Meine Tochter ist 17!

Alexandra Zinca

Colegiul Național Vlaicu Vodă din Curtea de Argeș

Sie ist siebzehn. Sie trägt einen Rock, einen kurzen Rock, ode ein Paar Jeans. Ein T-Shirt und ein Paar Tennisschuhe gehören auch dazu. Der Rock ist fast kein Rock mehr. Er ist so lang, wie ein normaler Schal breit ist. Sie findet ihn perfekt. Länger darf er nicht sein.

Oder sie trägt Jeans. Aber nur die echten Jeans. Eine normale Hose besitzt sie nicht einmal. Nur echte Jeans. Wer ein echter Jeansträger ist, weiß, was ich meine. Jeans sind Hüfthosen. Sie müssen also eng sein, sonst rutschen sie runter. Und mit 20 ist man für Jeans schon zu alt. Jeans geben ein Gefühl von Freiheit und Jugend. Man kann die Welt verändern und weiß auch wie. Man weiß, was Recht und Unrecht ist. Mit 20 arbeitet man schon, studiert oder so was. Aber 17, das ist die totale Freiheit. Nur wer 17 ist, versteht die Welt. Mit 20 hat man schon Nullbock – keine Lust mehr. Aber mit 17!

Sie trifft ihre Freunde sieben Tage pro Woche. Alle haben ihre Namen auf die Tennisschuhe geschrieben. Sie sitzen – nein, sie hocken – zusammen und hören Musik. Dabei vibriert die ganze Wohnung. Ich weiß, die laute Musik muss sein. Das gibt ein optimales Lustgefühl.

In ihrem Zimmer herrscht Chaos. Überall liegen Sachen herum: Bücher, Nagellack, CDs, Spraydosen, Haarklemmen, Unterhosen und Staub. So fühlt sie sich zu Hause. Ist es nur ein Protest? Ich weiß es nicht. Ein Staubsauger kommt selten in das Zimmer.

Einmal habe ich eine Spinne gesehen. Eine große Spinne unter dem Bett. „Iiix“, hat sie gebrüllt. Am Abend beim Gutenachtkuß habe ich ihre Schuhe gesehen – auf dem Tisch. „Die stelle ich jetzt immer dorthin. Damit keine Spinnen hineinkriechen können.“

1. **Text verstehen**
   1.1 Warum ist 17 ein herrliches Alter?
   1.2 Wie ist sie meistens gekleidet?
   1.3 Was stört die Mutter /der Vater? Nenne drei Sachen
   1.4 Die Mutter / der Vater liebt ihre/seine Tochter trotzdem. Welche Textstelle zeigt das?
2. **Persönliche Meinungen äußern**
   2.1 Findest du, dass die Tochter echt cool ist?

2.2 Soll sie sich ändern?

Wenn ja – wie soll sie sich ändern?

Wenn nein – warum nicht?

2.3 Bist du wie die Tochter im Text?

2.4 Warum ist 17 ein herrliches Alter für dich?

3. Spiele

3.1 In meinem Alter trage ich gern ...

- Du bist eine junge Frau.
- Du bist ein junger Mann.
- Du bist 17.

3.2 Think – Pair – Share (Aufgabenblatt)

Zweck: Wissen üben, Aufgaben lösen.

Think – Phase: Die Schülerinnen und die Schüler (weiter SuS) notieren sich allein einige Gedanken. Wichtig ist, dass die SuS so weit wie möglich eigenständig arbeiten.

Pair – Phase: SuS tauschen sie sich zu zweit über ihre Notizen aus. Der Abgleich kann Sicherheit geben.

Share – Phase: Nun können die Ergebnisse im Plenum diskutiert werden (nicht unbedingt). Dabei kann die Lehrkraft auch die stillen SuS ansprechen, da jede/r etwas ausgeschrieben hat.

Nutzen: ein tieferes Vestehen der Inhalte, den Angst in einer größeren Gruppe zu Wort zu melden kann überwindet werden.

Risiken : Die Sus lassen die Think – Phase aus und reden direkt miteinander.

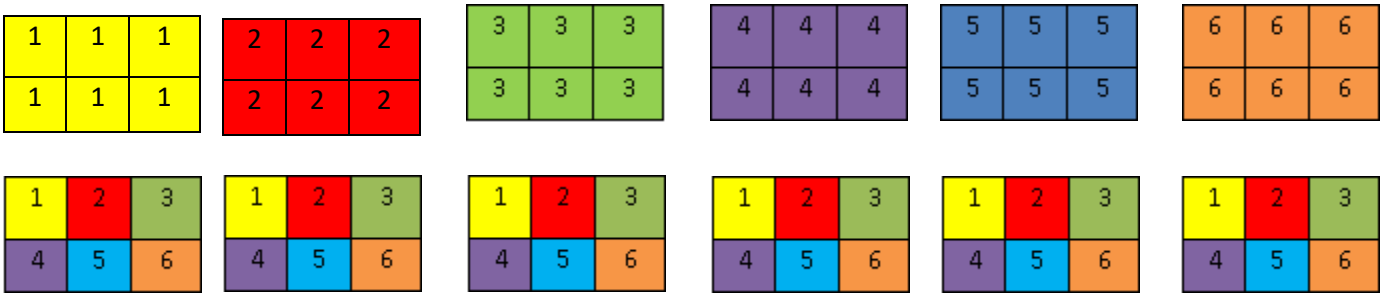
3.3 Gruppenpuzzle

Zweck: selbständige Erarbeitung neuer Themen durch die SuS.

Die Lehrkraft teilt die Gruppe in gleich große Kleingruppen, von 4,5 oder 6 Personen. Die Gruppen erhalten den gleichen Text (siehe Text von oben). Die SuS lesen den Text und besprechen ihn dann in ihrer ”Expertengruppe”. Sie erarbeiten gemeinsam die Aufgaben – hier die Fragen von 1 und/oder 3.

Darauf folgt die ”Puzzle” – Phase: Die SuS aus der einzelnen Expertengruppen mischen sich so, dass in jeder Puzzlegruppe jeweils ein Expert/eine Expertin aus jeder vorigen Gruppe ist. Die Teilnehmer stellen sich gegenseitig die Ergebnisse ihrer Arbeit vor.

Expertengruppen:



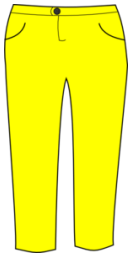
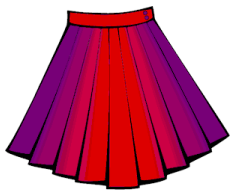
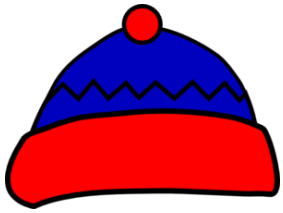
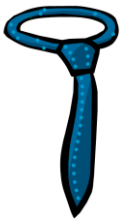
Daran kann eine Diskussion in den Puzzlegruppen angeschlossen werden, deren Ergebnisse danach wieder in den ursprünglichen Expertengruppen besprochen werden.

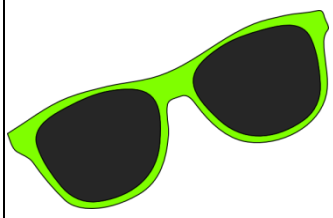
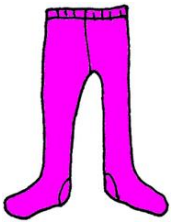
Nutzen: Die SuS müssen konstruktiv miteinander arbeiten, um ein gutes Ergebnis zu erzielen, d.h. sie müssen Verantwortung für das eigene Lernen und die Gruppe übernehmen.

Risiken: Falsches Wissen setzt sich fest.

3.4 Domino:

		das T- Shirt	
die Jeans		die Jacke	
der Kapuzen-pullover		der Schal	

der Hut		die Stiefel	
der Mantel		die Hose	
der Rock		die Bluse	
der Anzug		das Hemd	
das Kleid		die Schuhe	
die Mütze		die Krawatte	

die Socken		die Handtasche	
die Sonnen-brille		der Gürtel	
die Strumpf-hose		die Hand-schuhe	

Quelle: https://de.islcollective.com/deutsch-daf-arbeitsblatter/grammatik/artikel/domino-kleidung/79283

3.5 Wir packen unseren Koffer:

Herrenkleidung

In meinem Koffer ...

der Gürtel

Herrenschuhe (pl)

das Hemd

der Pullover mit V – Ausschnitt

die Krawatte

der Anzug

das Unterhemd

Damenkleidung

In meinem Koffer ...	
Stiefel (pl)	die Bluse
die kurze Hose	Pumps (pl)
das Kleid	die Kette
der Rock	die Tasche
die Feinstrumpfhose	
die Bluse	Ballerinaschuhe (pl)

Jugendliche

In meinem Koffer ...	
der Hut	
die Mütze	das Kapuzenshirt
Turnschuhe (pl)	
das Jackett	die Jeans
die ärmellose Weste	
das T-Shirt	

Schuhe

Accessoires

Jeder Spieler hält ein paar Karten und einen ”Koffer” in der Hand,auf dem die Gegenstände aufgelistet sind, die er einpacken soll. Der erste Spieler wendet sich an seinen Nachbar und fragt (zum Beispiel): *Hast du die Tasche?*

Wenn der gefragte Spieler die Karte mit der Tasche hat, antwortet er: *Ja, ich habe sie*, und händigt die Karte dem Frager aus. Der Spieler antwortet *Danke* und nimmt die Karte. Jetzt kann er einem weiteren Mitspieler eine andere Frage stellen.

Wenn der gefragte Spieler die Karte nicht gat, antwortet er: *Tut mir leid, die habe ich nicht*. An diesem Punkt kommt dieser Spieler an die Reihe und er fragt einen anderen nach den Kleidungsstücken oder Accessoires, die auf seinem Koffer aufgelistet sind.

Nach jedem Gegenstand kann mehrmals gefragt werden, und auch wenn man ihn selbst durch Fragen erhalten hat, muss man ihn weitergeben, wenn er von einem anderen Spieler verlangt wird.

Es gewinnt derjenige, der es als erster schafft, seinen Koffer vollständig zu packen.

Hinweis!

Der Text ist für verschiedene Niveaus geeignet, es hängt nur von der Lehrkraft, wie sie im Unterricht umsetzt. Die Aufgaben und Spiele können erweitert werden. Viel Spaß!

Quellenverzeichnis:

1. Alles Gute, Bokmål Aschehoug, 1994
2. http://www.member.uni-oldenburg.de/hilbert.meyer/9290.html
3. https://de.islcollective.com/deutsch-daf-arbeitsblatter/grammatik/artikel/domino-kleidung/79283
4. Deutsch spielend lernen: Wir packen unseren Koffer, Eli Verlag