

Claus Claussen

Erzählen lernen

Didaktischer Kommentar zur Erzählkartei und zum Erzählbaukasten

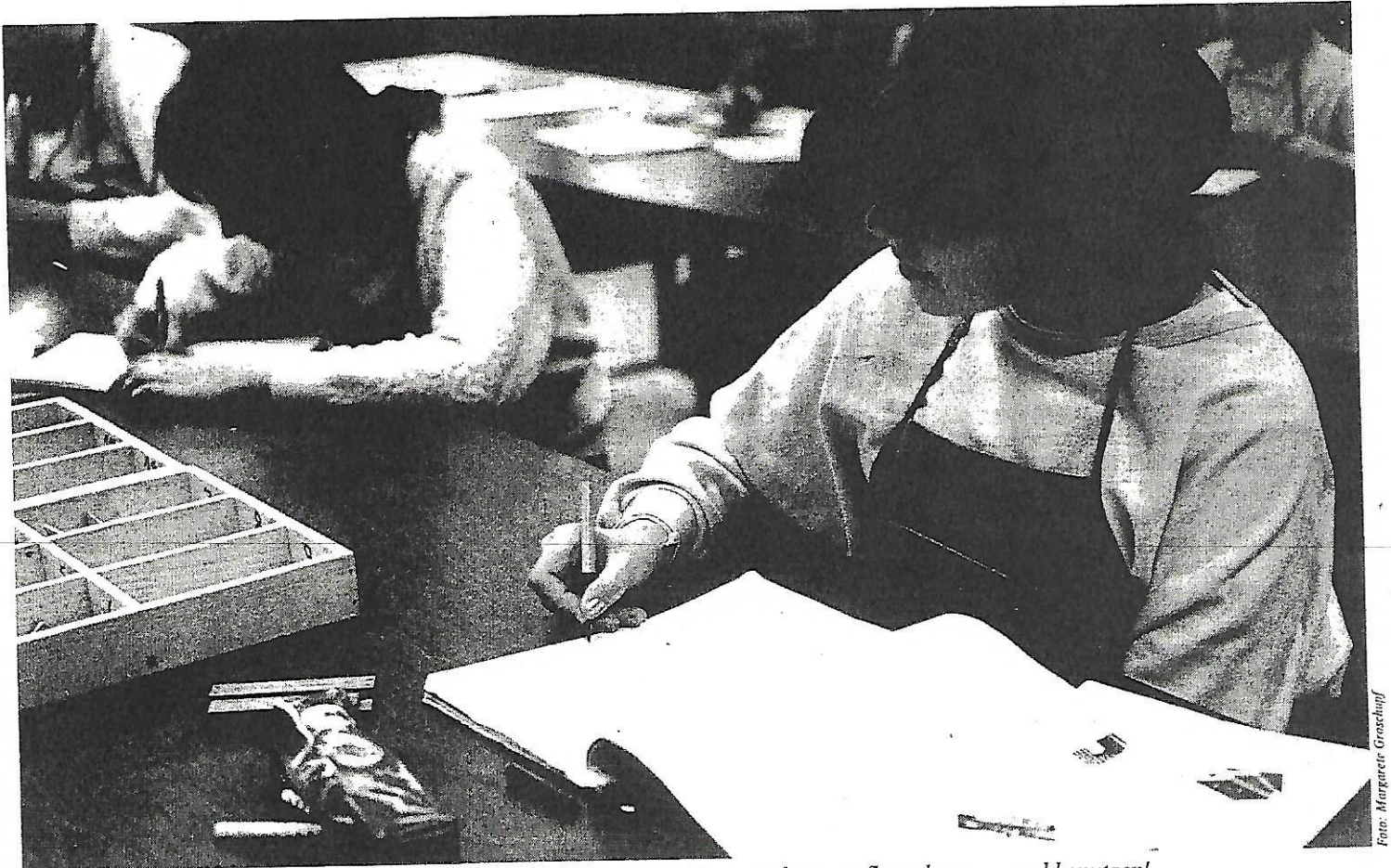


Foto: Margarete Groschopf

Erzählkarteien lassen sich auf einfache Weise strukturieren, anfertigen, ordnen, aufbewahren, ... und benutzen!

Mit den Materialien auf den Seiten 23 bis 27 bekommen die Schülerinnen und Schüler einer Klasse handgreifliche und sinnfällige Mittel in die Hand, die ihnen helfen, das „flüchtige“ Phantasieren und Reden beim Ausdenken einer Geschichte „einzufangen“ und zu strukturieren. Sie können damit in einer Gruppe verschiedenste Ideen sammeln und in einer Geschichte zusammenfügen. Zum Schluß wenn die Geschichte „fertig überlegt“ ist und die Details bzw. offenen Stellen (für assoziative Einfälle) verabredet sind, kann die Schülergruppe gemeinsam die Geschichte anhand ihrer authentischen Partitur den anderen Gruppen frei erzählen.

Benötigtes Material

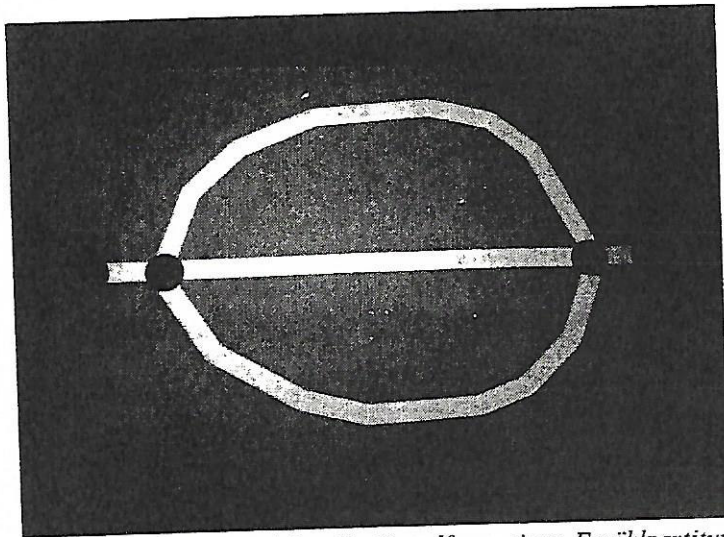
Die Materialien in diesem Heft bestehen aus der *Erzählkartei*, hier *Erzählkarten* genannt, die Grundformen für Erzähl-Partituren anbieten. Hinzu kommt der *Erzählbaukasten* mit den einzelnen „Menü-Karten“ zum Auswählen von Stichworten mit Anhalts-Punkten zum Erzählen.

Gebraucht werden folgende zusätzliche Materialien:

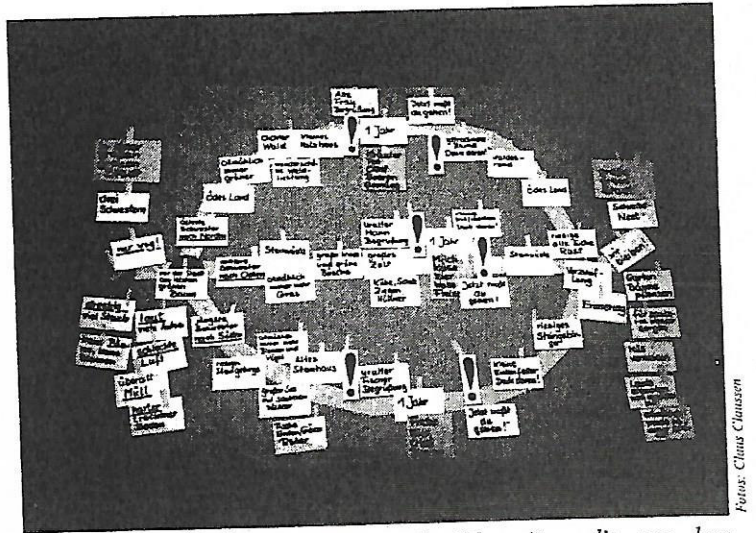
- Tesa-Krepp-Rollen (2 cm breit) aus dem Papiergeschäft oder noch besser aus dem Bau-Markt, um die ausgewählten Partituren groß auf die Wand, auf Packpapierbögen, auf die Tafel, auf Tapetenreste etc. zu kleben;
- kleine Papp-Kärtchen (etwa 7 × 10 cm oder 4 × 10 cm), um die aus den Menü-Karten ausgewählten und/oder ausgedachten Stichworte daraufschreiben und dann an der Erzählpartitur befestigen zu können (vgl. die Abbildungen auf S. 22 mit einem Beispiel für eine Erzählpartitur).

Die Erzählkartei

Die Erzählkartei besteht aus 16 Erzählkarten mit unterschiedlichen, relativ einfachen (z. B. 1, 2, 4 oder 5) oder komplizierteren Erzählpartituren (z. B. 3, 6, 7, 10). Sie sollen zum einen das Ausdenken von Geschichten anregen, und zwar *vom Anfang her zum Ende hin* oder auch *vom Ende her rückblickend zum Anfang hin*. Zum anderen sollen die vorgeschlagenen Erzählpartituren dazu anregen, sich selbst weitere auszudenken oder erst während der Textproduktion allmählich aufgrund spontaner Einfälle entstehen zu lassen. Die vorhandenen Karten sollten nach gemeinsamer Erarbeitung eines einfacheren Beispiels *zur Auswahl* durch Gruppen freigestellt und verfügbar gemacht werden. Neue Vorschläge für Erzählpartituren, die sich die Kinder selber ausdenken, können auch auf gleichgroßen Karteikarten (DIN A5) ebenfalls ins Auswahlangebot aufgenommen werden, d. h. die ganze Angelegenheit soll offen und lebendig bleiben.



Erzählkarte 3: Beispiel für die Grundform einer Erzählpartitur mit verzweigter Struktur



...dazu die bzw. eine „fertige“ Erzählpartitur, die aus dem Erzählimpuls „Drei Schwestern...“ entstand.

Auf jeder Erzählkarte ist ein kurzer thematischer Impuls gesetzt: „Eine ging von Hause fort ...; zwei Brüder ...; drei Schwestern ...; nacheinander vier Abenteuer erleben ...“. Auch diese thematischen Impulse sollen dazu anregen, andere zu suchen und zu formulieren. Auf einigen Erzählkarten sind Anfang (A) und Ende (E) der künftigen Geschichte als Endpunkte der Partitur angedeutet. Anfang bedeutet hier Anfangssituation, Ende die Endsituation, die es sprachlich auszugestalten gilt. Wenn A und E in einem Feld aufgeführt sind, dann bedeutet dies, die handelnden Personen/Lebewesen kehren in die Situation zurück, aus der sie weggegangen sind. Das Ausrufezeichen wird als Signal für ein gefährliches, trauriges oder schönes Ereignis im Ablauf der Geschichte genutzt. Auf Erzählkarte 15 werden zusätzlich kleine Blockaden eingezeichnet, um anzudeuten, daß eine Handlung beendet ist. Auf Erzählkarte 16 werden vier Felder eingezeichnet (Jahreszeiten), die von der Geschichte mehrfach durchlaufen werden (z.B. Jahreschronik). Es sind viele weitere Zeichen denkbar, die zur Kennzeichnung von Situationen zwischen den Kindern verabredet werden könnten.

Der Erzählbaukasten

Der Erzählbaukasten besteht aus einer Anzahl von „Menü-Karten“ mit Stichworten sowie Kopiervorlagen für Ereigniszeichen (zum Vergrößern). Die „Menü-Karten“ sind weder vollständig noch fertig ausgefüllt; es wird hier nur angedeutet, wie es in der konkreten Unterrichtssituation gehen kann. Außer den abgebildeten „Menü-Karten“ (Landschaften, Personen, Figuren, Tiere, Wetter, Kleidungsstücke, Fahrzeuge, Gebäude, Gegenstände, Eigenschaften, Wunderdinge/Wunderwesen) sind viele andere denkbar (z.B. Bäume und Pflanzen, Gefühle, technische Dinge, uner-

klärbare Fundstücke, Speisen, Getränke, Handlungsmotive).

Die nicht fertig ausgefüllten „Menü-Karten“ deuten darauf hin, daß die Stichwörter erst mit der ganzen Klasse in einer Unterrichtssituation gesammelt werden sollten, d.h. nach und nach zum *klasseneigenen Stichwortvorrat* zum *Geschichtenerzählen* werden sollen, der für jede einzelne Klasse unverwechselbar und jeweils original ist. Es können dann immer erneut „Ideen“ entnommen und neue eingetragen werden.

Soll eine Erzählpartitur gemeinsam fürs Geschichtenerzählen ausgestaltet werden (etwa nach der Erzählkarte 10 „In drei Jahren treffen wir uns wieder an der alten Eiche“), dann werden zur Geschichte passende Stichworte aus dem *klasseneigenen Stichwort- und Ideenvorrat* ausgewählt, durch neu ausgedachte ergänzt, auf kleine *Pappkärtchen* geschrieben und an der richtigen Stelle an die Erzählpartitur geheftet, geklebt oder gesteckt, als einzelne Bauelemente für eine Geschichte sozusagen. Wenn eine Erzählpartitur vollendet ist, kann jeder die Geschichte „vom Blatt“ erzählen.

Erläuterungen zu den einzelnen Erzählkarten

1. Lineare Struktur: eine oder mehrere Personen gehen zusammen von zu Hause fort ... von einer Anfangs- zu einer Endsituation.
2. u. 3. Verzweigte Strukturen: Je nach Anzahl der beteiligten Personen „trennen sich die Wege“, führen aber später wieder zusammen.
4. u. 5. „Rundum-Geschichten“ – Aus einer Anfangssituation gehen eine oder mehrere Personen gemeinsam weg, kehren aber später wieder zurück.
6. Von einem Ort ausgehend löst eine Person nacheinander z.B. vier Aufgaben erfolgreich und kehrt jeweils wieder zurück (es können natürlich jeweils auch Mißerfolge sein, je nachdem!).

7. Diese Geschichte spielt sich an ein und demselben Ort ab. Nacheinander (oder auch gleichzeitig) kommen vier Personen hinzu und gehen (z.B. unverrichteter Dinge) wieder weg. Erst die fünfte Person bleibt (z.B. weil sie Erfolg hat!).

8. In eine lineare Struktur (von A nach E) wird eine zweite Geschichte eingeordnet (z.B. ... legte sich unter einen Baum und träumte einen Traum, in dem ...).

9. In eine lineare Struktur (von A nach E) wird eine zweite Geschichte und in diese eine dritte Geschichte eingeordnet (z.B. ... als sie nicht mehr weiter wußte, erinnerte sie sich an ein Erlebnis, das weit zurücklag ... und damals hatte sie einen Traum ...).

10. Aus einer Anfangssituation gehen mehrere Personen weg, trennen sich und verabreden sich vorher, sich nach einigen Jahren wieder zu treffen; sie kehren dann zurück.

11. Verzweigte Struktur; nur eine von drei Personen erreicht das erwünschte Ziel ... von den anderen hat man nie mehr etwas gehört ...

12. Ähnlich wie bei 10., nur mit dem Unterschied, daß zwei von drei Personen auf Nimmerwiedersehen verschwinden, eine aber zurückkehrt.

13. Lineare Struktur – erfolgloses Abbrechen eines Vorsatzes.

14. Eine „Rundum-Geschichte“, die aus bestimmten Gründen ein Jahr später wiederholt wird, etwa um zu sehen, „was daraus geworden ist“.

15. Verzweigte Struktur, die Idee, Versuch, Irrtum oder Erfolg verbindet, praktisch der typische „Krimi“: „Auf einmal hatte der Kommissar eine Idee ...“. Die „Blockaden“ deuten an, welche Ideen nicht zum Erfolg führen.

16. Spiralige Struktur, die eine Erzählpartitur für eine chronologische Geschichte andeutet, die vielmehr oder öfter die Jahreszeiten durchläuft (z.B. eine Dorfchronik oder die Stammeschronik von Indianern).

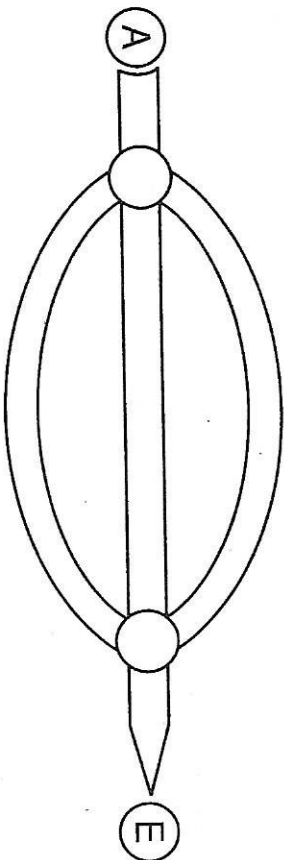
Erzählkarte 1

Geschichten selbst erfinden
Eine ging von
zu Hause fort



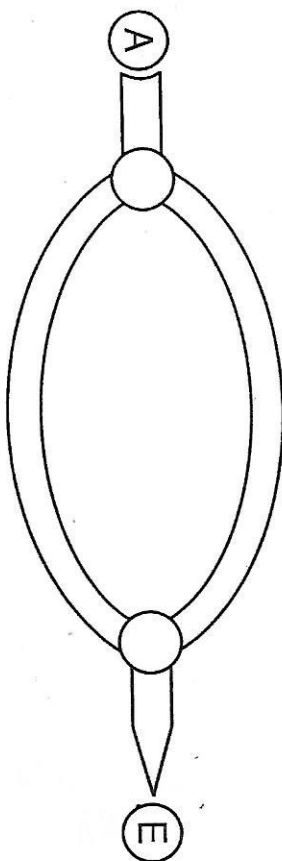
Erzählkarte 3

Geschichten selbst erfinden
Drei Schwestern



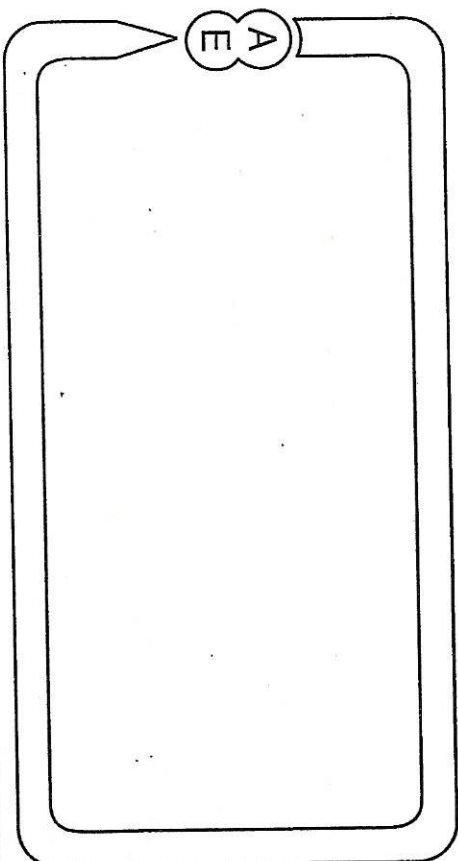
Erzählkarte 2

Geschichten selbst erfinden
Zwei Brüder



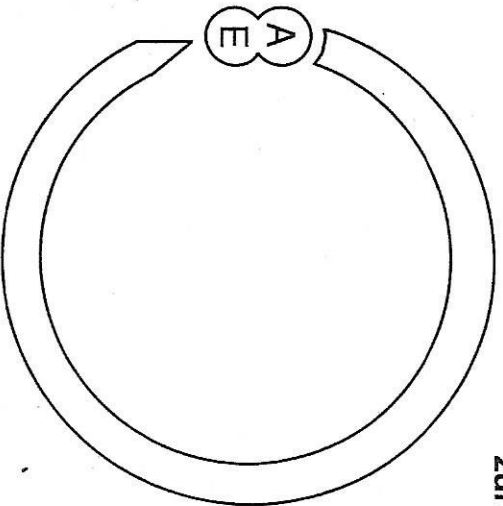
Erzählkarte 4

Geschichten selbst erfinden
Nach langer Zeit wieder
zum Anfang zurück!

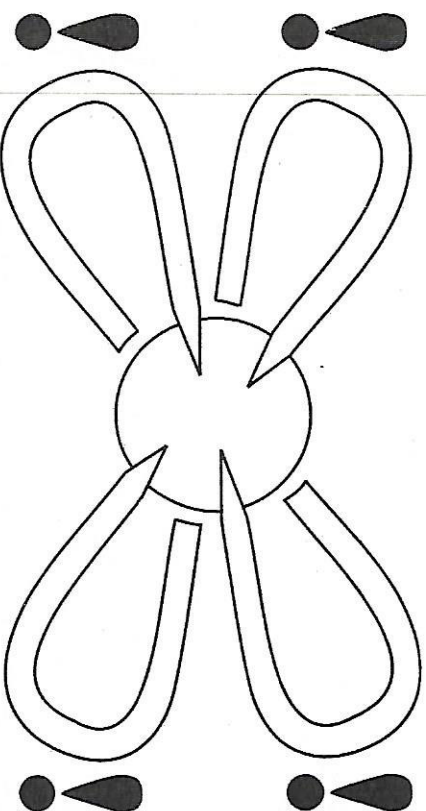


Erzählkarte 5

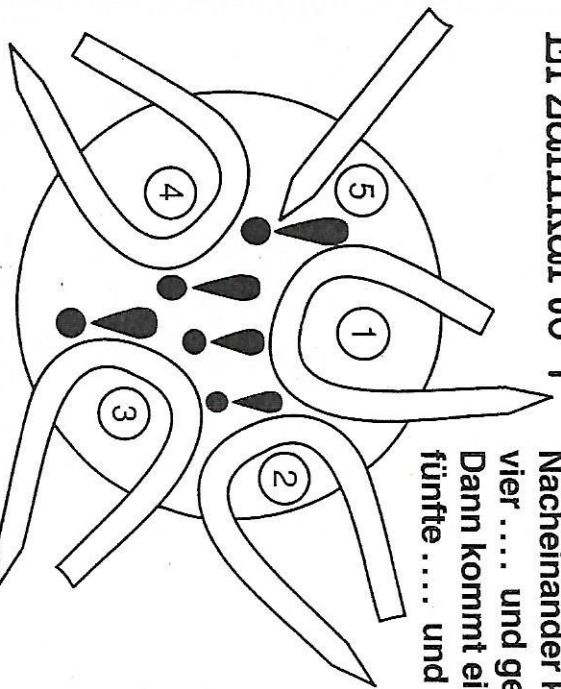
Geschichten selbst erfinden
Wieder zum Anfang
zurück!

**Erzählkarte 6**

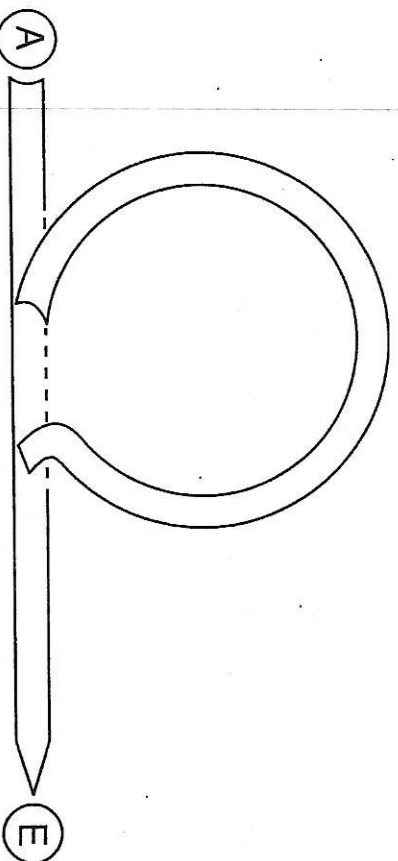
Geschichten selbst erfinden
Nacheinander vier Abenteuer
erleben oder
vier Aufgaben lösen

**Erzählkarte 7**

Geschichten selbst erfinden
Nacheinander kommen
vier und gehen wieder!
Dann kommt eine
fünfte und bleibt!

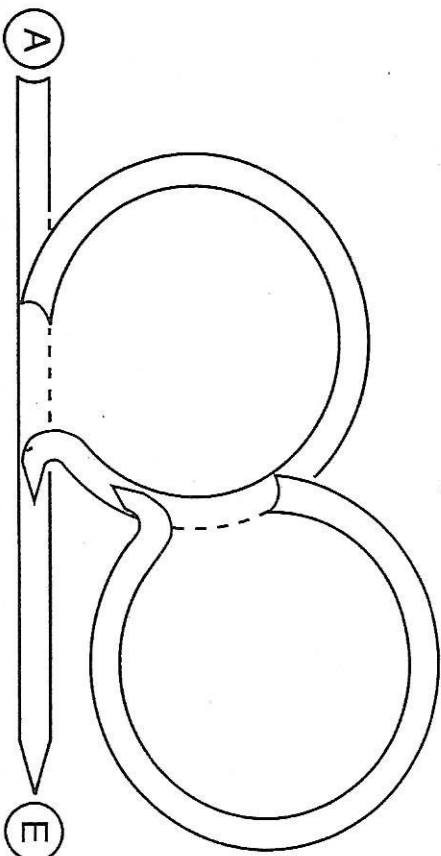
**Erzählkarte 8**

Geschichten selbst erfinden
Eine Geschichte in der
Geschichte



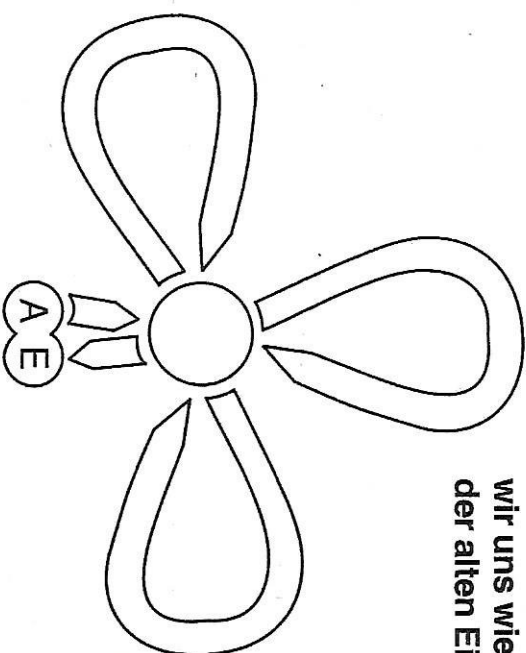
Erzählkarte 9

Geschichten selbst erfinden
Eine Geschichte
in der Geschichte



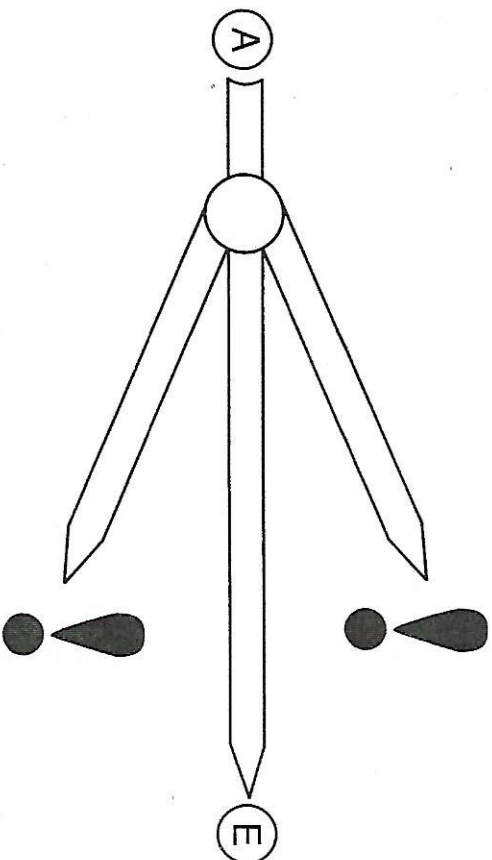
Erzählkarte 10

Geschichten selbst erfinden
In drei Jahren treffen
wir uns wieder an
der alten Eiche



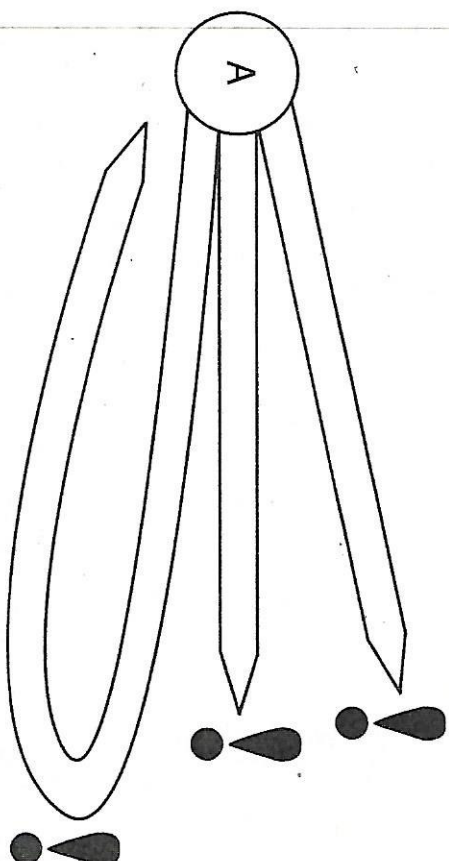
Erzählkarte 11

Geschichten selbst erfinden
Einer kam durch!



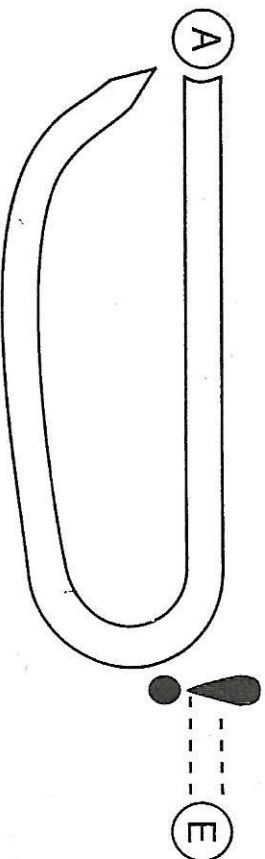
Erzählkarte 12

Geschichten selbst erfinden
Zwei kamen nie mehr
zurück.



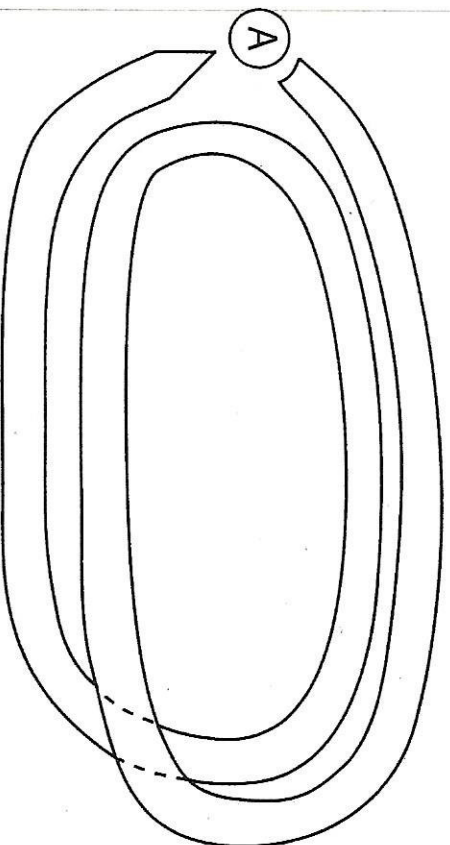
Erzählkarte 13

Geschichten selbst erfinden
Da kam ich nicht mehr
weiter!



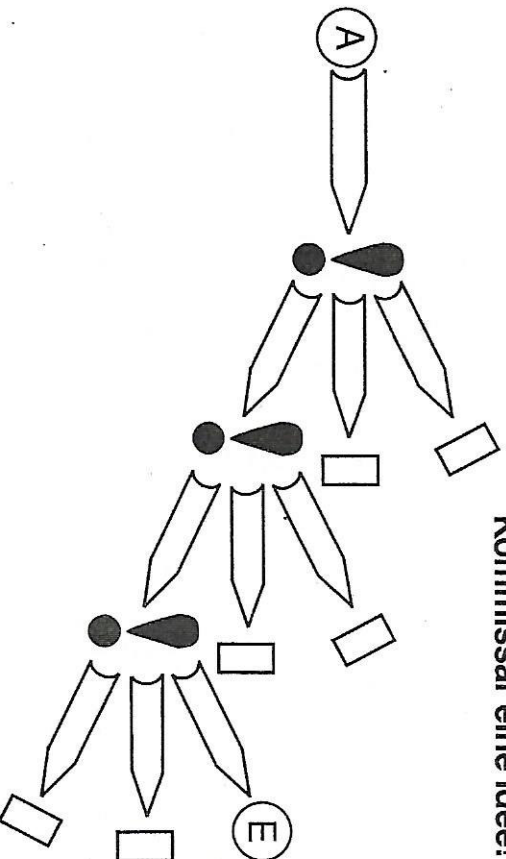
Erzählkarte 14

Geschichten selbst erfinden
Ich kam ein Jahr später
wieder vorbei!



Erzählkarte 15

Geschichten selbst erfinden
Auf einmal hatte der
Kommissar eine Idee!



Erzählkarte 16

Geschichten selbst erfinden
Eine Geschichte
vier Jahre lang
und länger

