

Geschichten schichten

Eine Anleitung zum Erzählen von eigenen Geschichten

Sich eine Geschichte auszudenken und danach so gut zu verinnerlichen, dass sie frei erzählt werden kann, ist eine grosse Leistung. Genau dies können Teilnehmende des Erzählfestivals des Zentrums Mündlichkeit der Pädagogischen Hochschule Zug (PH Zug). Die Geschichten werden am Erzählfestival frei erzählt - ohne Spickzettel - dies erlaubt mehr Gestaltungsraum um z.B. mit der Stimme zu spielen (Sprechtempo, Lautstärke, Betonung) oder auf die Zuhörenden zu fokussieren.

In dieser Anleitung finden Sie eine Zusammenfassung von Tipps, die Ihnen und Ihrer Klasse helfen sollen, Geschichten zu erfinden, zu bearbeiten und zum Erzählen vorzubereiten. (Für weitere Tipps konsultieren Sie bitte die Literaturliste unten). Die Schüler/-innen sollen die Freude am Erfinden entdecken und die Angst, keine oder "schlechte" Ideen zu haben, verlieren. Wir empfehlen, die Geschichten nicht als schriftliche Vorlesetexte zu gestalten, sondern den Fokus auf das mündliche Erzählen zu legen.

Geschichten erfinden

Übungen, die das Erfinden und Erzählen von Geschichten anregen

(Gemeinsam mit der ganzen Gruppe und/oder in kleinen Gruppen ausprobieren)

Es gibt verschiedene Wege, zu einer Geschichte zu kommen. Vom einfachen «schreib mal» zum spielerischem Üben. Am besten sollen diverse Ansätze ausprobiert werden, damit jede/r die Chance hat, einen eigenen Zugang zu finden.

Aber plötzlich / Erzählstein (vgl. Gate & Hägglund, 1991)

Alle sitzen im Kreis. Jemand beginnt eine Geschichte zu erzählen. Soll der Nächste weitererzählen, so sagt der/die Erzähler/-in: „aber plötzlich...“ und reicht einen Erzählstein weiter. Der/die Sitznachbar/-in ergreift den Faden. So geht es reihum weiter, bis alle dran waren. Dabei soll auf den klassischen Ablauf einer Geschichte hingewiesen werden (Anfang, Mitte/Problem, Ende/Lösung).

Einstieg durch ein Bilderbuch

Ein Bilderbuch wird vorgelesen und von den Schüler/-innen nacherzählt (zuerst gemeinsam in der Gruppe, dann in kleinen Gruppen oder mit einem Partner). Die Schüler/-innen entwickeln die Geschichte weiter oder erfinden den Schluss neu.

Erzählbaukasten (vgl. Claussen, 2014)

Der Baukasten entsteht so: Die Gruppe sammelt verschiedene Wörter zu einem Thema und schreibt sie auf Karten. Diese Karten werden am Boden ausgelegt und gruppiert. Jede Gruppe wird benannt und kommt in ein beschriftetes Couvert.

PH Zug

ZM Zentrum Mündlichkeit

Vorschläge für Kategorien sind z.B.: Personen, Orte, Vergangenheit/Zukunft, Tiere, Wetter, Speisen, Gefühle, Taten, usw. Ca. fünf Karten von diversen Kategorien werden gezogen oder ausgewählt und daraus entsteht die Vorlage für eine Geschichte. Diese Geschichte kann in der Gruppe, mit einem Partner oder alleine entwickelt und erzählt werden.

Fish-out-of-Water (vgl. unveröffentlichtes Manuskript des Zentrums Mündlichkeit von Erzähler Simon Libsig, 2011)

Diese Übung beruht auf dem bekannten dramaturgischen Mittel «Fish-out-of-Water», das oft bei Film-Skripts verwendet wird. Die Schüler/-innen erhalten ein Blatt Papier und trennen es durch einen senkrechten Strich in der Mitte. Auf der linken Seite notieren sie sich entweder Berufe oder Tiere. Auf der rechten Seite überlegen sie sich einen Ort oder eine Zeit an dem sich die Figuren von der linken Seite komplett fehl am Platz fühlen würden. Die Schüler/-innen dürfen nun eine Figur auswählen und sich überlegen, wie sie in diese missliche Situation gekommen ist, wie sie sich aus ihr befreit und wie ihre Schwäche an einem anderen Ort plötzlich zur Stärke werden kann.

Geheimnisvoller Koffer (bekannte dramapädagogische Übung)

Ein alter Koffer (oder eine Kiste) wird von der Klasse betrachtet und es wird gerätselt, was drin sein könnte, wo der Koffer herkommt, wem er gehört (hat), usw. Einzelne Geschichten werden anhand von diesen Ideen entwickelt. Als Variation können diverse Gegenstände im Koffer entdeckt und besprochen werden.

Geschichtenwerkstatt (vgl. unveröffentlichtes Manuskript des Zentrums Mündlichkeit von Erzähler Simon Libsig, 2011)

Die Schüler/-innen werden in kleine Gruppen eingeteilt. Sie bekommen Klebezettel und diverse Zeitschriften mit Bildern. Die Gruppen suchen nach Begriffen zu bspw.: Ort/Zeit, Held/-in, Problem, Gefühlslage (Angst etc.). Die Begriffe werden auf die Klebezettel notiert. Es ist auch möglich Bilder aus den Zeitschriften auszuschneiden.

Die Klebezettel und Bilder werden nach dem Zufallsprinzip gleichmässig auf A3-Papiere verteilt – es soll zu jeder Kategorie mindestens ein Begriff dabei sein. Es soll ein Blatt pro Kind entstehen. Jedes Kind wählt sich ein Papier aus und lässt sich davon zu einer Geschichte inspirieren, die es innerhalb seiner Gruppe erzählt (Variante: später auch vor der ganzen Klasse). Die Schüler/-innen müssen nicht alle Begriffe in die Geschichte einbauen.

Kisten-Geschichten mit Gegenständen (vgl. Claussen, 2014: „Schachtel-Geschichten“)

Die Lehrperson bereitet Kisten vor, die mit verschiedenen Gegenständen gefüllt sind. Die Schüler/-innen werden in Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe wählt eine Kiste aus und entwickelt aus den Gegenständen eine Geschichte. Die Gegenstände können entweder der Reihe nach oder per Zufallsprinzip aus der Kiste gezogen oder auch vor dem Erzählen ausgewählt (und geordnet) werden.

Wollknäuel-Geschichten (bekannte dramapädagogische Übung und Erzähl-Übung)

Ein Wollknäuel wird beim Erzählen im Kreis herumgereicht. Er verleiht das Recht, einen Satz zur Geschichte beizusteuern. Die Erzählenden reichen den Wollknäuel willkürlich weiter. So ergibt sich ein Netz, an dem sich die Geschichte fortspinnt. Der Wollknäuel hat eine disziplinierende und beruhigende Funktion: Er fordert Aufmerksamkeit, weil er nicht auf den Boden fallen und weil jede/r zu Wort kommen soll.

Geschichten bearbeiten

Übungen, die das Bearbeiten von Geschichten und Ideen anregen

(Gemeinsam mit der ganzen Gruppe und/oder in kleinen Gruppen ausprobieren)

Nachdem eine Geschichte, oder mindestens eine gute Idee entwickelt wurde, muss sie bearbeitet und weiterentwickelt werden. Man fragt sich: Ist meine Geschichte eine gute Geschichte? Wie passen Inhalt und Logik? Ist die Story spannend?

Die folgende Liste bringt eine Auswahl an Ideen und soll als Anregung dienen. Vor allem mit jüngeren Schüler/-innen bietet es sich an, spielerisch vorzugehen.

Digital Teacher

Erzähler/-innen werden beim Erzählen gefilmt (z.B. mit Handy oder Tablet). Die Aufnahme wird dann zu zweit analysiert und besprochen. Das Feedback kann gleich umgesetzt werden und die Geschichte wird erneut erzählt und gefilmt.

Dufträtzel (inspiriert von einem Workshop von Erzähler Thomas Richhardt, 2016)
Verschiedene Dosen, die Gerüche enthalten, stehen zur Verfügung. Die Gruppe versucht die Gerüche zu erraten und überlegt sich, an was sie diverse Gerüche erinnern. Danach überlegen sich die Schülerinnen und Schüler zu zweit oder einzeln, welche Gerüche in ihren Geschichten vorkommen und wann. Sie beschreiben diese Gerüche einem Partner und bauen diese in ihre Geschichte ein.

Geheimnisvolle Geräusche (inspiriert von Übungen der Stiftung Zuhören)

Die Gruppe hört aufmerksam einigen vorbereiteten Geräusche-Aufnahmen zu: z.B. von einem Wald mit zwitschernden Vögeln und einem rauschenden Bach, von einer Autobahn oder einem Bauernhof. Die Schülerinnen und Schüler hören genau zu und benennen und diskutieren, was sie hören. Sie überlegen sich, wo das Geräusch üblicherweise gehört wird, wie und von was/wem es erzeugt wird usw. Diese Übung soll als Inspiration für mögliche Story-Settings dienen. Sie kann auch das Ausbauen von detaillierten Beschreibungen unterstützen.

Story Workshop (inspiriert von der dramapädagogischen Übung „mehr & weiter“)

Einzelne Geschichten werden in kleinen Gruppen erzählt und erhalten Peerfeedback. Was war besonders spannend? Wo möchte man mehr erfahren? Wo gibt es noch Klärungsbedarf? Konnten alle den/die Erzähler/-in gut hören und

verstehen? Als Variation kann beim Erzählen auch „mehr“ oder „weiter“ dazwischengerufen werden: So müssen Details ausgebaut und erläutert werden.

Geschichten zum Erzählen vorbereiten

Übungen, die Geschichten zum Erzählen vorbereiten

(Gemeinsam mit der ganzen Gruppe und/oder in kleinen Gruppen ausprobieren)

Als letzter Schritt geht es darum die individuellen Geschichten zu polieren, damit sie gut fließen und gut von anderen zu verstehen sind (auch akustisch).

Der Entwicklungsprozess der Erzähler/-innen kann durchaus via Video- oder Audioaufnahmen (z.B. mit dem Handy) dokumentiert werden. Es wäre auch denkbar die Geschichten gar nicht erst aufzuschreiben, sondern sie „live“ zu erzählen und aufzunehmen. Denn das Aufschreiben einer Geschichte ist eine Externalisierung – für das mündliche Erzählen soll man sich aber eine Geschichte zu eigen machen. Die Erzähler/-innen üben und verbessern ihre Geschichten, indem sie die Aufnahmen überprüfen und jede Fassung neu aufnehmen. Hier wäre auch Partnerarbeit angesagt: Die Geschichte wird jemandem erzählt und danach werden Fragen gestellt oder Hinweise zu einzelnen Passagen gegeben. Eine kurze Diskussion zu respektvollem Feedback ist im Vorfeld empfohlen. Folgende Übungen sollen, dem Verfeinern, Memorieren und Präsentieren einer Geschichte helfen.

Der «Rote Faden» (vgl. Claussen, 2006)

Ein roter Faden wird im Klassenzimmer aufgespannt. Während dem Erzählen werden Bilder/Karten – passend zum Erzählfluss – aufgehängt wie an einer Wäscheleine. Die Bilder repräsentieren Figuren und eventuell auch Handlungen/Probleme und antworten auf Fragen wie: Wer? – Wo? – Wie? Etc. Die erste Karte ist immer ein „A“ für Anfang und die letzte ein „E“ für Ende. Die Karten können statt Bilder Stichwörter enthalten. Während der Entwicklung einer Geschichte am roten Faden darf die Gruppe Karten/Figuren ersetzen und so die Geschichte umdichten. Geschichten können also am roten Faden erzählt, nacherzählt und auch erfunden und entwickelt werden.

Geschichten mit allen Sinnen erfahren

(inspiriert von Claussen, 2014: „Erzählsituation Muschel“)

Verschiedene Sinne können sowohl beim Erzählen als auch beim Memorieren einbezogen werden. Wie bei der Arbeit mit Gegenständen können Objekte, die einen Geruch oder Klang erzeugen, in eine Schachtel eingepackt werden und als Gedanken- und Erzähl-Stütze benutzt werden. Kommt z.B. in der Geschichte ein orientalischer Markt vor, kann der Duft von Orangenschalen und Zimt die Zuhörer/-innen dorthin transportieren. Das Rauschen, das man in einer Muschel hört, transportiert die Zuhörende an fremde Orte: Woher stammt die Muschel wohl? Was passiert gerade an dem Ort? Gefühle, Geräusche, Gerüche, Geschmacksempfindungen, Klangfarben, taktile Eindrücke, räumliche Verhältnisse und visuelle Details können alle eine Geschichte bereichern und das Erzählen beflügeln.

PH Zug

ZM Zentrum Mündlichkeit

Mit Gegenständen arbeiten (inspiriert von Claussen, 2009: „Spielfiguren“)

Die Erzähler/-innen sammeln Gegenstände, die in der Geschichte eine wesentliche Rolle spielen oder die Geschichte repräsentieren, z.B. Spielfiguren, oder eine kleine Flasche Sand (Ort = einsame Insel), ein Stück Wolle (= Schaf), ein Tannzapfen, usw. Die Objekte können in eine Schachtel oder Tüte gepackt werden und vor (oder während) dem Erzählen der Reihe nach aufgestellt werden.

Stimme und Körper einsetzen

Jede/r Erzähler/-in muss den eigenen Erzählstil finden. Dies geht am besten durch Ausprobieren. Stimme und Körper sollen bewusst eingesetzt werden und mit folgenden Mitteln soll mit Freude experimentiert werden:

- Mimik, Gestik und Körperhaltungen
- Lautstärke und Tonhöhe (variieren)
- Deutliche Aussprache
- Bedeutungsvolle Pausen
- Sprechtempo (variieren und den Möglichkeiten des Publikums anpassen)
- Den Raum nutzen (abschreiten, die Geschehnisse der Geschichte im Raum lokalisieren)

Memorierpapier (vgl. Merkel/Klein, 2009)

Mehrere Memorierungsstützen beziehen sich auf das Zeichnen, z.B. von wichtigen Figuren/Handlungen. Diese können der Reihe nach auf ein Blatt oder auf mehrere Spickzettel gezeichnet werden.

Literatur

Brinkmann, Erika (2008): Applaus! Applaus! Ein Gedicht auswendig lernen und vortragen. In: Unterricht konkret Nr. 10.

Claussen, Claus (2006): Mit Kindern Geschichten erzählen. Konzept – Tipps – Beispiele. 5. Aufl. Berlin: Cornelsen.

Claussen, Claus (2009): Erzähl mal was! Erzählkompetenzen in der Grundschule. Kreative Unterrichtsideen. 3. Aufl. Donauwörth: Auer (Auer Grundschule).

Claussen, Claus; Merkelbach, Valentin (2014): Erzählwerkstatt: Mündliches Erzählen. 5. Aufl. Braunschweig: Westermann.

Gate, Helene; Hägglund, Kent (1991): Bühne Frei – Verlag St. Gabriel.

Hoffmeister-Höfener, Thomas (Hrsg.) (2009): Erzählwerkstatt im Kindergarten. Berlin; Cornelsen Scriptor.

Kahlert, Joachim. (2006): Erzählen(d) lernen. In: Kahlert, Joachim. u.a., (Hrsg.): Erzähl uns eine Geschichte: Anregung zum Erzählen und Zuhören für Grundschule und Sekundarstufe. Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung Dillingen.

PH Zug
ZM Zentrum Mündlichkeit

Merkels Erzählkabinett: <http://www.stories.uni-bremen.de/>

Merkel, Johannes; Klein, Julia (2009): Geschichten erzählen, erfinden und schreiben. Eine Anleitung mit Lehrfilm für die Grundschule. Buxtehude: Persen.

Oehlmann, Christel G. (1999): Garantiert erzählen lernen. Ein Übungsbuch. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag.

Weinrebe, Helge (2006): Das Geschichten-Aktionsbuch: vorlesen - erzählen - erfinden. Freiburg im Breisgau: Herder, S. 92-110.

Zentrum Mündlichkeit der PH Zug, 2017