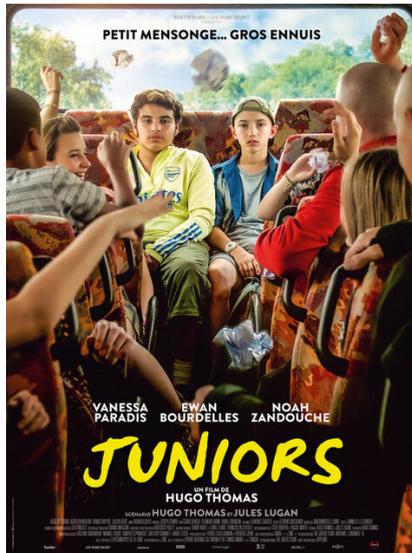


JUNIORS

von HUGO P. THOMAS

Frankreich 2022 | 95 min



Das Leben des 14-jährigen Jordan und seines besten Kumpels Patrick dreht sich - wie das vieler gleichaltriger Jugendlicher auch - um ihre große Liebe: Hier heißt diese Jessica und ist eine Playstation 4. Als sie kaputt geht, kommen die beiden Jungs aus Verzweiflung auf die wahnwitzige Idee, eine Krebserkrankung Jordans vorzutäuschen und so Geld von anderen Zockern für die vermeintliche Krebstherapie zu erhalten. Natürlich nur so lange, bis genug für eine neue PS5 zusammengekommen ist, und ohne dass die Mitschüler:innen davon erfahren. Als dies schief geht, verändert sich das Leben von Jordan und Patrick schlagartig. Sie erleben, wie sich die ganze Schule aus Solidarität hinter Jordan stellt, ihn und seinen Kumpel mit ungeahnten Privilegien versieht und wie beide den coolsten Kerlen der Schule den Rang ablaufen. Doch das Aufrechterhalten des Lügengebäudes erfordert immer

abenteuerlichere Aktionen und muss schließlich scheitern. Als die Wahrheit ans Licht kommt, geht es in einem *finale furioso* ums Ganze: die Beziehung Jordans zu seiner Mutter, die Freundschaft zu Patrick, die Liebe zu einem Mädchen – und auch ums nackte Überleben. Denn seine einstige Unterstützerguppe hat ihm seine Lüge nicht verziehen und ist hinter ihm her.

Juniors ist eine Familienkomödie, die mit ihrer subversiven Herangehensweise und viel Augenzwinkern für Gelächter sorgt. Der Witz ist manchmal böse und gerade dieser in gewisser Weise „undidaktische“ Charakter des Films sowie der äußerst hohe Lebensweltbezug zu den Schüler:innen machen *Juniors* besonders attraktiv. Zugleich bietet der Film bei genauerer Betrachtung und unter Miteinbezug des Endes viele Ansatzpunkte, um mit Lernenden ins Gespräch zu kommen, tiefer zu blicken und im Unterricht sprachlich zu handeln.

ANREGUNGEN FÜR DEN UNTERRICHT

Einen ersten Eindruck können Sie gewinnen über:

- Die bande-annonce: <https://www.youtube.com/watch?v=X4TXwa3XN5s>



- Auf der Seite von imdb: <https://www.imdb.com/title/tt20455254/>



AVANT LE VISIONNAGE

Hinweis: Bei den folgenden Anregungen handelt es sich um Module, die je nach Lerngruppe ausgewählt bzw. mehr oder weniger frei miteinander kombiniert werden können. Auf die entsprechenden Arbeitsblätter, die sich in einem eigenen Dokument befinden, wird jeweils verwiesen. Lösungen werden in Abhängigkeit von der Aufgabenstellung bereit gestellt.

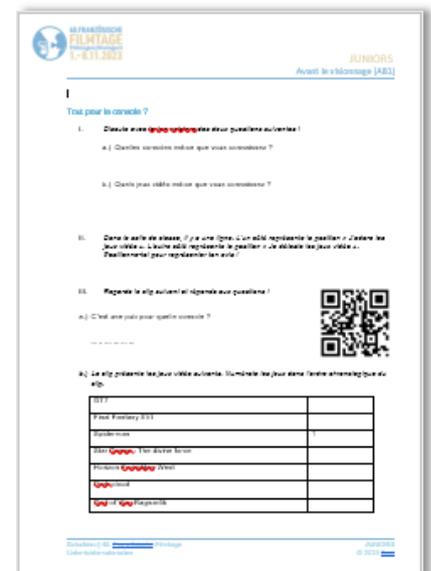
Anregung 1: Einstieg über Konsolen und Computerspiele (ab Klasse 8)

Ziel: Durch das Anschauen einer Werbung für eine PS5 werden Schüler:innen in ihrer Lebenswelt abgeholt. Sie geben Auskunft über ihre eigenen Spielgewohnheiten bzw. bewerten bestimmte Konsolenspiele. Darüber hinaus reflektieren sie auf verschiedene Möglichkeiten, wie Geld für eine neu anzuschaffende PS5 „verdient“ werden kann. So findet eine unmittelbare Vorentlastung des Hör-Sehverstehens der *bande-annonce* statt. Ganz zu Beginn wird abgeklärt, wie stark Spielekonsolen in der Lerngruppe genutzt werden, da diese *avant-Phase* ein Interesse am Thema voraussetzt.

Schritt 1: verschiedene Konsolenspiele durch Hör-Sehverstehen identifizieren und im Anschluss bewerten

AB 01

Schüler:innen besprechen im geschützten Rahmen, welche Konsolen und Spiele sie kennen. So wird das folgende Hör-Sehverstehen entlastet und zugleich erhält die Lehrkraft die benötigte Rückmeldung. Die Positionierung auf einer Linie ermöglicht den Lernenden, ihre eigene Haltung zu Computer- bzw. Konsolenspielen zum Ausdruck zu bringen, was Identifikation schafft. Beim eingesetzten Youtube-Video handelt es sich um eine Werbung für die PS5. Schüler:innen scannen den QR-Code oder aber das Youtube-Video wird im Plenum angeschaut. Daraufhin soll die beworbene Konsole im Sinne des Globalverstehens identifiziert und die im Clip dargestellten Spiele sollen als selektive Verständnisüberprüfung in chronologischer Reihenfolge sortiert werden. Hierbei ist vor allem das Sehverstehen gefragt, wobei Verstehensstrategien (v.a. Erfassen der *flashes info*) zum Einsatz kommen. Eine große Rolle spielt hierbei das Vorwissen der Schüler:innen, die – zumindest teilweise – mit den Spielen vertraut sein sollten. Dies ermöglicht auch evtl. schwächeren Schüler:innen ein Erfolgserlebnis. Im Folgenden bewerten Schüler:innen die angesprochenen Spiele bzw. erklären, warum sie diese nicht kennen oder mögen. So werden Schüler:innen in ihrer eigenen Lebenswelt abgeholt und trainieren dialogisches Sprechen.



40. FRANZÖSISCHE FILMTAGE
Tübingen|Stuttgart
1.-8.11.2023

JUNIORS
Avant le visionnage (AB1)

Tout pour le console ?

1. Choisir avec **trois couleurs** deux questions au/à la !

a.) Quelles consoles mieux que vos consoles ?

b.) Quels jeux vidéo mieux que vos consoles ?

2. Dans le vidéo de classe, il y a une ligne. Un côté représente le plaisir et l'autre le jeu vidéo ou le jeu vidéo ou le jeu vidéo. Où se situe le jeu vidéo ? Justifiez pour représenter les avis !

3. Regarde le clip, écoute et réponds aux questions !

a.) Quel est le jeu pour lequel console ?

b.) Le clip présente les jeux vidéo au/à la. Où se situe le jeu dans l'ordre chronologique au clip ?

Titre		
Final Fantasy VII		
Final Fantasy		
Final Fantasy VII Remake		
Final Fantasy VII		
Final Fantasy		
Final Fantasy		

© 2023 Kurz

Schritt 2: Ideen präsentieren, wie Geld für eine neue PS5 verdient werden kann

AB 01

Im Folgenden überlegt sich jede:r Lernende, wie sie:er das notwendige Geld für eine neue PS5 (ca. 450 Euro) zusammenbekommen könnte. So wird einer der *déclics* des Films – die beiden Jungen brauchen Geld für eine neue PS5 – vorbereitet und vorentlastet. Durch das Zusammentragen in einer Vierer-Gruppe und die anschließende Präsentation im Plenum findet in kooperativer Form größerer Sprachumsatz sowie das Einüben kleiner Präsentationsformen statt. Selbstverständlich ließe sich dieser Schritt auch zu einem kleinen Wettbewerb über die beste Idee ausbauen.

Schritt 3: Den Trailer anschauen und die Kernidee des Films verstehen

AB 01

Die Schüler:innen scannen den QR-Code und schauen den Trailer an. Alternativ wird dieser im Plenum rezipiert. Als Hör-Sehauftrag beantworten sie die gestellten Fragen, die auf die Kernideen des Films abzielen. Zum Verständnis wenden die Schüler:innen vor allem Sehstrategien an, da der visuelle Kanal hier die zentralen Informationen transportiert. Ein wichtiger Satz wird zudem auf Englisch geäußert („Please help me to stay alive“), wodurch das Verständnis erleichtert wird. Das Durchlaufen der ersten beiden Schritte baut bei den Schüler:innen bereits eine entsprechende Vorerwartung auf. Die Fragen werden hier auf Deutsch gestellt, damit sich die Schüler:innen vollständig auf den Verstehensprozess konzentrieren können. Dies schafft Erfolgserlebnisse und ist auch im Sinne der Mediation alltagsrelevant. Besonders starke Lerngruppen oder Lernende können natürlich auch als Differenzierungsmaßnahme die französische Version bearbeiten. Die Frage c.) soll eventuell befremdete Reaktionen der Schülerschaft auf die Idee der beiden Protagonisten aufgreifen.

Anregung 2: Einstieg über die Frisur *Buzz Cut* und ihren Symbolgehalt (ab Klasse 10)

Schritt 1: Arbeit mit einem Kahoot-Quiz über die Frisur *Buzz Cut*

AB 02

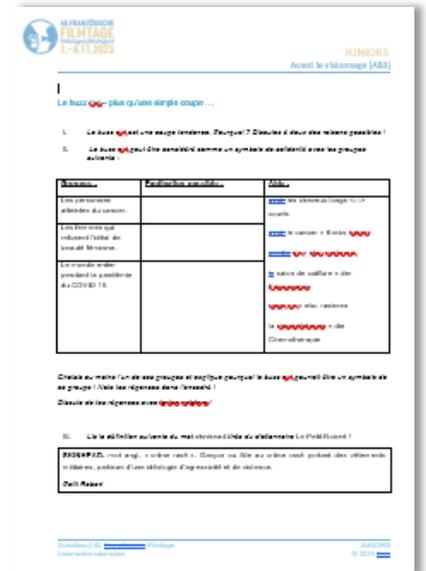
Die Lehrkraft bzw. die Schüler:innen scannen den jeweils für sie vorgesehenen QR-Code, um an einem Kahoot-Quiz über die schon seit der Coronazeit bestehende Trendfrisur *Buzz Cut* teilzunehmen. Das Quiz ist über den QR-Code für alle Lehrkräfte frei zugänglich, setzt aber einen eigenen Account der Lehrkraft voraus. Wichtig ist, dass der Begriff *Buzz Cut* nicht im Vorfeld genannt wird. Die Motivation bei dieser Aktivität wird sowohl durch den Wettbewerbscharakter des Spiels (Stichwort: *gamification/ludification*) als auch durch die starke Lebensweltnähe zu den Schüler:innen hergestellt. Zugleich ist dieser Schritt als Vorentlastung zu einer vertieften Auseinandersetzung mit dem Symbolgehalt dieser Frisur, der im zweiten Schritt näher verhandelt wird, notwendig.



Schritt 2: Arbeit mit dem Symbolgehalt der Frisur *Buzz Cut*

AB 03

Die Schüler:innen reflektieren in einem ersten Schritt, warum der *Buzz Cut* momentan so erfolgreich sein könnte. In einem zweiten Schritt erklären sie, inwiefern die Frisur *Buzz Cut* ein Zeichen der Solidarität für die genannten Gruppen darstellt. Dies ist im Sinne einer Vorentlastung des Hör-Sehverstehens unabdingbar, da dieser Maschinenschnitt als Zeichen für eine vermeintliche Krebserkrankung sowie als Ausdruck der Solidarität mit Erkrankten den zentralen *déclencheur* der Handlung des Films darstellt¹. Auch die im vierten Schritt anvisierte Arbeit mit dem Trailer wird durch die sich bildenden Vorerwartungen erleichtert. Im Sinne der Differenzierung können die Schüler:innen mindestens eine oder aber auch mehrere der Gruppen bearbeiten. Auch ein arbeitsteiliges Vorgehen ist denkbar. Das Auf- und Zuklappen der Wortschatzhilfen erlaubt eine weitere Differenzierung.



Le buzz cut - plus qu'une simple coupe ...

1. Le buzz agit-il une coupe (simple). Pourquoi? Choisissez deux des scènes possibles!

2. Le buzz agit-il comme un symbole de solidarité avec les groupes suivants?

Scènes	Principaux personnages	Notes
Les personnages affaiblis du cancer.		SCENE 10: scène de solidarité et de soutien
Les personnes qui souffrent d'un handicap physique.		SCENE 11: scène de soutien et de solidarité
Les personnes qui souffrent de COVID-19.		SCENE 12: scène de soutien et de solidarité

Choisissez au moins l'un des groupes et expliquez pourquoi le buzz agit comme un symbole de solidarité avec les groupes? (Vale les réponses dans l'exercice!)

Choisissez les réponses avec 'solidarité'!

10. Le buzz agit-il comme un symbole de solidarité avec les personnes souffrantes de COVID-19?

PROFANEZ - tout anglais - toutes scènes - Choisissez les films au moins deux scènes de solidarité et de soutien, puis écrivez un dialogue d'engagement et de soutien.

Duili Meier

Schritt 3: Arbeit mit einem Wörterbucheintrag zu *Skinhead*

AB 03

Ein abrasierter Schädel ist auch ein Zeichen für die Gruppe der *Skinheads*, die ja sogar nach diesem Merkmal benannt sind. Im Folgenden lesen die Schüler:innen den Wörterbucheintrag *Skinhead* und diskutieren mit der:dem Nebensitzer:in die gestellten Fragen. So werden die Schüler:innen dahingehend sensibilisiert, dass die Frisuren im Einzelfall (Kahlschädel der *Skins* und *Zero Buzz Cut*) nicht ganz trennscharf zu betrachten sind, wenngleich die Motive, eine solche Frisur zu tragen, gänzlich unterschiedlich sein können. Dies entlastet das Verständnis des Films, da auch hier der abrasierte Schädel in seiner breiten Symbolkraft filmisch und handlungsvorantreibend eingesetzt wird (man denke an die zunehmende Radikalisierung der Mitschüler:innen der beiden Protagonisten). Durch das Partnergespräch wird dialogisches Sprechen in geschütztem Raum trainiert. Die Redemittel können im Sinne des *Scaffolding* eingesetzt werden.

Schritt 4: Den Trailer anschauen und die Kernidee des Films verstehen

AB 03

Die Schüler:innen scannen den QR-Code und schauen den Trailer an. Alternativ wird dieser im Plenum angeschaut. Als Hör-Sehauftrag beantworten sie die gestellten Fragen, die auf die Kernideen des Films abzielen. Zum Verständnis wenden die Schüler:innen vor allem Sehstrategien an, da der visuelle Kanal hier die zentralen Informationen transportiert. Ein wichtiger Satz wird zudem auf Englisch geäußert („Please help me to stay alive“), wodurch das Verständnis erleichtert wird. Das Durchlaufen der vorigen Schritte baut bei den Schüler:innen bereits eine entsprechende Vorerwartung auf. Im Sinne der Differenzierung können die Schüler:innen auch noch weitere Aspekte notieren, die sie verstanden haben.

¹Klar ist, dass ein *Buzz Cut* nur in ausgeprägter Form einer Person ähnelt, die ihre Haare krankheitsbedingt verloren hat. Doch sind die Übergänge fließend, wie Symbolaktionen auf den sozialen Netzwerken zeigen.

Methodenschulung und dem monologischen Sprechen dienende Schülerpräsentation oder auch ein Unterrichtsgespräch. Darüber hinaus wird ein fakultativer Beobachtungsauftrag gestellt, der die Aufmerksamkeit auf einige Szenen lenken soll, in denen einzelne (Außenseiter-)Gruppen belächelt oder zur Erzeugung von Humor herangezogen werden. Dieser Auftrag kann - falls die Lehrkraft ihn integrieren möchte - zeitgleich von allen Schüler:innen bearbeitet oder aber in einer fünften Expertengruppe durchgeführt werden. Die Ergebnisse dienen auch als Grundlage für eine mögliche Reflexion über Chancen und Grenzen von Humor, wie sie beispielsweise in einer Oberstufe stattfinden könnte. Ein ähnliches Vorgehen gilt auch für den fakultativen Beobachtungsauftrag von Szenen, die Gewalt darstellen.

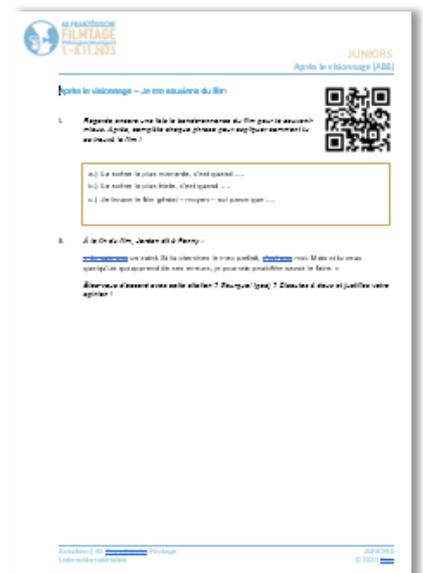
APRÈS LE VISIONNAGE

Anregung 1: Anknüpfen an das subjektive Erleben des Filmes anhand des Trailers (ab Klasse 8)

AB 06

Schritt 1: Subjektives Seherlebnis durch Vervollständigen der Satzfragmente versprachlichen

Schüler:innen scannen den QR-Code oder der Trailer wird im Plenum angeschaut, wodurch an das Seherlebnis angeknüpft werden kann. Im Folgenden nimmt jede:r Lernende blitzlichtartig Stellung dazu, wie er:sie den Film erlebt hat. Hierzu werden die vorgegebenen Sätze vervollständigt und je nach Lerngruppe wird evtl. auch eine Begründung eingefordert. Im Folgenden können die Schüler:innen in Partnerarbeit das von Jordan am Ende des Films geäußerte Zitat erklären und Stellung beziehen, was eine Reflexion auf die Entwicklung der Hauptfigur notwendig macht. Dieser Teil ist aufgrund der Abstraktion und Komplexität eher ab Klasse 9 einzusetzen.



Schritt 2: Sicherung der Hör-Sehaufträge

Die Sicherung von [AB 03](#) wurde bereits unter *pendant le visionnage* dargestellt. Falls nicht als Hausaufgabe, sondern im Unterricht gesichert werden soll, kann der QR-Code auf [AB 03](#) erst jetzt zum Einsatz kommen. Natürlich kann als Sicherungsphase auch ein Unterrichtsgespräch stattfinden.

Die Sicherungsphase von [AB 04](#) wurde ebenso bereits unter *pendant le visionnage* skizziert (Gruppenpuzzle, Schülerpräsentation, Unterrichtsgespräch).

Anregung 2: Verfassen einer Filmkritik oder Einsprechen einer Sprachnachricht über die subjektive Einschätzung des Films (ab Klasse 8) AB 07

Die Schüler:innen schreiben eine kurze Rezension nach dem Modell einer Amazon-Bewertung. Hier bietet es sich an, im Vorfeld eine Wortschatzsammlung anzulegen, die den Schüler:innen sowohl das Zusammenfassen des Films erleichtert als auch Bewertungsvokabular wiederholt (*aimer, adorer, ne pas aimer, détester*) oder erweiternd zur Verfügung stellt. Diese Aufgabe ist in Einzelarbeit oder auch in Partnerarbeit denkbar. In der Fortsetzung kann eine Partner- oder „Fließbandkorrektur“ der Texte vorgenommen werden.

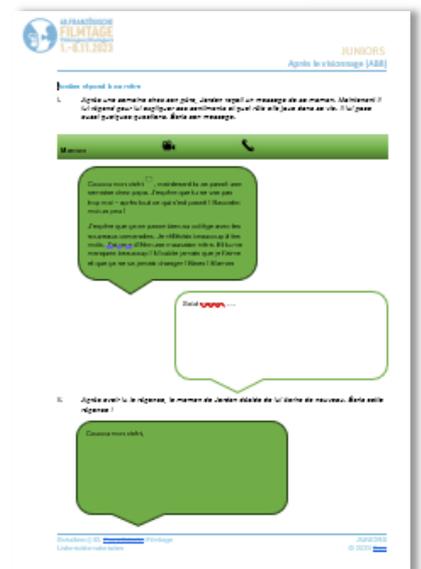


Die gleiche Mitteilungsabsicht (Nacherzählen der Handlung und Bewertung des Films) kann auch im Mündlichen durch monologisches Sprechen realisiert werden. Hierfür wird die für die Alltagswelt der Schüler:innen relevante Textsorte der Sprachnachricht gewählt. Die Klausurbogentechnik, bei der eine verschriftlichte Fassung zu Stichworten reduziert wird, ermöglicht verschiedene Formen der Differenzierung. So können Schüler:innen zum Einsprechen der Nachricht ausschließlich die Stichwortversion verwenden, bei Unsicherheit auf einen niedergeschriebenen Satz zurückgreifen oder im Zweifelsfall auch mit der verschriftlichten Version arbeiten. Als App wurde vocaroo.com wegen ihrer unkomplizierten Bedienung vorgeschlagen. Selbstverständlich kann jede andere, evtl. auch im Unterricht bereits eingeführte App verwendet werden.

Anregung 3: Zukünftige Filmhandlung anhand einer Messenger-Nachricht imaginieren und sich so in die Hauptfiguren hineinversetzen (ab Klasse 8) AB 08

Schritt 1: Die vorgegebene Messenger-Nachricht verstehen und die Antwort der Hauptfigur sinnentsprechend ausgestalten

Durch die fiktive Messenger-Nachricht der Mutter an Jordan werden die am Ende des Films offenen Handlungsstränge wieder aufgenommen. Indem die Schüler:innen daraufhin die Antwort Jordans ausgestalten, stellen sie unter Beweis, dass sie die Nachricht der Mutter als kurzen Lesetext verstanden haben und gemäß dem Kenntnisstand über die Hauptfigur antworten können. So gibt es gewisse inhaltliche Kriterien (siehe Erwartungshorizont) und trotzdem bleibt genug Spielraum für individuelle Antworten. Die Textsorte zeigt eine hohe Lebensweltrelevanz und ist auch dazu geeignet, in einen Exkurs zu Kennzeichen des



umgangssprachlichen Registers bzw. Abkürzungen, wie sie im digitalen Raum häufig verwendet werden, eingebettet zu werden.

Schritt 2: Die Mutter-Sohn-Korrespondenz fortsetzen und kreativ ausgestalten

Im Folgenden erhält jede:r Schüler:in eine von einer:inem Mitschüler:in verfasste Textnachricht aus der Perspektive von Jordan und reagiert darauf mit einer Antwort der Mutter. So wird die angebahte Kommunikationssituation fortgesetzt, was zum einen den einzelnen Lernenden als Adressaten einer nur an ihn gerichteten Nachricht ernst nimmt und individualisiert und zum anderen der Textsorte gerecht wird. Im Messenger bleibt es schließlich selten bei nur einer Nachricht. Abschließend erhält die:der ursprüngliche Verfasser:in das Arbeitsblatt mit einer Antwort auf den von ihr:ihm verfassten Text zurück. Als Ergänzung ist denkbar, die Produkte im Stile einer Fließbandkorrektur sprachlich und inhaltlich zu korrigieren. Ist im Unterricht eine Plattform wie *Padlet/Taskcards* oder gar ein Messenger institutionalisiert, bietet es sich an, die Kommunikation ins Digitale zu verlagern, um so eine größere Kohärenz im Medium zu erzielen.

Anregung 3: Ein eigenes Solidaritätsprojekt auf die Beine stellen (ab Klasse 9)

AB 09

Mit dieser Anregung wird angestrebt, ein Solidaritätsprojekt zu entwickeln, wodurch Geld für an Krebs erkrankte Kinder gesammelt werden soll. Zum einen ermöglicht dies, Thema und Handlung des Films fortzusetzen, wobei eine Entwicklung zum Konstruktiven hin stattfindet, wie es auch am Ende des Films angelegt ist. Zum anderen können unterschiedliche Kompetenzen trainiert werden (siehe im Folgenden).

Schritt 1: Solidaritätsprojekte durch Youtube-Videos hörsehend verstehen und die wesentlichen Informationen mit den Mitschüler:innen austauschen

Die Schüler:innen bearbeiten arbeitsteilig eines der beiden Videos und lernen so ein real existierendes Solidaritätsprojekt kennen. Hierzu scannen sie den QR-Code und beantworten die gestellten Fragen. Während beim ersten Video vor allem das Hör-Sehverstehen erforderlich ist, genügt beim zweiten Video das Sehverstehen. In diesem Sinne lässt sich auch durch eine entsprechende Zuordnung differenzieren. Daraufhin tauschen sie ihre Ergebnisse mit einer Person aus, die das komplementäre Video bearbeitet hat. So werden alle Lernenden gleichermaßen aktiviert und trainieren dialogisches Sprechen. Der komplementäre Kenntnisstand schafft ein wirkliches Kommunikationsbedürfnis.



JUNIORS
Après le visionnage (AB)

In vue de solidarité

Il s'agit d'un projet de solidarité. Les données par le questionnaire de votre vidéo. Cliquez sur le bouton "Commencer" et les données d'inscription au projet pour vous inscrire en solidarité avec les patients atteints de cancer et leurs proches. Plus d'infos: [ici](#) (lien vers le site de l'association)

1. Choisissez en regardant une des deux vidéos et en répondant aux questions !

Photo A	Photo B
	
<p>1.1 Comment s'appelle-t-il l'association ?</p> <p><input type="checkbox"/> Clara</p> <p><input type="checkbox"/> Cécile</p> <p><input type="checkbox"/> Claire</p>	<p>1.1 Montrez nous les progrès réalisés en ce qui concerne l'aide de solidarité ?</p>
<p>2.1 Un petit message de soutien ?</p>	<p>2.1 À quel point les résultats ont-ils été satisfaisants, notamment, mais pas que ? (il y a eu des améliorations et aussi une possibilité de gagner de l'argent avec votre aide ?)</p>
<p>3.1 Quels sont les problèmes rencontrés lors de la mise en œuvre ?</p> <p><input type="checkbox"/> Salar</p> <p><input type="checkbox"/> Énergie</p> <p><input type="checkbox"/> Énergie</p>	<p>3.1 Quelles sont les perspectives de 2023 en matière de santé ? (en lien avec le thème de la vidéo) (il y a eu des améliorations et aussi une possibilité de gagner de l'argent avec votre aide ?)</p>
<p>4.1 Les élèves de votre école ont-ils pu participer à votre projet ?</p> <p>Consultez les photos et vidéos de votre association sur www.association.org</p> <p><input type="checkbox"/> Oui</p> <p><input type="checkbox"/> Non</p> <p>Si oui, comment ?</p> <p><input type="checkbox"/> Ils ont participé</p>	<p>4.1 Les élèves de votre école ont-ils pu participer à votre projet ?</p> <p>Consultez les photos et vidéos de votre association sur www.association.org</p> <p><input type="checkbox"/> Oui</p> <p><input type="checkbox"/> Non</p> <p>Si oui, comment ?</p> <p><input type="checkbox"/> Ils ont participé</p>
<p>5.1 Comment allez-vous intégrer pour que tous les élèves puissent participer à votre projet ?</p> <p><input type="checkbox"/> 1000 euros</p> <p><input type="checkbox"/> 2000 euros</p>	<p>5.1 Comment allez-vous intégrer pour que tous les élèves puissent participer à votre projet ?</p> <p><input type="checkbox"/> 1000 euros</p> <p><input type="checkbox"/> 2000 euros</p>

Association de Solidarité
L'association de solidarité

Schritt 2: Durch kooperative Lernformen ein eigenes Solidaritätsprojekt entwickeln

In Gruppenarbeit entwickeln die Schüler:innen nun ihr eigenes Solidaritätsprojekt. Hierbei dienen die französischen Entsprechungen zu den aus dem Deutschen bekannten W-Fragen als Strukturhilfe, um eine möglichst konkrete Aktion auf die Beine zu stellen. Im Sinne der Differenzierung können die Lernenden eines der bei Schritt 1 vermittelten Projekte übernehmen und konkretisieren (Wann? Wo? Wie genau? etc.) oder aber ihre eigenen Ideen in ein konkretes Projekt überführen. So werden kreative Prozesse stimuliert und das im nächsten Schritt zu gestaltende Produkt wird entsprechend vorentlastet und vorbereitet.

Schritt 3: Das Projekt in ein Produkt überführen und dieses vorstellen und auswerten

Die Schüler:innen überführen nun ihr in den vorigen Schritten vorbereitetes Projekt in ein Produkt, das daraufhin den Mitschüler:innen präsentiert werden soll. Als Medien sind Plakate oder auch kollaborative Plattformen wie *Taskcards/Padlet* denkbar. Ziel ist es, Interesse für das Projekt zu wecken und dies sprachlich zu vermitteln. In diesem Sinne werden Präsentationskompetenz und monologisches Sprechen gleichermaßen trainiert. Man kann hier auch eine starke Anlehnung an die Aufgabenorientierung erkennen: Den Schüler:innen wird zugetraut, eine komplexe lebensnahe Herausforderung durch schrittweise Vorbereitung schließlich zu bewältigen.

Zum Abschluss kann eine Reflexion auf die vorgestellten Projekte stattfinden oder in Abhängigkeit der Lerngruppe auch eine Umfrage durchgeführt werden. Soll ein stärker kompetitiver Schwerpunkt gesetzt werden, kann auch das beste Projekt gewählt werden, wobei auch hier die gemeinsame Festlegung der Kriterien sinnvoll unterrichtlich genutzt werden kann.

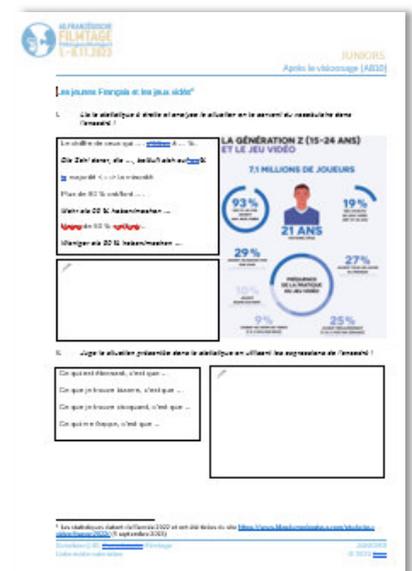
Anregung 4: Statistiken zu Videospiele auswerten und Verhaltensregeln für den Gebrauch aufstellen (ab Klasse 9)

AB 10

Diese Anregung soll den Schüler:innen ermöglichen, den Spielekonsum der französischen Vertreter:innen der *Generation Z* kennenzulernen, diesen zu bewerten sowie das Elternverhalten kritisch zu hinterfragen. Durch das Aufstellen von Regeln für den Gebrauch von Videospiele verknüpfen die Schülerinnen die durch die Statistiken gewonnenen Erkenntnisse sowie die darauf stattfindende Reflexion mit der Handlungswelt des Films.

Schritt 1: Statistiken zu Videospiele verstehen und bewerten

Die Schüler:innen lesen die Statistik zum Videospielegebrauch der Generation Z und werten die für sie wichtigsten Ergebnisse aus, wobei dies je nach Zielsetzung und Leistungsstand der Klasse schriftlich (siehe Kästen auf AB) oder mündlich stattfinden kann. Hierdurch werden sie auf einfacherem Niveau mit der Textsorte



„Statistik“ vertraut gemacht, mit welcher ja auch immer spezifischer Wortschatz einhergeht. In einem zweiten Schritt bewerten die Schüler:innen einzelne für sie besonders bemerkenswerte Ergebnisse der Statistik.

Derselbe Zweischritt (Verständnis – Bewertung) wird auch bei der zweiten präsentierten Statistik vorgeschlagen, wobei hier die Verständnisüberprüfung durch die Zuordnung der Begriffe stattfindet. Indem an dieser Stelle das Verhalten der Eltern miteinbezogen wird, kann einerseits ein unmittelbarer Bezug zur Lebenswelt der Schüler:innen hergestellt und evtl. auch vertieft werden. Andererseits wird diese Perspektive auch für den folgenden Schritt benötigt.

Schritt 2: Regeln zum sinnvollen, verantwortungsbewussten Konsolenkonsum verfassen

Die Schüler:innen versetzen sich in Jordan und seine Mutter hinein und vereinbaren gemeinsame Regeln für die Nutzung der Konsole. Hierbei werden die Handlungsstränge des Films wieder aufgenommen, da einerseits der starke Konsolenkonsum die beiden Jungen zur Lügengeschichte treibt und andererseits der Kommunikationsmangel zwischen Mutter und Sohn aufgegriffen wird. Die Partnerarbeit greift die Kommunikationssituation zwischen Mutter und Sohn auf.

Sprachlich kann hier themenspezifischer Wortschatz aufgegriffen bzw. vertieft werden.

Anregung 5: Eine Talkshow simulieren und dabei das Geschehen aus verschiedenen Perspektiven hinterfragen und bewerten (ab Klasse 11)

AB 11+ 12 + 13

The image shows three pages of French language worksheets for the film 'Le Vainqueur de Jordan à la télé'. Each page is titled 'JUNIORS Après le visionnage [AB11]' and contains various exercises. The first page has a section 'L'histoire de Jordan à la télé – une émission télévisée' with a list of characters and a task to describe the episode. The second page is a table with three columns: 'Maman', 'Le vainqueur', and 'Jordan', each containing questions and prompts for a simulated talk show. The third page continues the 'L'histoire de Jordan à la télé' section with more detailed questions and a task to write a short story.

Die folgende Anregung ist evtl. auch bereits für eine starke Klasse 10 denkbar. Die Schüler:innen simulieren hier eine französische Talkshow, wobei diese zwei Jahre nach der Filmhandlung situiert ist. So wird ermöglicht, einerseits die Filmhandlung aus Sicht der einzelnen Figuren wiederzugeben, andererseits aber auch eine Weiterentwicklung und evtl. Reifung der einzelnen Figuren und ihrer Positionen miteinzubeziehen. Dies nimmt die am Ende des Films angedeuteten Entwicklungen auf, lässt aber auch genug kreativen Freiraum. Auf sprachlicher Ebene wird das dialogische Sprechen trainiert, wobei besonderer Schwerpunkt auf der Wiedergabe vergangener Ereignisse sowie dem

Ausdruck von Gefühlen liegt. Grundsätzlich ist die Aufgabe so konzipiert, dass die einzelnen Rollen mehrfach vergeben werden. Dies ermöglicht, dass alle Schüler:innen aktiviert sind. Die Lehrkraft entscheidet darüber, wie die Gruppenbildung stattfindet und welche Gruppen schlussendlich ihr Produkt präsentieren. Denkbar ist auch, einzelnen Schüler:innen eine Zuschauer:innen- oder Beobachter:innenrolle zuzuordnen.

Schritt 1: Die einzelnen Rollen vorbereiten

Auf dem [AB 11](#) finden sich eine Situationsbeschreibung und ein Ablaufplan der Talkshow. Es bietet sich an, diese zuerst zu besprechen, um mehr Transparenz und Sicherheit zu schaffen. Im Folgenden bereiten die Schüler:innen ihre Rolle vor. Hierfür beantworten sie die auf [AB 12](#) für sie vorgesehenen Leitfragen. In welchem Maße dies verschriftlicht wird, kann in Abhängigkeit der Lerngruppe oder auch der:des einzelnen Lernenden als Differenzierungsmaßnahme entschieden werden. Die Fragen sind so angelegt, dass die subjektive Perspektive der Figur gefördert wird und die zwei Zeitebenen eingefordert werden. Die:der Moderator:in kann ihre:seine Rolle individueller vorbereiten oder aber im einfachsten Falle die Fragen auf den Rollenkarten der anderen Lernenden übernehmen.

Schritt 2: Die einzelnen Rollen einüben

Im Folgenden üben die Schüler:innen ihre Rolle mündlich ein. Hierfür kann es sinnvoll sein, die Lernenden mit derselben Rollenbeschreibungen zusammen arbeiten zu lassen, um sich sowohl sprachlich als auch inhaltlich gegenseitig Modell zu sein. Die auf [AB 13](#) abgedruckten Redemittel können auch bereits hier sinnvoll eingesetzt werden.

Schritt 3: Die Talkshow durchführen und auswerten

Um eine höhere Sprachkontaktzeit zu erzielen, ist es denkbar, mehrere Talkshows gleichzeitig stattfinden zu lassen. Jedoch kann im Sinne des Modelllernens auch eine Talkshow aufgeführt werden, wobei die anderen Lernenden als Zuschauer:innen in die Talkshow mit Fragen eingreifen können oder auf einer Metaebene einen Beobachtungsauftrag sprachlicher oder inhaltlicher Art erfüllen. Auch eine Abwandlung im Sinne einer Fishbowl-Diskussion (auf Französisch *aquarium*) ist denkbar. Hier können Lernende Mitschüler:innen, die sich gerade in der Diskussion befinden, „ersetzen“, falls Letztere nicht mehr weiterwissen, oder aber um einen neuen Aspekt einzubringen.