von links und 2. von rechts vorn)

Was passiert bei solchen Treffen? Die Schüler schreiben Dialoge, vielleicht eine Liebesgeschichte, ein Streit usw. und machen dazu Fotos für eine Bildergeschichte.

2. In diesem Text kommen eine ganze Reihe zusammengesetzter Wörter vor: Parkplatzraver, Großraumdiskotheken, Tanzfläche, Parkplatz, Autoradio, Freizeitpaß. Die Schüler suchen andere zusammengesetzte Wörter, die mit den gleichen Buchstaben beginnen. Wer die meisten Wörter (oder das längste Wort) findet, gewinnt einen kleinen Preis.

Variante:
Wörterkette – Ein Schüler beginnt mit „Parkplatz“, Das nächste zusammengesetzte Wort muss mit „Platz...“ beginnen, zum Beispiel „Platzregen“ usw.

Girls Day

Quiz „Was bin ich?“. Jeder Schüler sucht sich einen Beruf aus. Den anderen Schülern zeigt

er eine typische Handbewegung dieses Berufes. Sie dürfen Fragen stellen, die der Schüler nur mit ja oder nein beantwortet. Bei 10 Nein-Antworten gewinnt der Schüler, der gefragt wurde.

Varianten:

1. Die Schüler bringen Gegenstände mit, die zu verschiedenen Berufen gehören.
2. Die Schüler interviewen ihre Eltern und stellen deren Beruf(e) im Unterricht vor. (Nachfragen sind erlaubt.)

Krank und trotzdem Unterricht

1. „Stille Post“: Was soll der Schulfreund, der im Krankenhaus liegt, lernen? Das flüstert der erste Schüler seinem Nachbarn ins Ohr. Der sagt es genauso leise weiter – bis die ganze Reihe durch ist. Jetzt hören wir, was übrig geblieben ist.

2. „Krankenhausradio“: Die Schüler stellen ein Tonband her. Inhalt: Themen aus dem Unterricht, Übungen, Spiele usw. für einen kranken Mitschüler.

Zeitkapsel

„Interview mit einem Marsmenschen“: Die Schüler sammeln selbst Gegenstände aus ihrem Alltag und bringen sie mit in den Unterricht. Ein Schüler spielt den „Marsmenschen“. Er lässt sich die Gegenstände, die er noch nie gesehen hat, erklären.

Variante:

Was man auch in die Zeitkapsel legen kann: Berichte über Freizeit, Familie, Schule von heute ... Wünsche an die Nachwelt ... Zeichnungen (oder Fotos) von: Kleidung, Gebäuden, Verkehrsmitteln, Geräten usw.

■ **Was ist Deutsch?**

JUMA/TIPP 3/2003

Thema „Vorurteile“: Der Lehrer bringt mehrere Zitronen und einige Tücher mit in den Unterricht. Er legt die Zitronen unter die Tücher. Die Schüler müssen durch Tasten raten, was sich unter dem Tuch befindet. Anschließend schreiben sie Größe, Farben, Form und Eigenschaften ihrer Zitrone auf. Der Lehrer sammelt die Zitronen ein und schreibt an die Tafel: „Alle Zitronen sind gleich“. In der anschließenden Diskussion werden die Unterschiede herausgearbeitet. Jetzt müssen die Schüler ihre Zitrone wieder finden.

■ **Spiel zu JUMA**

Frage: Was ist ein Unterricht ohne JUMA? Die Schüler suchen Antworten, z.B. „wie ein Winter ohne Schnee“, „wie eine Schule ohne Lehrer“, „wie ein Auto ohne Räder“ usw.