

Fabulieren im Erzählkreis

Werner Senn

1 Textmuster

Erzählen (fiktional)

2 Ziele

Ziel dieses Lernarrangement ist, über das gemeinsame mündliche Erzählen ins Fabulieren zu kommen, also die Fabulierlust zu wecken.

- Die SuS begegnen dem Genre *Erzählen* in Form von literaler Geselligkeit in einer Erzählrunde. Die Klasse wird zum Ort von literalen sozialen Aktivitäten, wo Texte und Geschichten (vor-)gelesen und geschrieben werden, wo über die Texte gesprochen wird.
- Die SuS übernehmen das Geschichtenmuster einer Abenteuergeschichte für ihre eigenen Geschichten, schreiben diese auf und lesen sie einander vor.
- Die SuS erfinden gemeinsam im Erzählkreis Geschichten, schreiben sie anschliessend auf und lesen sie einander vor.

Dieses Lernarrangement mit dem Fokus Fabulieren ist die erste von drei Aufgaben. Sie konzentriert sich mit dem gemeinsamen Fabulieren und dem Geschichtenmuster auf die Ideenfindungsphase des Schreibens und sorgt für die Einbettung in einen sozialen Kontext. Das Bindeglied der drei Aufgaben ist das Instrument der Leitfragen, die in allen drei Schreibaufgaben als Unterstützungsmittel eingesetzt werden. In dieser Aufgabe dienen die Fragen dazu, den Ideenfindungsprozess anzureichern.

3 Stufe

1.–3. Klasse

4 Aufgabe

Die Schreibaufgabe besteht aus zwei Teilen. Als Vorbereitung im ersten Teil wird das Muster einer typischen Geschichte angeboten (siehe Teil A). Die SuS lernen den Aufbau und passende sprachliche Muster kennen. Er ist darauf ausgerichtet, dass die SuS eine klare Zielvorstellung von einer Geschichte aufbauen. Der zweite

Teil besteht dann aus einem Erzählspiel (siehe Teil B). Die SuS erfinden gemeinsam im Erzählkreis eine Geschichte, die sie anschliessend aufschreiben. Dadurch werden prozessorientiert Fabulierlust und Ideenfindung angeregt. Die entstandenen Geschichten werden gesammelt und einander in einer Vorleserunde präsentiert. Die Aufgabe fokussiert primär Erzähllust, die Freude am Fabulieren, welche die Voraussetzung ist für jegliches Erzählen.

Folgendes **Material** steht im Anhang zur Verfügung:

A: Geschichtenmuster: Aufbau einer Geschichte

B: Erzählspiel und Schreibauftrag

C: Erzählkarten

D: Leitfragen zu Figur, Handlung und Ort

Teil A: Mustergeschichte

Um das Muster einer typischen Abenteuergeschichte aufzuzeigen, kann mit der Mustergeschichte vom kleinen Tiger gearbeitet werden. Der typische Aufbau einer Abenteuergeschichte besteht aus der folgenden Abfolge (vgl. Material A: Geschichtenmuster): Eine Abenteuergeschichte beginnt normalerweise ganz gewöhnlich und alltäglich (Einleitung), bevor etwas Spezielles geschieht (Erlebnis), das zu einer Schwierigkeit führt (Problem). Dieses Problem wird gelöst (Lösung), was zu einem (meist guten) Ende führt (Schluss). Die Fragen zu den einzelnen Teilen strukturieren die Geschichte. In der ersten und zweiten Klasse ist es sinnvoll, sich zuerst auf den Kern einer Geschichte zu konzentrieren (Teile 2–4 des Geschichtenaufbaus). Als Vorbereitung vergrössert die Lehrperson das Geschichtenmuster vom kleinen Tiger. Sie zerschneidet die einzelnen Teile der Geschichte, so dass die Bilder, die Bezeichnungen sowie die sprachlichen Muster (jeder Satz für sich) separiert sind.

Dasselbe macht sie mit Kopien (eine Kopie pro zwei SuS) und füllt die einzelnen Teile in Couverts ab.

Durchführung

Die Lehrperson erzählt im Halbkreis vor der Tafel der Klasse das Abenteuer, das der kleine Tiger mit dem Drachen erlebt. Dabei zeigt sie der Klasse zu jeder

Episode das entsprechende Bild, das sie vor sich auf den Boden legt.

Dann ändert sie die Reihenfolge der Bilder. «Helft ihr mir, die Bilder wieder zu ordnen, damit ich sie in der richtigen Reihenfolge an die Tafel hängen kann?» Gemeinsam werden die Bilder in der richtigen Reihenfolge aufgehängt. Oberhalb und unterhalb der Bilder muss noch Platz bleiben, um die Fragen bzw. die sprachlichen Muster aufzuhängen.

Dann erzählen die SuS gemeinsam die Geschichte nach und überprüfen so die Reihenfolge der Bilder.

Als Spielform ordnen sie nun die Geschichtenteile den entsprechenden Bildern zu. «Ich lese euch einen Satz vor. Zu welchem Bild auf dem Geschichtenbogen gehört er?» Nach der Zuordnung stellt die Lehrperson dann jeweils die Nachfrage: «Woran erkennt ihr dies?» und weist auf die jeweiligen sprachlichen Muster hin wie «Plötzlich», «Verzweifelt», «Auf einmal». Sie klebt die Teile der Geschichte unterhalb der Bilder auf. Zum Abschluss hängt die Lehrperson die Fragen über die Bilder und erklärt den typischen Aufbau einer Abenteuergeschichte. Sie stellt dabei immer wieder die Fragen, welche die Handlung der Geschichte strukturieren (vgl. Material D: Leitfragen zur Handlung). Der Aufbau der Geschichte sollte in der folgenden Phase des Unterrichts aufgehängt bleiben.

Im Anschluss daran arbeiten die SuS zu zweit. Sie nehmen nun je ein Couvert, legen und kleben die Bilder untereinander auf ein Blatt Papier. Sie legen die Fragen vor sich hin und ebenfalls die einzelnen Textteile. Nun beginnt ein Kind, sucht die erste Frage und liest sie vor. Das andere Kind sucht die entsprechenden Textteile, die es ebenfalls vorliest. Wenn sie zusammenpassen, legen und kleben sie diese neben das entsprechende Bild. Zur Kontrolle vor dem Kleben können sie das Muster an der Tafel nutzen. Zum Abschluss lesen sie noch abwechselungsweise die gesamte Geschichte vor. Mit SuS, die einen erhöhten Bedarf an sprachlicher Unterstützung benötigen, können im DaZ-Unterricht vorgängig die sprachlichen Muster der Geschichte als Vorentlastung oder nachträglich zur weiteren Vertiefung bearbeitet werden, analog zur oben beschriebenen Partnerarbeit.

Als zusätzliche Vertiefung kann auch die Geschichtenstruktur aus Hoppla 3 (Kapitel 5, Arbeitsheft S. 8/9) auf dieselbe Art bearbeitet werden.

Teil B: Erzählspiel

Das Erzählspiel besteht aus Erzählrunden in einem Erzählkreis, in dem gemeinsam eine Geschichte erzählt wird. Eine Erzählmuschel, die weitergereicht wird, stellt dabei das Zeichen dar, wer am Erzählen ist. Die Geschichte entwickelt sich so weiter von Erzähler zu Erzählerin. Das Fabulieren im Erzählkreis bildet die Basis für die **Ideenfindungsphase des Schreibens** (vgl. Material B: Erzählspiel und Schreibauftrag).

Regeln

Das Erzählspiel hat zum Ziel, assoziativ und kooperativ Geschichten zu erzählen. Es basiert auf einfachen Regeln:

- Die Gruppe im Erzählkreis reicht eine Erzählmuschel weiter. Wer sie erhält, darf einen Beitrag zur Geschichte leisten.
- Ein Beitrag besteht normalerweise aus einer Erzählidee, wie die Geschichte weitergehen kann, etwa aus einem oder zwei Sätzen. Wer seine Idee erzählt hat, gibt die Muschel weiter.
- Die Muschel muss nicht in einer strikten Reihenfolge herumgereicht werden.

Es handelt sich dabei um ein kooperatives assoziatives Erzählen. Anstelle einer Muschel kann auch ein anderes Symbol verwendet werden, z. B. ein runder Erzählstein, ein Erzählschlüssel etc.

Das Spiel ist frühestens dann zu Ende, wenn alle SuS mindestens einen Beitrag (in Gruppen mindestens zwei Beiträge) zur Geschichte geleistet haben oder wenn die Geschichte zu einem Abschluss kommt.

Unterstützung durch Leitfragen

Wenn die Erzählung stockt und das Kind mit der Muschel in der Hand nicht weiss, wie es beginnen oder weiterfahren soll, kann die Lehrperson, die andern der Klasse (oder der Gruppe) Fragen stellen, die zu einer weiteren Erzählidee führen können (vgl. Anhang D: Leitfragen). Die Leitfragen sind auf unterschiedlich farbige Karten kopiert und entsprechend den wesentlichen Aspekten einer Geschichte nach Figur, Handlung und Ort gegliedert. Diese Musterfragen können ebenfalls als Vorentlastung im DaZ-Unterricht bearbeitet werden. Sie hängen als Gedächtnisstütze an der Wand oder liegen in der Kreismitte. Durch die Fragen erhält das Erzählspiel eine dialogische Komponente, die für das Erzählen förderlich ist.

Durchführung

Die ersten beiden Erzählrunden finden gemeinsam in der Klasse statt. Die erste Runde dient den SuS dazu, das Muster einer typischen Geschichte, wie in Teil A beschrieben, zu aktualisieren (vgl. Material A: Geschichtenmuster). In der zweiten Runde lernen die SuS die Regeln des Erzählspiels und den Einsatz der Erzählmuschel kennen. Das Spiel kann wiederholt werden, bis alle genau wissen, wie es funktioniert.

Zur Vorbereitung hat die Lehrperson die Erzählkarten auf stabile Kärtchen geklebt und in einen Korb gelegt (vgl. Material C: Erzählkarten). Die Erzählkarten liefern den inhaltlichen Erzählimpuls für eine Geschichte. Die Karten dienen auch dem Wortschatzaufbau und werden vorgängig im DaZ-Unterricht bearbeitet. Zur Vertiefung eignen sich bspw. Ratespiele mit den Karten: In einer Vierergruppe zieht jedes Kind eine Karte. Es fertigt eine Zeichnung an. Anschließend werden Zeichnungen und Karten gemischt. Welche Karte passt zu welcher Zeichnung? Woran hat man die Lösung erkannt? Anstelle von Zeichnen kann der Impuls auch gespielt werden.

Die Lehrperson erzählt der Klasse in der ersten Runde des Erzählkreises folgende Einleitung:

«Ich habe am Strand Muscheln gefunden. Diese Muscheln sind etwas ganz Besonderes. Sie sind vom Meer von einem Ort zum nächsten getragen worden. Sie sind sehr alt und haben viel gesehen und erlebt. Die Muscheln haben all ihre Erlebnisse gesammelt. Sie haben mir einzelne Geschichten erzählt. Ich habe sie hier auf Kärtchen geschrieben. Sie liegen in diesem Korb. Wenn ihr eine Erzählkarte zieht, erhaltet ihr also von der Muschel eine Idee für eure Geschichte. Wenn man die Erzählmuschel ans Ohr hält, hört man das Meer rauschen und es fallen einem gute Erzählideen ein.»

Die Lehrperson beginnt darauf die erste Erzählrunde. Sie zieht eine Erzählkarte (vgl. Material C: Erzählkarten) und stellt den SuS den Erzählimpuls vor. Dann hält sie sich die Muschel ans Ohr, horcht hinein und erzählt mithilfe des Erzählimpulses eine vollständige Geschichte mit dem typischen Aufbau. Sie geht dabei gleich vor wie oben im ersten Teil mit der Mustergeschichte dargestellt. Ihr Beispiel liefert einerseits das Muster der Geschichtenstruktur, andererseits sprachliche Muster für das Erzählen wie: «Es war einmal ...» oder «Eines Nachts ...».

In der zweiten Erzählrunde geht sie dann gleich vor, wobei nur der Anfang der Geschichte erzählt wird. Sie zieht eine Impulskarte (z. B. Tausend Katzen):

Dies ist die Geschichte der tausend Katzen:

Es war einmal ein riesiges Haus am Waldrand, in dem tausend Katzen wohnten. Viele verschiedene Katzen, z. B. langhaarige Perserkatzen oder ein ganz schwarze Katze. Was meint ihr, was für Katzen gab es da? (Sammelt Ideen). Ja, und natürlich die beiden Katzenkinder, die flinke Tausendsassa und der kleine Wirbelwind. Sie spielten den ganzen Tag, bis sie sich am Abend müde auf dem Ofen zusammenrollten und einschliefen. Da das Haus so gross war, verliessen die Katzen das Haus nie.

Eines Nachts erwachte Tausendsassa. Ein Fenster stand weit offen. Der Mond schien hinein. Die kleine Katze weckte Wirbelwind. „Du, schau mal, der Mond dort draussen. Er schaut durch das Fenster in unser Haus.“ Leise schlichen sie zum Fenster und spähten hinaus. Sie sahen sich an. «Was meinst du, Wirbelwind, wollen wir mal hinaus in den Wald?» - «Du traust dich ja sowieso nicht!», antwortete Wirbelwind. «Komm, wir springen gemeinsam. Ich zähl auf drei: eins, zwei, drei!»

Was meint ihr, wie geht die Geschichte weiter?

Die Lehrperson reicht die Muschel an eine S weiter mit der Bitte, die Geschichte weiterzuerzählen. Die S hält sich die Muschel ans Ohr und horcht hinein. Dann erzählt sie die Geschichte weiter und reicht anschliessend ihrerseits die Muschel weiter usw.

Stockt der Erzählfluss, stellt die Lehrperson eine der Leitfragen. Sie nimmt die entsprechende Karte auf und bietet so ein Muster an, wie und zu welchen Aspekten (Figur, Handlung, Ort) Fragen gestellt werden können (vgl. Material D: Leitfragen):

«Was meinst du: Wem begegnen die beiden, wenn sie aus dem Fenster springen?»

Die Fragen ermöglichen, dass der Erzählfluss wieder in Gang kommt und dass zudem Figuren, Orte oder Handlung differenzierter dargestellt werden (vgl. Abb. 1: Die Geschichte von Marigona). Die Klasse erzählt sich die Geschichte weiter, bis alle mindestens einen Beitrag an die Klassengeschichte geleistet haben.

Gerade im ersten oder zweiten Schuljahr ist es lohnenswert, wenn die Lehrperson die Geschichte am Ende nochmals zusammenfasst. Dabei weist sie auf den typischen Aufbau einer Geschichte hin. Sie kann dazu auch die Bilder aus Teil A benutzen.

In den Erprobungsklassen war die Erzählmuschel für viele Kinder eine Hilfe fürs spontane Fabulieren. Die Muschel kann auch dazu genutzt werden, dass die Lehrperson oder andere Kinder bei einer Stockung dem Erzähler oder der Erzählerin eine Idee einflüstern.

Einzelne Kinder holen auch während des Schreibens die Muschel hervor und horchen nochmals, um sich an die Geschichte zu erinnern. Für andere Kinder war sie allerdings keine Unterstützung. Für Erheiterung hat ein Junge gesorgt, der meinte: «Ich höre schon etwas, aber ich versteh es einfach nicht!» Wenn die Muschel die stimulierende Wirkung verfehlt, kann sie auch einfach als Zeichen genutzt werden, wer beim Fabulieren an der Reihe ist. Als Unterstützung können dann vor allem die Leitfragen eingesetzt werden.

Schreibrunde: Geschichten aufschreiben

Nach diesen Fabulerrunden können die SuS dann in der Schreibrunde die Geschichte aufschreiben. Sie wechseln dadurch von der Ideenfindungsphase in die **Entwurfsphase**. Sie können dabei auch von der Klassengeschichte abweichen und eigene Ideen in die Geschichte einbauen.

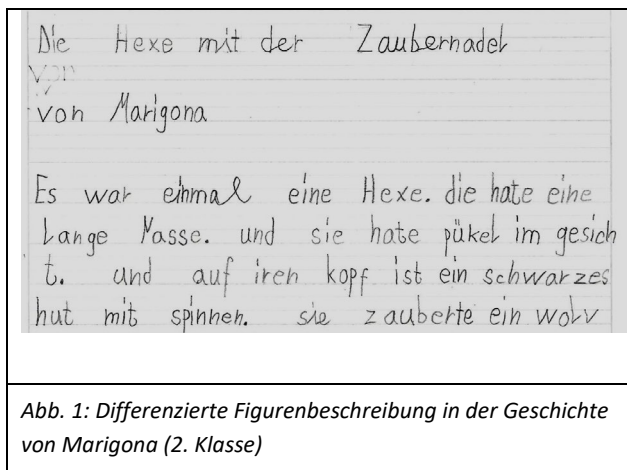


Abb. 1: Differenzierte Figurenbeschreibung in der Geschichte von Marigona (2. Klasse)

Das Aufschreiben der Geschichte kann insbesondere in einer ersten Klasse auch von der Lehrperson übernommen werden, wie dies das Beispiel der Klasse 1a des Schulhauses Gutschick zeigt. Schreiben die SuS die Geschichten selbst auf, kann dies zu zweit oder allein geschehen, indem die erzählte Geschichte aufgeschrieben wird oder indem aus den Erzählideen eine neue Geschichte geschrieben wird (vgl. Varianten im Material B: Erzählspiel und Schreibauftrag). Viele SuS sind dabei natürlich auf die Unterstützung der Lehrperson angewiesen. Als sehr hilfreich haben sich dabei die Fragen erwiesen. Die Lehrperson beobachtet die Erzählgruppen. Stellt sie fest, dass in einer Gruppe Stockungen auftreten, kann sie sich zur Gruppe setzen und vorübergehend die Rolle der Fragestellerin übernehmen, um den Erzählfluss durch entsprechende

Fragen wieder in Gang zu bringen, z. B. zur Figur (vgl. Material D: Leitfragen):

«Wie fühlt sich denn der Zirkusdirektor, als der Zirkus-elefant Suleia plötzlich weg war?»

Sobald die SuS wieder selbstständig weitererzählen oder nach dem Muster der Lehrperson eigene Fragen stellen, kann sie sich wieder zurückziehen.

Erzählrunde in der Schreibgruppe

Wenn der Ablauf des Erzählspiels den SuS klar ist, können Erzählspiel und Schreibrunde auch in Gruppen stattfinden (vgl. Anhang B: Erzählspiel und Schreibauftrag). In der Erzählrunde ziehen die Vierer-Gruppen eine Erzählkarte aus dem Korb. Sie lesen einander die Karte vor, klären den Wortschatz und besprechen miteinander den Impuls. Dann beginnen sie ihr Erzählspiel und erfinden mit der Erzählmuschel ihre Geschichte zum gezogenen Begriff.

Ist eine Geschichte aus Sicht der SuS fertig oder genügend weit erzählt, können sie zum Aufschreiben ihrer Geschichte eine Variante wählen. SuS, die noch nicht selbstständig Geschichten aufschreiben können, haben die Möglichkeit, ihre Geschichte der Lehrperson zu diktieren. In ersten Erprobungsklassen wurden die Geschichten auch mündlich vorgetragen und aufgenommen.

Die Geschichten aus den Schreibgruppen werden in Vorleserunden (siehe unten: Vorleserunden) der Klasse präsentiert.

5 Differenzierung

Teil A und Teil B können auch unabhängig voneinander eingesetzt werden. Die mündliche Fabulerrunde kann beispielsweise mit dem Ziel eingesetzt werden, den SuS genügend Ideen zum Schreiben zu liefern, ohne dass bereits auf den Aufbau einer Geschichte geachtet wird. Eine Geschichte mit einem stimmigen und zusammenhängenden Aufbau zu schreiben wird dann Aufgabe der Schreibrunde sein (vgl. Variante 3, Material B).

Da die SuS gerade auf dieser Stufe noch sehr unterschiedlich viel Zeit brauchen, um ihre Geschichten zu erzählen und zu verfassen, sollte keine zeitliche Limite gesetzt werden. Die natürliche Zeitlimite wird meist die Ermüdung der SuS sein, da Schreiben sehr anstrengend ist. In ersten Klassen kann auch die Lehrperson die Texte einzelner SuS stellvertretend vorlesen.

In einer Einschulungsklasse wurden die Geschichten, die im Erzählkreis entstanden sind, anschliessend von den SuS gezeichnet und es entstanden kleine Geschichtenbücher mit Bild auf der linken und Text auf der rechten Seite. Die SuS haben sich gegenseitig ihre Geschichten erzählt. Diese Erzählungen wurden auch aufgenommen.

Dabei können die Schreibanfänger/-innen selber wählen, ob sie zuerst zeichnen und dann schreiben oder

umgekehrt, zuerst mit Schreiben beginnen wollen. Oft wird es auch so sein, dass die Zeichnungen den schriftlichen Text ergänzen. Die Geschichte vom verlorenen Zirkuselefanten, die Jivika geschrieben hat, zeigt eine Geschichte entsprechend dem Geschichtenmuster mit einer plötzlichen Wendung (vgl. Abb. 2: Das Geschichtenbuch von Jivika).



Abb. 2: Die plötzliche Wendung in der Geschichte vom verlorenen Zirkuselefanten (von Jivika)

6 Vorleserunden

Sobald einzelne Texte vorliegen, können sie in einer Vorleserunde der gesamten Klasse präsentiert werden. Dabei sollen die SuS jedoch möglichst selbst entscheiden können, wann sie ihre Geschichte vorlesen, indem mehrere (kurze) Vorleserunden angesetzt werden. Pro Vorleserunde hat sich bewährt, je nach Länge der Texte, zwischen drei und fünf Geschichten vorzulesen. Das Vorlesen vor der Klasse (vgl. Bambach 1993) soll dabei in einem spezifischen Ritual stattfinden (z. B. im Kreis, Kerzenlicht, mit einem Eröffnungsritual). SuS lesen ihre Texte grundsätzlich selbst vor. Sie sollen sich genügend Zeit nehmen, das Vorlesen zu üben. Vor allem schwächere Leserinnen und Leser brauchen dazu viel Zeit. Das Vorlesen selbst kann auch gut zu zweit trainiert werden. Auch die Lehrperson kann einzelne Texte von SuS vorlesen, damit diese gut zur Geltung kommen.

Geschichtenbuch

Im Sinne einer literalen Praxis können die Geschichten in einem gemeinsamen Klassengeschichtenbuch ge-

sammelt werden. Das Buch kann bspw. in der Klassenbibliothek stehen, wo die SuS es in der Pause oder in einer freien Lesezeit allein oder zu zweit lesen können.

Literatur

Bambach, Heide (1993): *Erfundene Geschichten erzählen es richtig. Lesen und Schreiben in der Schule.* Konstanz. Libelle.




Dehn, Mechthild (2013): *Zeit für die Schrift – Lesen und Schreiben im Anfangsunterricht.* Berlin. Cornelsen Scriptor.

Zitiervorschlag

Senn, Werner (2023): *Fabulieren im Erzählkreis.* Luzern, Zürich: Pädagogische Hochschule Luzern, Bildungsdirektion Kanton Zürich.

Anhang

Material A: Geschichtenmuster

Teil	Fragen	Sprachliche Muster
<p>1. Einleitung</p> 	<p>Wie beginnt die Geschichte?</p> <p>Wer? Wo? Wann?</p>	<p><i>Der kleine Tiger lebt mit seinen Freunden, dem Löwen, dem Wolf und dem Leopard, in der Nähe eines Waldes.</i></p> <p>Sie spielen <i>den ganzen Tag</i> miteinander.</p>
<p>2. Erlebnis</p> 	<p>Was geschieht dann?</p>	<p>Der kleine Tiger <i>rennt im Spiel davon</i>, damit die andern ihn nicht fangen können. Er ist sehr schnell und <i>versteckt sich im Wald</i>.</p> <p><i>Plötzlich</i> bemerkt er, dass er sich verirrt hat.</p> <p>Er ist ganz <i>allein</i>.</p>
<p>3. Problem</p> 	<p>Welches Problem stellt sich?</p>	<p><i>Verzweifelt</i> sucht er seine Freunde. <i>Da</i> entdeckt er eine grosse Höhle. <i>Soll er hineingehen?</i></p> <p><i>Auf einmal</i> tauchen zwei riesige, feurige Augen aus der Höhle auf.</p> <p>Der kleine Tiger <i>hat grosse Angst</i>. Das muss das Ungeheuer sein!</p>

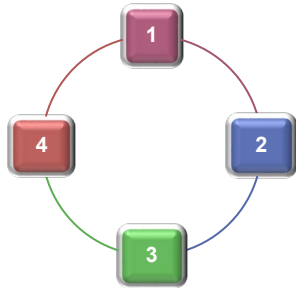
<p>4. Lösung</p> 	<p>Wie wird das Problem gelöst?</p>	<p>Ein kleiner Drache kommt aus der Höhle. Er fragt den kleinen Tiger: «<i>Wollen wir Freunde sein und miteinander spielen?</i>»</p>
<p>5. Schluss</p> 	<p>Wie endet die Geschichte?</p>	<p><i>Nachdem</i> sie gespielt haben, machen sie ein Feuer. Der kleine Drache kann dies gut. Sie sind nun <i>gute Freunde</i>.</p>

Kommentar:

Der Kern einer typischen (Abenteuer-)Geschichte besteht aus einem erzählenswerten Ereignis: Um die Geschichte leserbezogen zu erzählen, beginnt eine Geschichte mit einer Einleitung, in der Figuren, Handlungsort und evtl. erzählte Zeit kurz eingeführt werden (Teil 1: Einleitung). Etwas geschieht (Teil 2: Erlebnis), dabei taucht eine Schwierigkeit auf (Teil 3: Problem), die dann überwunden wird (Teil 4: Lösung). Zudem braucht eine Geschichte einen Schluss (Teil 5), in dem die Handlung oder die verschiedenen Handlungsfäden abgeschlossen werden. In der ersten und zweiten Klasse ist es sinnvoll, sich zuerst auf den Kern einer Geschichte zu konzentrieren (Teile 2–4).

(Zeichnungen von M. Lahrache)

Material B: Erzählspiel und Schreibauftrag



Fabulerrunde: Ideen entwickeln (Ideenfindungsphase)

Arbeitet in eurer Schreibgruppe zu viert. Führt das Erzählspiel durch.

1. Zieht eine Erzählkarte.
2. Setzt euch in einen Erzählkreis. Lest die gezogene Karte vor und legt sie in die Mitte. Besprecht kurz miteinander, wie ihr den Impuls versteht.
3. Erfindet mit der Erzählmuschel gemeinsam eine Geschichte, indem ihr die Erzählmuschel laufend weitergibt. Die Erzählkarte gibt euch einen Impuls für eure Geschichte.

Jemand von euch beginnt:

- Nimm die Erzählmuschel und horch in sie hinein. Die Muschel hilft dir, eine gute Erzählidee zu finden. Wenn du eine Idee hast, beginnst du mit dem Erzählen der Geschichte. Erzähl den ersten Gedanken, der dir in den Sinn kommt.
- Nach ein bis zwei Sätzen gibst du die Muschel jemand anderem weiter.
- Wer die Erzählmuschel erhält, darf die Geschichte weitererzählen.
- Die Muschel muss nicht in einer strikten Reihenfolge herumgereicht werden.

Schreibrunde: Eine Geschichte aufschreiben (Entwurfsphase)

Wähl eine der folgenden Varianten aus:

Variante 1

4. Arbeitet zu zweit weiter: Erzählt euch nochmals die Geschichte.
5. Schreibt die Geschichte gemeinsam auf. Ein Kind erzählt, das andere Kind schreibt auf. Wechselt nach jedem Satz ab.

Variante 2

4. Schaut euch gemeinsam den Aufbau einer Geschichte an. Erzählt einander mit den Tigerbildern nochmals die Tigergeschichte.
5. Arbeitet alleine weiter. Jeder/Jede schreibt nun eine eigene Geschichte mit den Ideen eurer Fabulerrunde auf. Ihr könnt die Ideen übernehmen, aber auch verändern. Ihr könnt auch neue Ideen einbauen oder eine völlig neue Geschichte schreiben.

Material C: Erzählkarten

Die Begriffe einzelnen Erzählimpulse können bei Bedarf im Voraus im spezifischen DaZ-Unterricht vorentlastend bearbeitet werden, bspw. in Form eines Ratespiels.

Ein knallroter Luftballon	Ein vergessener Stern
Tausend Katzen	Eine superintelligente Brillenschlange
Das flackernde Kerzenlicht	Der abgebrochene Schreibstift
Die schnellste Schnecke der Welt	Eine braune Bananenschale
Das rostige Velo	Ein ganz kleiner Goldring
Ein Tiger, der nicht gern allein ist	Der vereiste Berg
Erste Sonnenstrahlen	Riesiger Bärenhunger
Der verlorene Zirkuselefant	Ein einsamer Waldrand
Die unglaubliche Prinzessin	Der Hai mit den spitzen Zähnen
Die Hexe mit der Zaubernadel	Der Lift in den Keller

Material D: Leitfragen

Die Fragen können einzeln vergrößert auf Karten ausgedruckt werden. Gerade in der ersten Klasse müssen nicht alle Fragen verwendet werden. Eigene konkretere Fragen können auch die bestehenden ersetzen.

Es ist hilfreich, Fragen zu den Figuren, zur Handlung und zum Ort auf Karten mit unterschiedlichen Farben zu kopieren. Mit diesen Fragekarten soll vorentlastend und zur Vertiefung im DaZ-Unterricht gearbeitet werden. Dafür eignet sich ein dialogisches Ratespiel zu zweit: Beide denken sich eine Figur aus. Jemand zieht eine Karte und stellt die Frage. Das andere Kind beantwortet die Frage in Bezug auf seine Figur.

Leitfragen zur Figur

Wer? (Welche **Figuren** kommen in der Geschichte vor?)

- Wie sieht die Figur genau aus?

- Welche Schuhe trägt sie? Welche Kleider? Warum?

- Was denkt die Figur? Welche Pläne hat sie? Wohin möchte sie?

- Wie fühlt sie sich? Warum?

- Wem begegnet sie?

- Wie sehen die andern Figuren aus?

Leitfragen zur Handlung

Was? (Welche **Handlungen** geschehen in der Geschichte? Was passiert?)

- Wie beginnt die Geschichte?
- Was geschieht dann? Was erlebt die Figur?
- Plötzlich geschieht etwas völlig Unerwartetes, was?
- Ein Problem stellt sich. Welches? Welche Schwierigkeit taucht auf?
- Wie löst die Figur das Problem? Wie überwindet sie die Schwierigkeiten?
- Wie endet die Geschichte?

Leitfragen zum Ort

Wo? (An welchen **Orten** geschieht die Geschichte?)

- Wo befindet sich die Figur?

- Wie sieht es dort aus?

- Wie sieht das Haus (das Gebäude, der Berg, etc.) genau aus?

- Was ist ganz besonders an diesem Ort
(der höchste Vulkan, eine dunkle Höhle)?

- Wohin geht die Figur?