

TIPPS FÜR DIE DEUTSCHSTUNDE  
MIT DEN JUMA-SEITEN 16–17



## Internet

[www.wjt2005.de](http://www.wjt2005.de)

Die offizielle Internetsite zum  
XX. Weltjugendtag 2005

## Literatur-Tipp

Tobias Fricke, Andreas Kaul,  
Aurelia Plieschke, Anke  
Seesing, Anja Weidenbruch  
**Welcome to Köln 2005**  
Der Guide zum Weltjugendtag:  
Köln, Bonn, Düsseldorf und  
das Rheinland

J.P. Bachem Verlag  
Ursulaplatz 1  
D-50668 Köln  
[www.bachem-verlag.de](http://www.bachem-verlag.de)

Jugendliche stellen Jugend-  
lichen ihre Region vor.

# Im Meer der bunten Fahnen

## 1. Unterrichtsvorschlag: Erweiterte Gedächtnisübung

### 1. Schritt

Die Schüler lesen den JUMA-Text „Im Meer der bunten Fahnen“ zu Hause (teilweise als Fotokopie, falls nicht für jeden Schüler ein Heft zur Verfügung steht). In der Klasse bilden die Schüler Paare. Der Lehrer gibt je einem Schülerpaar eine Kopie der TIPP-Seite 11. Gemeinsam notieren die Schüler aus dem Gedächtnis, welche Informationen der JUMA-Artikel zu den beiden Bildern gibt.

*Beispiele:*

*Das Marienfeld bei Köln ist vor der Abschlussfeier des XX. Weltjugendtages der katholischen Kirche menschenleer. An den beiden Tagen der Feier verwandelten es 800 000 Menschen aus aller Welt in ein buntes Fahnenmeer.*

Anschließend trägt jedes Schülerpaar je eine (neue) Information vor und schreibt sie an die Tafel – solange, bis möglichst viele (oder alle) Informationen dort stehen.

### Weitere Schritte

1. Die Schüler fügen (erfundene) Informationen hinzu.
2. Sie produzieren selbst Vorher-/Nachher-Fotos und schreiben einen Text dazu. Die Ergebnisse werden in der Klasse bearbeitet wie der JUMA-Artikel.
3. Bilder, die sich zum Tausch eignen, werden getauscht: Aus „vorher“ wird „nachher“ und umgekehrt. Wo ein Tausch nicht möglich ist,

**Frage**

Seht euch die beiden Fotos an: Vorher, nachher – was ist zu sehen, und was ist passiert?



Foto: KNA/ Christian Wölfel

---

---

---

---



Foto: @ dpa

---

---

---

---

*Auf der Grundlage solcher Zeichnungen entstehen Gespräche.*



## Literatur

**OhneWörterBuch**  
500 Zeigebilder für  
Weltenbummler

Langenscheidt Verlag  
Mies-van-der-Rohe-  
Straße 1  
D-80807 München  
www.langenscheidt.de

Zeichnungen für Globetrotter zu über 500 eindeutig erkennbaren „überlebenswichtigen“ Begriffen, z.B. zu den Themen „Übernachten“, „Essen und Trinken“ oder „Ernstfälle“.

begründen die Schüler das. Beispiel: Das Marienfeld sah nach der Abschlussfeier sicher nicht so sauber aus wie vorher.

## 2. Unterrichtsvorschlag: Verständigung durch Zeichnungen, Symbole und Piktogramme

Die Verständigung der Weltjugendtags-Teilnehmer untereinander und in den Gastfamilien war wegen der zahlreich vertretenen Nationen und ihrer jeweils gesprochenen (Fremd-) Sprachen mitunter schwierig. Vordrucke mit Zeichnungen, Symbolen und Piktogrammen bzw. ein „OhneWörterBuch“ (siehe Literaturhinweis links) halfen dabei.

In der Deutschklasse fassen die Schüler einige Vorgaben daraus in Sprache: In Partnerarbeit zeigen die Schüler abwechselnd auf eine Zeichnung, auf ein Symbol oder auf ein Piktogramm (siehe Kopiervorlagen 1 und 2); der jeweils andere Schüler fasst den vermeintlichen Wunsch in Worte und reagiert sprachlich (siehe Beispiele auf den Kopiervorlagen 2 und 3).

*Varianten:*

1. Die Schüler fügen eigenhändig Zeichnungen, Symbole und Piktogramme hinzu.
2. Sie führen mit Hilfe von Zeichnungen, Symbolen, Piktogrammen und Gesten (Kopfnicken, -schütteln usw.) Gespräche.

## 3. Unterrichtsvorschlag: Spiele und Übungen nicht nur für interkulturelle Begegnungen

### ■ Immer der Reihe nach

Die Schüler sortieren sich nach bestimmten, vorgegebenen Kriterien (die auch von ihnen selbst genannt werden können), so dass sie zum Schluss in einer Reihe stehen (bzw. jeweils eine Gruppe bilden). Die Kriterien werden nacheinander vorgegeben. Möglich sind z.B.:

- die Anfangsbuchstaben des Vornamens
- die Körpergröße
- die Anzahl der Länder, die man bereist hat
- die Anzahl der Fremdsprachen, die man spricht

Hinweis: Bei der Auswahl der Kriterien ist darauf zu achten, dass sie für bestimmte Personengruppen nicht peinlich, verletzend oder diskriminierend werden (Körpergröße bei Behinderungen; Fragen, die Bildungsunterschiede deutlich machen, wie evtl. Fremdsprachenkenntnisse).

### ■ Grüßen

Die Spielleitung fordert die Schüler in kurzen Zeitabständen auf, ihren Vater, ihre Mutter, einen Freund, einen Mitschüler usw. bei unterschiedlichen Anlässen und an unterschiedlichen Orten zu grüßen.

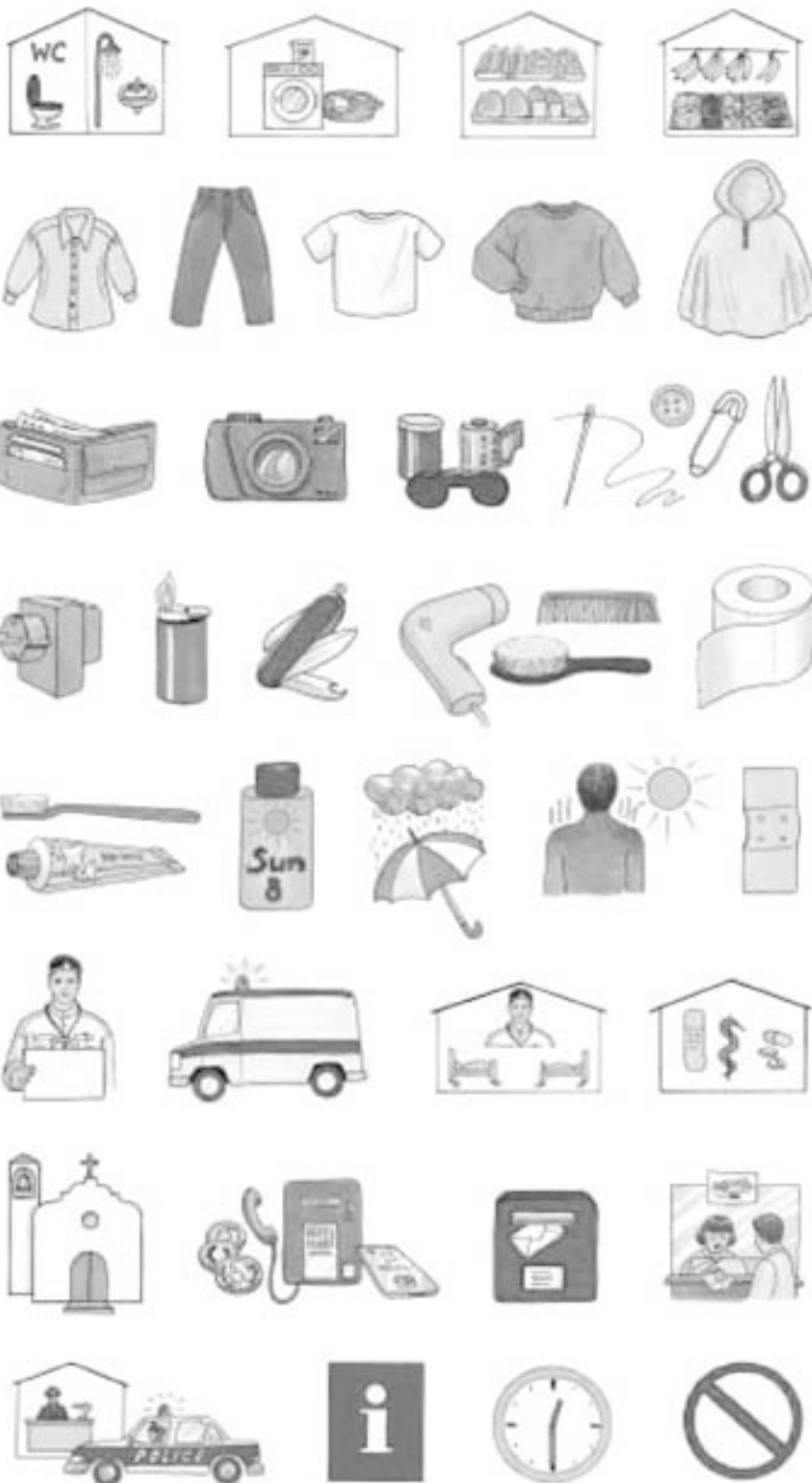


**Aufgabe**

Partnerarbeit: Schüler 1 zeigt auf eine Zeichnung oder ein Symbol; Schüler 2 formuliert einen Wunsch dazu und reagiert sprachlich.

*Beispiel:  
Aha, du möchtest also ein Glas Milch. Moment, ich hole dir eins!*

Aus dem OhneWörterBuch, © Langenscheidt Verlag

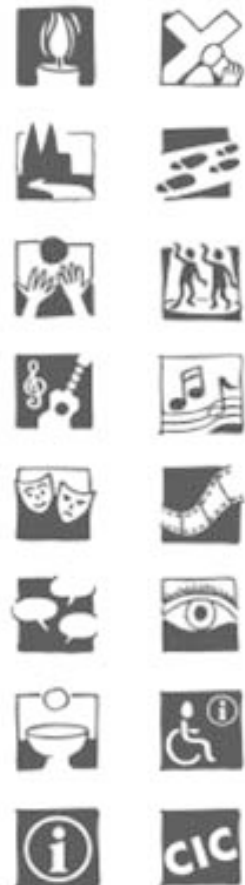


**Aufgabe**

Partnerarbeit:  
Schüler 1 zeigt auf eine Zeichnung, auf ein Symbol oder auf ein Piktogramm; Schüler 2 formuliert einen Wunsch dazu und reagiert sprachlich.

*Beispiel:  
Aha, du möchtest also zum Marienfeld.  
Am besten nimmst du den Shuttle-Bus!*

Aus dem OhneWörterBuch,  
© Langenscheidt Verlag



## ■ Lügendgeschichten

Die Schüler erhalten die Aufgabe, auf ein Blatt Papier drei Informationen über sich selbst zu schreiben, z.B. Hobbys, Erlebnisse, Auslandsaufenthalte, Lieblingsgruppen ... Dabei können die drei Informationen aus einem Bereich stammen oder auch aus verschiedenen. Zwei der drei Aussagen über sich selbst sollen der Wahrheit entsprechen, eine aber soll eine Lüge sein.

Sobald alle Schüler drei Mitteilungen ausgesucht und aufgeschrieben haben, gehen sie durch den Raum und stellen sich gegenseitig ihre Auswahl vor. Wenn die Lügen gegenseitig erraten sind, sucht man neue Partnerinnen und Partner.

Hinweis: Bei kleineren Gruppen können alle mit allen in Kontakt treten; bei größeren Gruppen sollte die Spielleitung das Spiel abbrechen, wenn Reiz und Neugierde nachlassen.

## ■ Spiegel

Ein Schüler spielt vor der Gesamtgruppe eine Szene aus seinem Alltag (Morgentoilette, Schule, Arbeit, Freizeit ...) und beschreibt die Tätigkeit in der eigenen Sprache: Ich stehe auf, ich gehe ins Bad usw. Eine Person aus einer anderen Gruppe stellt sich der ersten Person gegenüber und spiegelt deren Bewegungen, indem sie diese möglichst synchron und seitenverkehrt nachahmt. Außerdem wiederholt sie das Gesagte.

## ■ Sesam öffne dich

Die Schüler stehen in einem geschlossenen Kreis. Fünf Personen werden aus dem Raum geschickt. Die im Raum Verbleibenden sollen ein Signal verabreden, z.B. Nasen reiben, Bauchnabel berühren usw. Es ist die Losung für die draußen Stehenden, um in den Kreis zu gelangen. Sie werden einzeln hereingeholt und versuchen die Losung herauszufinden.

Hinweis: Die Spielleitung fragt nach dem Spiel, wie sich die Schüler in beiden Rollen – also innerhalb und außerhalb des Kreises – gefühlt haben.

## ■ Die gute Fee

Die Schüler erhalten eine Liste mit Wünschen, die aus einem realen Bereich stammen (Beruf, Schule, private Situation usw.). Jeder wählt drei davon aus, die ihm eine „gute Fee“ erfüllen soll. Gemeinsam klären die Schüler bei den am häufigsten genannten Wünschen, wie realistisch ihre Verwirklichung ist und wo sie die größten Hindernisse sehen.

*Variante:*

*Die Schüler formulieren ihre Wünsche selbst.*

## Literatur-Hinweis

Joachim Sauer,  
Alfons Scholten,  
Bernhard W. Zaunseder  
(Hg.)

### **Global Games**

70 Spiele und Übungen für  
interkulturelle Begegnungen

Herder Verlag  
Haus Altenberg  
im Jugendhaus Düsseldorf  
Bundeszentrale für  
katholische Jugendarbeit  
Postfach 32 05 20  
40420 Düsseldorf

www.  
jugendhaus-duesseldorf.de  
www.herder.de