merkheft
.07

Erzählen

in Schule und Jugendarbeit.

Potenziale – Partner – Praxis

Arbeitsstelle
Kulturelle Bildung
in Schule u. Jugendarbeit NRW

merkheft.**07**

Erzählen in Schule und Jugendarbeit.
Potenziale – Partner – Praxis

Herausgeberin:
Arbeitsstelle „Kulturelle Bildung in Schule und Jugendarbeit NRW“

Unter Mitarbeit von Dr. Stephanie Jentgens, Dozentin für Literatur, Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW und der im Heft genannten Autoren

Redaktion: Sarah Maria Braun, Brigitte Schorn

Bildnachweis Titelfoto: Story-Teller, Dr. Stephanie Jentgens. Foto: Arbeitsstelle Kulturelle Bildung NRW

© Arbeitsstelle „Kulturelle Bildung in Schule und Jugendarbeit NRW“, Remscheid 2017

Eine gemeinsame Einrichtung von:

Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen

Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen

Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen

Rechtsträger:

AKADEMIE DER KULTURELLEN BILDUNG
des Bundes und des Landes NRW

„Ich hoffe, dass das Büchlein auch solchen Leuten nützlich sein kann, die daran glauben, dass die Imagination ihren Platz bei der Erziehung haben muss, und solchen, die auf die Kreativität des Kindes vertrauen, und auch jenen, die wissen, welch befreiende Wirkung das Wort haben kann.“

(Gianni Rodari)

Fotolia

I. Vorwort 6
- **Faszination Erzählen**

II. Einführung 8
- **Welche Bedeutung hat das Erzählen für die Entwicklung von Kindern?**
  Dr. Stephanie Jentgens
- **Was ist Erzählen?**
  Eine Einführung aus neurowissenschaftlicher Sicht
  Prof. Dr. Dr. Horst M. Müller
- **Gute Gründe für die professionelle Methode des Erzählens**

III. Vielfalt und Themen der Erzählpädagogik 18
Erzählen und …
- **… Mehrsprachigkeit:**
  Ich verstehe kein Wort, aber alles, was du erzählst
  Nikola Hübsch / Selma Scheele
- **… Naturwissenschaften:**
  StoryTelling im naturwissenschaftlichen Unterricht
  Martin Ellrodt
- **… Umweltbildung:**
  Willkommen im Flüsterwald! Die Wupper-Tells
  Biologische Station Mittlere Wupper
- **… Inklusion:**
  Über den Tellerrand hinaus
  Tanja Mahn-Bertha
- **… Spielpädagogik**
  Geschichten-Zirkus
  Gerhard Knecht

IV. Konkret werden >> Ideen zum Umsetzen 34
- **„Fabula Held" – der Erzählkoffer**
  Susanne Tiggemann
- **Erzählen mit dem Kamishibai**
  Ruth Sondermann
- **Urlaub mit AA-Tours**
  Marietheres Waschk
- **Auf Fahrt mit der flotten Liesel**
  Abenteuer im Märchenland
  Rainer Mensing
- **„Zoom! Wow! Ah!" – Bilderbuch-Apps als Erzählanlass**
  Beispiel: "Spot" von David Wiesner
  Heike Kielsmeier und Bianca Röber-Suchetzki
- **Erzählen 3.0**

V. Erzählen in Jugendhilfe, Kita, Schule und Ganztag 52
- **Erzählwerkstätten: Kindern Lust aufs Erzählen machen**
  Monika und Volkhard Paris
- **Einsteins Kinder®**
  Regina Sommer
- **Erzählen im Ganztag**
  Interview mit Christina Theren
- **Lippe erzählt**
  Berthold Gomm
- **Eine Stadt erzählt**
  Kurt Wasserfall
- **Implementierung des Erzählens in Schule und Jugendarbeit**
  Dr. Stephanie Jentgens

VI. Informationen zum Erzählen 68
- **Netzwerk Erzählen NRW**
- **Memoranden zum Erzählen**
- **Wege zur Finanzierung**
- **Interessante Links**
- **Weiterführende Literatur und Quellen der Artikel**

I.
Vorwort

Akademie der Kulturellen Bildung

Faszination Erzählen

> *„Eine gut erzählte Geschichte macht aus den Ohren Augen.“*

(Chinesisches Sprichwort)

Erzählen ist ein alltagssprachlich oft genutztes Wort. Das Erzählen, um das es in diesem Merkheft geht, meint aber das Erzählen einer bewusst gestalteten Geschichte. Die Vorlagen für eine Erzählung können Märchen, Anekdoten, alltägliche Geschehnisse, Selbsterfundenes, Gleichnisse, Witze und vieles mehr bilden. Der Vortrag ist frei und lebendig, die Geschichte wird nicht abgelesen. Stimme, Mimik und Gestik sind neben der Wortsprache die Gestaltungsmittel des Erzählenden.

Das professionelle Erzählen zählt zu den ältesten Kunstformen und weltweit ziehen Erzählfestivals Tausende von Besucher*innen an. Geschichten haben etwas Magisches, sie bringen einen eigenen Rhythmus von Erzählen und Zuhören hervor und fördern einen Austausch zwischen Kulturen. Heute ist man sich weitgehend einig, dass Kinder Geschichten brauchen, nicht nur aus Büchern vorgelesene, sondern auch mündlich erzählte Geschichten.

Evaluationen von Langzeitprojekten, wie z. B. „ErzählZeit" oder „Lippe erzählt“, belegen auf eindrucksvolle Weise, wie bei den teilnehmenden Kindern der Spracherwerb sowie die Kommunikations- und Zuhörfähigkeiten gefördert werden, ebenso wie die Sensibilität für eine poetische Sprache. Durch das Erzählen werden die Fantasie und Kreativität der Kinder entwickelt. Sie erwerben soziale Kompetenzen, das Erzählen und Zuhören unterstützt die Gemeinschaftsbildung. Die Kinder hören sich neugierig und respektvoller zu, ihr Selbstwertgefühl wächst, wenn andere ihnen aufmerksam zuhören.

Zahlreiche Argumente sprechen für das Erzählen und es gibt inzwischen reichhaltige Erfahrungen, welche Rahmenbedingungen für das Erzählen förderlich sind.

Das **merkheft.07** stellt die zahlreichen Facetten und Umsetzungsmöglichkeiten dieser Methode vor. Alle dargestellten Beispiele, Projekte und Angebote eignen sich sowohl für die Realisierung in der Schule als auch in der Jugendarbeit.

Mit diesem Merkheft wollen wir alle ansprechen, die sich für das Erzählen als einen wichtigen Bestandteil der kulturellen Bildung interessieren und die mit Kindern oder Jugendlichen erzählen möchten. Hierfür finden Sie in diesem Merkheft zahlreiche Projektbeispiele, Methoden, Angebote und Anregungen rund um das Thema Erzählen.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen und Weitererzählen!

Ihre Redaktion

II. Einführung

Fotolia

Welche Bedeutung hat das Erzählen für die Entwicklung von Kindern?

Dr. Stephanie Jentgens

„Sobald Kinder geistig so weit entwickelt sind, dass sie über etwas sprechen können, das nicht gegenwärtig ist, fangen sie an zu erzählen." (Susan Schelten-Cornish, 2008)

Erzählen ist ein Grundbedürfnis des Menschen. Kinder beginnen schon früh, Erlebnisse sprachlich zu rekapitulieren und anderen mitzuteilen. Es ist ein Akt der Selbstvergewisserung und der sozialen Kommunikation.

Erzählen dient in seiner alltäglichen Form der Identitätsbildung – als Individuum, als Teil einer Familie, als Teil einer Gesellschaft. Wenn wir etwas voneinander erfahren wollen, fragen wir nach unseren Geschichten. Im Zuhören wenden wir uns einander zu, spenden Aufmerksamkeit und damit Wertschätzung. Das sind alles Aspekte, die im Alltag – zumal im pädagogischen Alltag – selbstverständlich sein sollten und in den Kompetenzbereich „Sprechen und Zuhören" gehören.

Das Erzählen, um das es in diesem Merkheft geht, weist allerdings über die alltägliche Praxis hinaus und muss eigens erlernt und geübt werden. Es geht um das mündliche Erzählen von Geschichten, von Fiktion. Erzählt man Kindern eine Geschichte, so erproben sie in einem fiktiven Raum den Umgang mit unterschiedlichen Handlungsoptionen. Sie lernen sprachliche Wendungen, erweitern ihren Wortschatz und erleben die Anwendung grammatischer Strukturen, die über den Alltagsgebrauch von Sprache hinausweisen in einen dichterischen Sprachraum. Erzählen ist eines der wichtigsten basalen Elemente literarischer Bildung. Anders

Kinderakademie, Remscheid

Kinderakademie, Remscheid

als beim Vorlesen ist das mündliche Erzählen eine direkte Kommunikation zwischen Erzähler*innen und Zuhörer*innen, ohne ein dazwischen geschaltetes Medium. Gerade für Kinder, die nicht in einer Buchkultur aufwachsen, ist das mündliche Erzählen ein positiver Zugang zur Welt der Literatur. Kinder erwerben durch die Geschichten ein Muster für erzählerische Handlungsfolgen und deren Verknüpfung.

Damit werden sie auch auf das Schreiben von Aufsätzen vorbereitet. Geschichten sind Bildungsquellen. Sie vermitteln nicht immer Faktenwissen, aber sie fördern die Sprach- und Strukturierungsfähigkeit, die Sinnbildung, die Fantasie sowie die Orientierung in der Welt. All diese Komponenten werden aktiviert, wenn wir Geschichten hören und besonders, wenn wir selbst beginnen zu erzählen. Gerade in einer Welt der schnellen Schnitte und verwirrenden Vielfalt ist es wichtig für Kinder – und Erwachsene – mit dem einfachen und eher langsamen mündlichen Erzählen vertraut zu werden.

Stephanie Jentgens
Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW
Remscheid
www.kulturellebildung.de
jentgens@kulturellebildung.de

Fantasiefutter, Dr. Stephanie Jentgens

Was ist Erzählen?

Eine Einführung aus neurowissenschaftlicher Sicht

Prof. Dr. Dr. Horst M. Müller

Erzählen bedeutet, anderen Menschen ein frei erfundenes, ein von Dritten übernommenes oder ein selbst erlebtes Szenario mündlich darzulegen und zu vermitteln. Dabei kann z. B. die Wahrhaftigkeit des Erzählten (Realitätsbezug) oder aber eine erwünschte Wirkung beim Zuhörer (Intention) im Mittelpunkt stehen. Beides ist jedoch stets subjektiv empfunden und so geht es beim Erzählen eigentlich niemals um den Anspruch einer absoluten Wahrheit, sondern immer um sehr subjektive Empfindungen und Zuschreibungen. Diese Subjektivität bildet das Herzstück einer jeden Erzählung und bestimmt zugleich den ganz besonderen Reiz für die Zuhörenden. Neben den in einer Erzählung geschilderten Handlungen, Verhaltensweisen und Einsichten sorgt somit vor allem der persönliche,

Prof. Dr. Dr. Müller

subjektive Einfluss des Erzählenden für einen großen Teil der Wirkung. Was wird von den Zuhörenden wahrgenommen, beachtet, wie verstanden, abgespeichert und ggf. später erinnert (selektive Wahrnehmung)? Welche Schlüsse werden gezogen (Kausalattribuierung) und sind möglicherweise Ursache nachfolgender Transferleistungen (Lernvorgänge)? Mit dieser Primärwirkung einer Erzählung gehen zudem gefühlsbasierte Wirkungen einher, die ganz andere Ebenen bedienen: z. B. Gefühle der Freude, Angst, Anspannung oder Abscheu. Erzählungen verbinden somit Ebenen der Informationsvermittlung, des empathischen Empfindens bis hin zur Vermittlung des eigenen Gemütszustands und zur Festigung des Sozialverhaltens (soziale Interaktion).

Warum erzählen Menschen?

Säugetiere, zu denen auch der Mensch zählt, sind typischerweise sehr soziale Tiere, die über komplexes Verhalten mit anderen Gruppenmitgliedern interagieren.

Menschen haben darüber hinaus noch eine viel leistungsfähigere Form sozialer Interaktion entwickelt: Sprachverhalten. Wenige Wörter können nun die gleichen Bande zwischen Individuen bewirken, die zuvor z. B. lediglich über entsprechende Verhaltensweisen über viele Tage aufgebaut werden konnten. Aus evolutionärer Sicht stellen Sprechen und Erzählen somit die nächste, beschleunigte Stufe des Sozialverhaltens dar, da in kürzerer Zeit ein Mehr an sozialer Interaktion geleistet werden kann.

Erzählen und Lernen

Erzählen bewirkt stellvertretendes Lernen, Lernen am Modell und ermöglicht durch Transferleistungen einsichtiges Lernen – nicht nur im Bereich des Sozialverhaltens, sondern in allen Bereichen des sogenannten kulturellen Überbaus. Auch beim Menschen ist z. B. das Wissen um Nahrungsquellen, Werkzeuggebrauch und Sozialverhalten (kulturelles Wissen) in Form von Vorstellungen und Einstellungen (mentaler Konzepte) durch

Waltraud Gomm

Waltraud Gomm

Lernprozesse im Gehirn verankert. Erwachsene fungieren gewissermaßen als lebende Behälter dieses Wissens und sie haben die wichtige Aufgabe, dieses Wissen an die nachwachsenden Generationen zu übergeben (Tradierung). Beim Menschen handelt es sich um eine solche Fülle an Informationen, dass ihre Vermittlung nur sprachlich gelingen kann. Sprachvermitteltes Lernen ermöglicht somit u. a. die Vermittlung von Moral, Ethik und Empathie sowie die Ausbildung sozialer Intelligenz. Durch die sprachvermittelte Simulation von unterschiedlichen Handlungsalternativen in einer Erzählung ist es den Zuhörer*innen möglich, stellvertretend neue Erfahrungswelten zu erleben und z. B. Einstellungen und Verhaltensweisen von fiktiven Modellen zu übernehmen oder abzulehnen. Ohne sprachliche Vermittlung wäre das gegenwärtige Ausmaß menschlicher Kulturleistungen nicht möglich. Eine Erzählung verstehen bedeutet auch, etwas auf die eigene Erlebenswelt zu beziehen.

Das Gesehene oder Gehörte kann nur dann wirklich verstanden werden, wenn es auf eigene bisherige Körpererfahrungen zurückführbar ist. Sprechen ist versprachlichtes Verhalten und es bewirkt im Gehirn des*der Zuhörer*in ähnliche Prozesse wie selbst ausgeführtes Verhalten. Hören wir etwa Bewegungsverben (z. B. gehen oder schreiben), so lassen sich während des Verstehens im Gehirn ansatzweise neuronale Aktivitäten beobachten, die üblicherweise mit der eigenen Bewegung der Beine oder der Hände einhergehen (Embodied Cognition). Hören wir Äußerungen der Freude oder des Leids, können bei dem*der Zuhörer*in entsprechende Gefühle ausgelöst (mitgefühlt) werden (Empathie). Wenn eine Erzählung die bisherigen Erfahrungen der Zuhörer berücksichtigt und die Erzählung demnach auch wirklich verstanden werden kann, dann können durch die Erzählung in den Gehirnen der Zuhörer*innen mentale Prozesse angestoßen werden, die sonst nur durch real ablaufende

Vorgänge und real wahrgenommene Vorgänge ausgelöst werden können. Erzählungen können somit bei den Zuhörer*innen innere Bilder und reale Empfindungen auslösen, die dann für die aktive Konstruktion eigener innerer Welten genutzt werden. Eine angemessene, passende Erzählung bewirkt bei den Hörer*innen das Erleben eines geleiteten Traums – mit einer Perfektion der inneren Bilder, die z. B. kein Film leisten kann.

Wird Erzählen irgendwann überflüssig?

Hinsichtlich der reinen Informationsübertragung ist es theoretisch vorstellbar, dass zukünftige technische Systeme eine noch effizientere Wissensvermittlung ermöglichen. Erzählen bedient jedoch gleichzeitig zwei Grundbedürfnisse des Menschen:

1) Erzählen ist eine Form zwischenmenschlicher Zuwendung (Sozialverhalten).
2) Es ist die bislang leistungsfähigste Form der Wissensvermittlung.

Die reine Wissensvermittlung könnten technische Systeme zwar durchaus bedienen. Jedoch ist gerade die Kopplung dieser beiden Bedürfnisse für Menschen von großer Bedeutung, da über die Zuwendung eine gefühlsbasierte „Eingangstür" für die Wissensvermittlung geschaffen wird und dadurch Lernen viel leichter fällt bzw. erst möglich wird.

Kinderakademie, Remscheid

Prof. Dr. Dr. Horst M. Müller
AG Experimentelle Neurolinguistik
Universität Bielefeld
www.uni-bielefeld.de
horst.mueller@uni-bielefeld.de

Gute Gründe für die professionelle Methode des Erzählens

Erzählen hat bei jungen Menschen einen fördernden Einfluss auf …

- den Spracherwerb und die Kommunikationsfähigkeiten,
- die Imaginationsfähigkeit, die Fantasie und die Kreativität,
- das problemlösende und logische Denken,
- den Erwerb von Empathie und sozialer Kompetenzen,
- die Entwicklung personaler Kompetenzen wie Neugierde und Selbstbewusstsein,
- die Kompetenz des Zuhörens und die Medienkompetenz.

Erzählprojekte …

- ermöglichen Partizipation und Selbstwirksamkeitserfahrung,
- fördern Motivation und Kreativität,
- weisen eine hohe inhaltliche Vielfalt auf und sind mit (fast) allen künstlerischen Sparten kombinierbar.

Erzählungen …

- erlauben es, unser Wissen über die Welt zu bewahren und weiterzugeben,
- eröffnen die Möglichkeit, nicht allein aus eigenen Erfahrungen, sondern auch aus den Erfahrungen anderer Menschen zu lernen,
- lassen Kinder und Jugendliche leichter lernen, da das Wissen in einem sinnvollen Kontext steht und mit eigenen Gefühlen und Erfahrungen verknüpft wird,
- vermitteln nicht nur die Geschichten, sondern auch die dazugehörigen Bilder und darin enthaltenen Botschaften zur eigenen Lebensbewältigung.

„Stellen Sie sich vor, es gäbe ein Zaubermittel, das ihr Kind stillsitzen und aufmerksam zuhören lässt, das gleichzeitig seine Phantasie beflügelt und seinen Sprachschatz erweitert, das es darüber hinaus befähigt, sich in andere Menschen hinein zu versetzen und deren Gefühle zu teilen, das auch noch sein Vertrauen stärkt und es mit Mut und Zuversicht in die Zukunft schauen lässt. Dieses Zaubermittel existiert: Es sind die Märchen, die wir unseren Kindern erzählen oder vorlesen. Märchenstunden sind die höchste Form des Unterrichtens."

(Prof. Dr. Gerald Hüther, „Weshalb Kinder Märchen brauchen")

III.
Vielfalt und Themen der Erzählpädagogik

Christian Schulz

Mehrsprachigkeit

Ich verstehe kein Wort, aber alles, was du erzählst

Nikola Hübsch und Selma Scheele

Ein Sonntagmorgen in Köln. Kinder und ihre Eltern sitzen im Bürgerhaus Kalk und lauschen den Geschichten einer deutsch-türkischen Erzählerin. Im Erzählfluss wechselt sie immer wieder zwischen beiden Sprachen. Die türkischen Passagen werden dabei nicht eins zu eins übersetzt, sondern betten sich in die Erzählung ein. „Ich kann auch Türkisch!", ruft ein Kind nach dem Applaus. „Ich spreche Russisch!" „Und ich Französisch!"

Das mehrsprachige Erzählen übt eine ganz besondere Faszination aus. Jede Sprache hat ihre eigene Melodie und ihren eigenen Rhythmus. So ist der Wechsel zwischen zwei Sprachen oftmals ein klangvolles Spiel, das Rätsel aufgibt, die besonders spannend sind und gelöst werden wollen. Zudem wirbt das mehrsprachige Erzählen an Kindertagesstätten und Schulen neben der Förderung der deutschen Sprache für die Akzeptanz und Wertschätzung der nicht-deutschen Muttersprache.

Tandemerzählen im Rahmen des Spracherwerbs

Auch bei dem Erzählprojekt *„Erzählen, Zuhören, Weitererzählen (EZW)"* in Freiburg ist bilinguales Tandemerzählen ein fester und erfolgreicher Bestandteil der regelmäßigen Erzählstunden. Zwei Erzähler*innen erzählen dort gemeinsam eine Geschichte. Ein*e Erzähler*in in der nicht-deutschen Muttersprache und ein*e Erzähler*in in deutscher Sprache. Dabei wird fortlaufend erzählt – fremdsprachige Erzählpassagen werden nicht übersetzt. In jeder der Geschichten werden die Kinder aktiv am Erzählprozess beteiligt – mitunter werden ihre Vorschläge direkt in die Geschichte verwoben.

In der Vorbereitung wird eine gemeinsam ausgewählte Geschichte strukturiert und in Passagen eingeteilt, die einer inneren Logik folgen. Beide Erzähler*innen arbeiten in der folgenden Arbeitsphase an gleicher Mimik und Gestik. Meist unter Regie entsteht nun die zweisprachige Geschichte. Entscheidend ist dabei, dass sich die Erzählenden als eine Erzählperson empfinden oder als Dialogpartner*innen ein und derselben Geschichte, die beide gut kennen.

Nikola Hübsch

Mehrsprachig gerne! Aber wie?

Ob eine oder mehrere Erzählende, ob in kleinem Rahmen oder dramaturgisch kunstvoll herausgearbeitet – es gibt unterschiedliche Ansätze für mehrsprachiges Erzählen. Doch wie kann ich eine Geschichte mehrsprachig so gestalten, dass sie verständlich und spielerisch bleibt? Besonders gut eignen sich Kettengeschichten. Die Wiederholungen in der Geschichte können stellenweise sogar komplett fremdsprachig erzählt werden. Aber auch andere Geschichten eignen sich dafür. In Dialogen kann beispielsweise eine Figur Russisch und die andere Deutsch sprechen. Dabei hilft es auch, wenn Erzählende den Figuren unterschiedliche Stimmen geben.

Entscheidend ist, dass die elementaren Informationen der Geschichte nachvollziehbar bleiben: durch die Antwort einer Figur auf Deutsch, durch das vorher und nachher Erzählte, durch Wiederholungen in der Geschichte oder durch den Einsatz von eindeutiger und gleicher Gestik, Mimik und Stimmmodulation. Je mehr Raum fremdsprachige Passagen erhalten, desto wichtiger ist es, bei der Erarbeitung präzise zu sein.

Ist die Sprachaufteilung logisch? Der Blick von außen hilft. Erzählen Sie die Geschichte Freunden und holen Sie sich eine Rückmeldung: War die Geschichte nachvollziehbar? Welche Bilder haben die klangvollen Rätsel ausgelöst?

In jedem Fall lohnt es sich, dieses Experiment zu wagen und so oft wie möglich auszuprobieren!

Akademie der Kulturellen Bildung

III. Vielfalt und Themen der Erzählpädagogik

Auswahl an Projekten und Links …

- Tandemerzählen im Rahmen von „EZW – Erzählen, Zuhören, Weitererzählen“, Projektleitung: Nikola Hübsch
  www.nikolahuebsch.com
- Einsatz fremdsprachiger Erzähler*innen im Rahmen von Erzählzeit, Projektleitung: Sabine Kolbe
  www.erzaehlzeit.de/was
- Erzählprogramm „Ein Fenster zur Welt“ mit Nazli Cevik, Ilhan Emirli, Stella Konstantinou, Maria Carmela Marinelli, Suse Weisse
  www.erzaehlerin-berlin.de/storytelling/buhnenprogramme.php
- Erzählprogramm „Kichererbsen und Kabelsalat“ von Christine Lander und Selma Scheele
  www.erzaehlerin-berlin.de/storytelling/buhnenprogramme.php
- Mehrsprachiges Erzählen im Rahmen des Erzählfestivals „Zauberwort“ in Nürnberg
  www.zauberwort.info

Nikola Hübsch
Freiburg
www.nikolahuebsch.com
mail@nikolahuebsch.com

Selma Scheele
Köln
www.maerzeit.de
info@maerzeit.de

Naturwissenschaften

StoryTelling im naturwissenschaftlichen Unterricht – oder: Ein ungewöhnliches Experiment an lebenden Subjekten

Martin Ellrodt

„Ein wolkenverhangener Tag im Mai 1747. Die HMS Salisbury fuhr mit geblähten Segeln durch den Golf von Biskaya. Sie befand sich auf dem Heimweg von einer erfolgreichen Strafexpedition gegen französische Freibeuter. Zwei Gründe zur Freude, die der Schiffsarzt James Lind aber nicht teilen konnte: Anlässlich der Behandlung der Kampfwunden hatte er bei zwölf Männern Flecken auf der Haut und faulendes Zahnfleisch bemerkt – die ersten untrüglichen Anzeichen von Skorbut, jener mysteriösen Krankheit, die nur Seeleute befiel und unweigerlich zum Tod führte, wenn man nicht rechtzeitig das Land erreichte. Bis England war es noch sehr weit. Zu weit vielleicht für diese zwölf.

James Lind war aber nicht bereit, diesen Kampf jetzt schon verloren zu geben. Er war überzeugt, dass es sich bei Skorbut um eine Verdauungsstörung handelte, und in einer schlaflosen Nacht war ein Plan gereift, diese Störung zu behandeln …“

Ein sonniger Tag im Jahr 2016, Biologieunterricht in der Schule

Warum nun auch noch in den Naturwissenschaften Geschichten erzählen?

Ganz einfach: Über die für alle Schulfächer gültigen Effekte wie die Steuerung der Aufmerksamkeit und die Schaffung narrativer Anker hinaus bietet der hier vorgestellte Ansatz, Geschichten aus der Geschichte der Naturwissenschaften zu erzählen, zwei Pluspunkte. Zum einen eröffnet sich die Chance, die Einstellungen der Schüler*innen diesen Fächern gegenüber zum Positiven zu verändern, zum anderen erlauben die Geschichten, Aspekte der nature of science (McComas 2004) zu thematisieren und damit

prozessorientierte Kompetenzen in den Bereichen Erkenntnisgewinnung, Bewertung und Kommunikation zu fördern: Wie entsteht naturwissenschaftliche Erkenntnis, wie gesichert ist sie, und kann man sie beweisen? Wie kann Forschung aussehen, welche Wege ist sie schon gegangen? Wie unterscheiden sich Gesetze und Theorien?

„Um den Skorbut zu besiegen, teilte der Schiffsarzt die bereits Erkrankten in sechs Zweiergruppen ein und achtete auf gleiche Bedingungen hinsichtlich Unterkunft, Verpflegung und Hygiene. Dann verabreichte er jedem dieser Paare jeweils verschiedene Substanzen in unterschiedlicher Dosierung, um diejenige zu finden, welche die Verdauung wieder in Gang brachte: Essig, Schwefelsäure, Meerwasser, Zitrusfrüchte, ein Knoblauch-Senf-Gemisch und Gerstenwasser.
Tag für Tag untersuchte er nun die so Behandelten auf das Gründlichste, um jede noch so geringe Veränderung zum Guten oder unerwartet Schlechten zu registrieren. Schließlich war er ja an den hippokratischen Eid gebunden, seinen Patienten vor allem nicht zu schaden!
Am sechsten Tag nach Beginn der Behandlung zeichnete sich die Wende ab …“

Um das Erzählen gewinnbringend im Unterricht einsetzen zu können, reicht meist eine zentrale Frage oder Entdeckung oder Schwierigkeit aus dem Bereich des aktuellen Unterrichtsstoffes, mit der sich eine historische Persönlichkeit konfrontiert sieht und für die sie eine Lösung oder Erklärung sucht. Diese kann mit Hilfe zweier einfacher Verfahren (Ellrodt 2016) zu einer gut erzählbaren Geschichte ausgebaut und präsentiert werden. Die Erzählung eignet sich als Hinführung zum Thema oder auch als Anlass zur Reflexion am Ende einer Einheit: Im Gespräch mit den Lernenden über die Erzählung kann deren Fähigkeit zum Transfer überprüft werden. Eine Geschichte kann aber auch eine ganze Unterrichtseinheit oder sogar -sequenz strukturieren, wenn sie das Thema entsprechend weit fasst und dann an entscheidenden Punkten unterbrochen wird.

George Chalmers' Portrait von James Lind

„Die beiden Seeleute, die täglich den Saft von Zitrusfrüchten bekommen hatten, erholten sich zusehends. Bald waren sie sogar in der Lage, wieder aufzustehen und leichte Arbeiten zu übernehmen, während die anderen zehn Patienten in ihren Hängematten lagen und immer schwächer wurden. Zitrusfrüchte waren es, die den Skorbut heilten!“

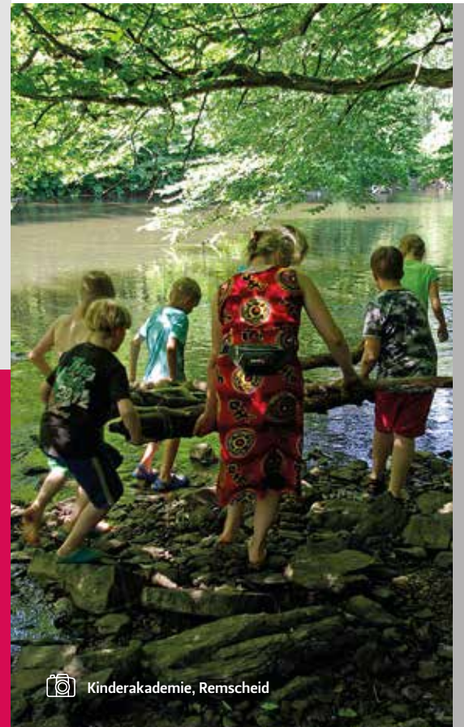
Der Ansatz, science stories im Unterricht zu verwenden, ist im nordamerikanischen Raum verbreitet (Klassen 2010). In den Jahren 2011 bis 2014 wurde er von einem EU-Projekt aufgegriffen (Kokkotas & Kokkotas 2014) und dort für das mündliche Erzählen fruchtbar gemacht. Die Abteilung für Physik der Europa-Universität Flensburg als einer der daran beteiligten Partner führt das Projekt nun unter Leitung von Prof. Peter Heering in eigener Regie fort. Angeboten werden Fortbildungsveranstaltungen zum Finden und Erzählen von Geschichten sowie 28 Geschichten aus zehn Themenbereichen der Biologie, der Chemie und der Physik, ergänzt durch ein umfangreiches didaktisches Material. Alle bereits erarbeiteten Materialien sind online zugänglich unter:
www.uni-flensburg.de/storytelling/

„James Lind war der erste Mensch, der einen klinischen Test zum Skorbut durchführte und in einer im Jahr 1753 verfassten Abhandlung das Prinzip der vergleichenden experimentellen Studie schriftlich dokumentierte. Die hinter der Krankheit und ihrer Therapie stehenden Wirkungsprinzipien hatten sich ihm noch nicht erschlossen, aber durch seine Entdeckung war einer der ärgsten Feinde der Seefahrt unschädlich gemacht worden.“

Als die Biologielehrerin an dieser Stelle die Erzählung beendete, bemerkte sie mit großer Freude, dass ein aufmerksames, gespannt lauschendes Publikum vor ihr saß und sich nur langsam aus der Welt der Geschichte löste. Nicht nur James Linds, sondern auch ihr eigenes Experiment war anscheinend erfolgreich verlaufen …

Martin Ellrodt
Fürth
martin@ellrodt.de

III. Vielfalt und Themen der Erzählpädagogik



Kinderakademie, Remscheid

StoryTelling bietet aus naturwissenschaftsdidaktischer Sicht einen spezifischen Zugang, mit dem einerseits ein Rollenverständnis von naturwissenschaftlich forschenden Menschen gefördert werden kann, das den typischen Klischees über Naturwissenschaftler*innen entgegensteht. Andererseits kann durch den Einbezug der Geschichte der Disziplin, die Naturwissenschaft als kulturelle Errungenschaft für Lernende erfahrbar und somit in ganz anderer Weise kontextualisiert werden. Vor diesem Hintergrund bietet der StoryTelling-Ansatz eine Möglichkeit zu einer naturwissenschaftlichen Bildung, die sowohl über das Lernen von Fachwissen als auch über das Entwickeln domänenspezifischer Kompetenzen hinausgeht (vgl. Heering, P. (2016): Geschichten erzählen im naturwissenschaftlichen Unterricht. In: MNU Journal 3/2016, 171–176).

Prof. Dr. Peter Heering

Institut für mathematische, naturwissenschaftliche und technische Bildung

Abteilung für Physik und ihre Didaktik und Geschichte Europa-Universität Flensburg

www.uni-flensburg.de/physik/
Peter.Heering@uni-flensburg.de

Umweltbildung

Willkommen im Flüsterwald! Die Wupper–Tells

Der Flüsterwald – das Wort allein bietet bereits spannende Erzählanlässe – ist Teil eines Naturschutzgebietes im Bergischen Land und das thematische Zentrum der Geschichten der Wupper–Tells. Sie haben es sich zur Aufgabe gemacht, die charakteristischen Merkmale und den Wert des Gebietes über erzählerische Wege zu vermitteln.

Die Wupper–Tells sind eine Gruppe von Menschen mit unterschiedlichen Erfahrungsbiografien aus verschiedenen Generationen. Sie alle sind von der Natur und Umweltschutz Akademie NRW zertifizierte Naturführer*innen und Erzähler*innen, die sich in Zusammenarbeit mit der Biologischen Station Mittlere Wupper an der Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW und der Naturschule Grund, einer naturpädagogischen Einrichtung in Remscheid, haben ausbilden lassen. Seit 2010 berichten sie an schroffen Felsen und plätschernden Bächen Wissenswertes über die heimische Tier– und Pflanzenwelt, verbunden mit spannenden Sagen, Geschichten und Märchen aus dem Bergischen Land.

Das Erzählen in der Natur vor Ort nutzt Geländestrukturen, die auf ehemalige Häuser, Wege oder Wasserkraftnutzung hindeuten, um so zum einen die Geschichte der Region zu vermitteln und zum anderen an geeigneten Orten Sagen und Mythen einzubauen. Pflanzen oder Lebewesen, die ungeplant auftauchen, werden zum Anlass für eine spontane Geschichte genommen, wie zum Beispiel die Geschichte von „Fred, dem

Feuersalamander“. Komplizierte Zusammenhänge werden durch eine vorbereitete Erzählung vermittelt, wie „Hugo, der Tropf“, der den Wasserkreislauf durchläuft.

Die Wupper–Tells bieten Führungen für Kindergärten, Schulen, Erwachsene und inklusive Gruppen an.

Die Biologische Station Mittlere Wupper ist gerne bereit, andere Regionen bei der Etablierung dieses Konzepts zu unterstützen.

Das Konzept der Wupper–Tells ist im Rahmen des LVR–Projektes „Flüsterwald – Erlebnisse in wertvoller Natur“ entwickelt worden. In diesem Projekt wurden verstärkt neue Wege zum Schutz, zur Entwicklung und zum Erleben des einzigartigen Naturraums zwischen Burg und Müngsten gegangen.

Biologische Station Mittlere Wupper Solingen
www.wupper–tell.de
wuppertell@bsmw.de

Inklusion

Über den Tellerrand hinaus

Tanja Mahn-Bertha

Erzählen stößt selten an Grenzen, eher der Erzähler selbst. Jede Gruppe ist in ihrer Zusammensetzung und jedes Kind ist mit seiner Beeinträchtigung einzigartig, also gibt es keine fertigen Rezepte, aber viele Ideen für das Erzählen in inklusiven Gruppen.
Eine gründliche Vorbereitung ist Voraussetzung und für das Gelingen ausschlaggebend. Schon der Rahmen, der einer Erzählstunde gegeben wird, wirkt. Die Komponenten, die zu gelungenem Erzählen führen, gelten hier alle in besonderer Weise. So zeigt das gemeinsame Im-Kreis-Sitzen schon von Außen die Inklusion, und eine gestaltete Mitte und ein ritualisierter Beginn schaffen einen Rahmen, der alle Kinder zur Ruhe kommen lässt. Der Grundsatz „Hier ist alles willkommen und richtig“ ist die Basis, genauso wie die Kommunikationsregeln.

Story-Teller, Dr. Stephanie Jentgens

Die Geschichtenauswahl ist je nach Grad der Beeinträchtigung besonders wichtig. Hilfreich ist es, wenn die Sprache der gewählten Geschichte deutlich und einfach ist. Besser sind kürzere Sätze, klare Handlungsstränge und weniger barocke Beschreibungen. Gelingt es, die ausgesuchte Geschichte frei und lebendig zu erzählen, ist die Wortwahl zweitrangig, da vieles nonverbal vermittelt wird.

Am besten fällt die Wahl auf Geschichten, die dem Lebensalltag der Kinder nahe sind und/oder besonders emotional bewegen. Inhaltlich findet man solche unter den Volksmärchen, da diese von allgemeinen Lebensthemen erzählen, wie dem Beginn eines neuen Lebensabschnitts, Suche nach dem Platz im Leben, dem Richtig oder Falsch, Geschwisterrivalität und vielem mehr. Auch einige neue Literatur bietet hier gute Vorlagen. Schwierig sind dagegen Geschichten, die mit Wortwitz arbeiten, wie zum Beispiel Eulenspiegel-Geschichten oder auch moralische Geschichten.
Die gewählten Erzählungen sollten also mit dem Herzen zu verstehen sein, nicht so sehr mit dem Kopf.

Ein gutes Beispiel ist die Geschichte „Die drei Federn“ der Gebrüder Grimm: Der Vater sucht seinen Nachfolger unter seinen drei Söhnen. Er bläst eine Feder fort und wohin die Feder fliegt, sollen die Brüder nach einem Teppich suchen. Der, welcher den schönsten nach Hause bringt, soll Nachfolger werden. Während die beiden älteren nach Osten und Westen ausziehen, fällt die Feder des

Jüngsten, des Dummlings, schon kurz vor ihm auf den Boden. Während die Brüder ihn auslachen, steigt er in die Erde hinab, um die Aufgabe zu erfüllen. Nach drei solcher Aufgaben, die der Jüngste bravourös meistert, erhält er das Reich.

Kinder fühlen sich oft als Dummlinge, besonders aber, wenn sie wirklich eingeschränkt sind und sie wünschen sich, über sich hinauszuwachsen. Der klare Handlungsstrang mit drei fast formelhaften Wiederholungen ermöglicht leichtes Verstehen und das gute Ende gibt Hoffnung für die Zuhörer*innen selbst.

Unterstützt werden kann das bildhafte Verstehen, indem man in der Mitte einen kleinen Teppich, einen Ring und einen Brautschleier liegen hat, zu Beginn der Geschichte die drei Federn in unterschiedliche Richtungen bläst, vielleicht den Gang in die Erde mit einem Klingen begleitet und natürlich der Kröte, die der Jüngste dort trifft und seine Stimme leiht. Schon erhält die Geschichte erheblich mehr Tiefe. Es gibt einige Komponenten, die zum Gelingen des Erzählens beitragen:
der geschaffene Rahmen, die Auswahl der Geschichte, die Sprache, passende Requisiten, Einbezug von Sinneswahrnehmungen und natürlich während des Dialogs im Kontakt mit dem Publikum zu sein.

„Dieses Kind kannst Du nicht mit in so eine Gruppe nehmen!“ Solchen Warnungen sollten Erzähler*innen nicht allzu viel Beachtung schenken. Wichtig ist, es auf jeden Fall auszuprobieren und nicht nach dem ersten oder zweiten Mal entmutigt aufzugeben! Wer kann entscheiden, welchen Wert Geschichten für Menschen mit Beeinträchtigungen haben können und wieviel sie von deren Inhalt verstehen?! Die Reaktionen auf ein gutes Erzählen sind oft sehr überraschend. Allerdings braucht Zuhören einige Übung und die Kinder brauchen Zeit um einzusortieren, was auf sie zukommt und was hier von ihnen verlangt wird. In Geschichten stecken Werte, Normen, gesellschaftliche Anschauungen, Identifikationsmodelle, Problemlösestrategien und vieles mehr. Es gehört zu Teilhabe dazu, dass alle Kinder und Jugendlichen das Erzählen kennenlernen und durch die Bilder der Geschichten neue Erfahrungen machen und lernen können.

Kinderakademie, Remscheid

Tanja Mahn-Bertha
Weisenheim am Berg
www. wortzauber.eu
info@wortzauber.eu

Spielpädagogik

Der Geschichten-Zirkus

Gerhard Knecht

Kinder lieben Geschichten und sie lieben den Zirkus. Sie lassen sich gerne auf Fantasie-abenteuer mit Geschichten in der Zirkuswelt ein. Das ist eine gute Voraussetzung für das mehrphasige Spielangebot „Geschichten-Zirkus“, der das Erzählen mit Spielen und non-verbalen Aktionen rund um das Thema Zirkus verbindet. Das Zirkusspiel bietet anhand verschiedener Nummern unterschiedliche Mitspielmöglichkeiten. Diese können eher bewegungsorientiert, wie bei der Akrobatik, oder eher sprachorientiert, wie zum Beispiel bei der Rolle des*der Zirkusdirektors*in, sein. Die Verbindung von Zirkus und Geschichten ermöglicht ein niedrigschwelliges Angebot für alle Kinder, bei dem jede*r seine*ihre Rolle finden kann. Der Geschichten-Zirkus eignet sich für offene Spielaktionen genauso wie für Ferienfreizeiten.

Gerhard Knecht

Programmstruktur

Nach einem gemeinsamen Einstieg mit der Spielkette „Hurra, der Zirkus kommt“ gehen die Kinder in drei Werkstätten. Hier erfinden sie kurze Episoden und Geschichten, die zum Zirkus gehören. Am Schluss werden die erfundenen Geschichten in der Zirkusarena präsentiert.

Die einzelnen Elemente der Programmstruktur und somit des Spielangebots:

1. Einstieg mit Spielkette

1. Hurra, der Zirkus kommt
Zirkusmusik ertönt und die Kinder versammeln sich rund um den Fallschirm. Der*die Zirkusdirektor*in (Spielleiter), bittet die Kinder, ihm zu helfen. Sein*Ihr Zirkus ist pleite, seine Artisten sind weg, er hat nur noch seinen hüpfenden Hund und die gefährlichen Schlangen. Wie soll er da eine Aufführung gestalten? Die Kinder willigen gerne ein, ihm zu helfen und die Spielkette beginnt.

2. Zeltaufbau
Die Kinder verteilen sich rund um den Fallschirm, fassen ihn an und schwingen ihn auf und nieder, so lange bis er eine große Kuppel bildet. Dann setzen sich alle Kinder unter den Fallschirm auf seinen Rand und lehnen sich alle nach außen, spannen damit das Tuch, sodass ein Zelt über den Köpfen der Kinder entsteht. Danach drehen sie sich um 180 Grad, weiterhin den Fallschirmstoff festhaltend, und strecken die Beine von innen an das Fallschirmtuch. Ihre Beine sind die Sturmstangen und das Zelt steht sicher.

3. Einzug der Tiere und Artisten
Die Kinder kommen unter dem Fallschirm hervor und halten sich mit beiden Händen am Fallschirmrand fest, sodass das Tuch gespannt ist. Sie schütteln das Tuch kräftig bis ein knatterndes Geräusch wie bei einem Trommelwirbel entsteht. Danach schlüpfen sie nach Ansage des*der Direktors*in oder nach eigenen Vorschlägen in Rollen: Sie treten auf als stärkste Männer der Welt, Primaballerinen, Seiltänzerinnen oder als Tiere, wie Affen,
Elefanten usw. Sie halten sich am Fallschirm fest und gehen als Parade einmal im Kreis rechts, dann links herum und machen dabei eine der Rolle entsprechende Bewegung.

4. Der hüpfende Hund
Die Kinder halten sich am Fallschirm fest, der*die Direktor*in setzt seinen kleinen Stoffhund auf den Fallschirm und mit Hilfe der Kraft und Mitarbeit der Kinder wird er hoch in die Luft geschleudert und wieder von ihnen aufgefangen. Dabei dreht er sich im Kreise, vollführt Saltos, die von begeisterten Anfeuerungsrufen der Kinder begleitet werden.

5. Die gefährlichen Schlangen
Springseile werden auf den Fallschirm gelegt, es sind gefährliche Schlangen, die sich in die Mitte des Fallschirms schlängeln und in der Schlangengrube verschwinden.

Es gibt viele weitere Nummern, die sich für den Einstieg eignen. Diese Auswahl soll zeigen, wie die Kinder spielerisch im Rahmen einer kleinen Spielgeschichte auf das Thema eingestimmt werden.

2. Workshops

6. Fundsachen erzählen ihre Geschichte
Die Kinder setzen sich im Kreis und die Spielleitung schlüpft in die Rolle eines Clowns. Sie hat Zeichnungen von Gegenständen, die zum Zirkus gehören, in einem Umschlag versteckt. Die Zeichnungen werden nach und nach aus dem Umschlag gezogen, sodass sie Stück für Stück sichtbar werden. Die Kinder raten, um welchen Gegenstand es sich handelt. Und wenn sie den Gegenstand erraten haben, fragt der Clown das Kind, wem der Gegenstand gehören könne: also die Hantel dem stärksten Mann der Welt, die rote Nase dem Clown, der Schirm der Primaballerina. Das Kind behält den Gegenstand. Das Spiel geht solange, bis jedes Kind einen Gegenstand hat.

Der Clown erzählt weiter, dass er die Gegenstände alle gefunden hat und er gerne wüsste, wie und warum sie verloren wurden. Zuerst spekulieren alle über alle Gegenstände und dann werden die Kinder gebeten, zu ihrem Gegenstand eine kleine Geschichte zu erfinden und in vier Bildern aufzumalen. Die so entstandene Bildergeschichte wird anschließend präsentiert.

7. Menschenschattenspiel
Die Kinder gehen im Kreis um ein Schattenspieltuch herum. Sie stehen einmal vor dem Schattentuch als Zuschauer*innen und einmal als Akteur*innen dahinter. Sie stellen auf Zuruf verschiedene Akteure aus dem Zirkus dar wie Tiger, Ballerina, Elefant, Känguru. Danach folgt ein Ratespiel in zwei Halbgruppen. Die einen sind hinter der Leinwand und spielen Tiere oder Artist*innen und führen kleine Nummern vor. Die anderen sind vor der Leinwand und erzählen, was sie gesehen haben. Danach werden in kleinen Gruppen Zirkusnummern mit den Kindern entwickelt, die auch Ungewöhnliches beinhalten können, wie eine Umkehrung der Dressurnummer, so dass der Löwe dem Dompteur nicht gehorcht und zum Schluss der Dompteur durch den Reifen springt.

8. Zirkus Megabyte mit Knetfiguren und Stop-Motion Bildern.
Bei diesem Angebot wird über Bilder erzählt. Kinder erfinden kleine Episoden zum Thema Zirkus und bilden mit Knetfiguren Szenen nach. Ähnlich wie beim Daumenkino verändern sich die Figuren nur wenig und jede kleine Änderung wird fotografiert. Es ist hilfreich, eine Zirkusmanege als Hintergrund zu haben und den Ort für die Knetfiguren zu markieren. Die Kinder können sich auch selber verkleiden oder ein Daumenkino mit Zeichnungen erstellen. Wenn die Bilder dann mit einem Programm, wie dem gif animator, in schneller Abfolge nacheinander abgespielt werden, kann man die Bewegung sehen. Ein kleiner Trickfilm ist erstellt. Dieser wird mit dem Beamer auf die Schattenleinwand projiziert.

3. Präsentation

Die erfundenen Geschichten werden in einer Zirkusatmosphäre mit Zirkusmusik, Zirkusdirektor*in, Manege, Vorhang sowie einer Leinwand für das Schattenspiel und die Stop-Motion-Geschichten präsentiert.

Der Geschichten-Zirkus ist in der Inszenierung etwas aufwendig, er bietet den Kindern aber einen Blumenstrauß an Möglichkeiten, Geschichten zu erzählen, sich zu bewegen und darzustellen.

Gerhard Knecht
Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW, Remscheid
www.kulturellebildung.de
knecht@kulturellebildung.de

Gerhard Knecht

IV.
Konkret werden >> Ideen zum Umsetzen

"Fabula Held", Akademie Remscheid

„Fabula Held“ – der Erzählkoffer

Susanne Tiggemann

„***Es war einmal***“ ...
So beginnen viele Märchen. Das Gute bei Märchen ist, dass man sich darauf verlassen kann, dass sie ein gutes Ende nehmen. Ein „Happy End“ war bei dem Start des Projektes „Fabula Held“ – der Erzählkoffer gar nicht so sicher. Aus den Reihen der Lehrer*innen gab es einige skeptische Stimmen. Aus ihren Erfahrungen heraus begründet, bezweifelten viele, dass die Kinder in der Lage wären, zuzuhören, frei zu reden oder über genügend Fantasie verfügten, um sich Geschichten ausdenken zu können.

Denn genau darum geht es bei „Fabula Held“: sich eigene Geschichten auszudenken und frei zu erzählen. Probleme der Rechtschreibung oder des Lesens sind beim Erzählen nicht relevant. Jeder ist eingeladen zu reden, wie ihm der Schnabel gewachsen ist.

Das Projekt dient der Förderung von Erzähl-Kompetenzen bei Kindern im Grundschulalter. Medium des Projektes ist der Erzählkoffer „Fabula Held“. In ihm sind zahlreiche Anregungen für die Entwicklung von eigenen Geschichten enthalten. Der Koffer wurde an der Akademie Remscheid, heute Akademie der Kulturellen Bildung, entwickelt. Der Einsatz des Koffers wurde in Fortbildungen zunächst an Multiplikator*innen vermittelt. Diese führten den Erzählkoffer an 10 Grundschulen in NRW in allen Klassen ein. Die Lehrerkollegien erhielten Fortbildungen zum Einsatz des Koffers und setzten die Erzählspiele im Schulalltag ein. Abschließend fand an den beteiligten Schulen ein Erzählfest mit der Präsentation der selbst erfundenen Geschichten statt.

Der Koffer verblieb in den Schulen. Über 2000 Kinder profitierten unmittelbar, ca. 100 Lehrer*innen erhielten eine Fortbildung und können weiter mit dem Koffer arbeiten.

Der Erzählkoffer kann auch gut im Ganztag, in Ferienfreizeiten oder bei anderen außerschulischen Anlässen eingesetzt werden.

Es kommt dann anders als man denkt ...

Entgegen den Erwartungen der Lehrer*innen waren die teilnehmenden Kinder überaus begeistert bei der Sache und entdeckten ihre Freude am Fabulieren. Die Vorstellung und Einführung der Koffer durch professionelle Erzähler*innen weckte eine große Motivation bei den Kindern. Unbedingt wollten sie das Material entdecken.

Sie erfanden Geschichten, in die sie häufig sich selbst und ihre Umgebung mit einbauten. So machten sie sich zu Helden ihrer eigenen Geschichten. Besonderen Spaß machte es ihnen, Lügen- oder Quatschgeschichten zu erfinden.

Jeder durfte erzählen, egal wie. Keine Idee wurde verworfen. Eine innere Haltung des „Ja-Sagens" ist hierbei Voraussetzung. Das erleichtert es, eigene und andere Ideen und Impulse zuzulassen, aufzugreifen und weiterzuentwickeln.

Alles gut und schön, aber ...

Während des Projektverlaufs zeigte sich, dass es für die Lehrer*innen nicht immer leicht ist, das Erzählen in den Unterrichtsalltag zu integrieren. Überzeugt von der Sinnhaftigkeit des freien Erzählens, fand sich jedoch immer eine Gelegenheit. Das Projekt zielte insbesondere auf eine Förderung im Bildungsbereich „Sprechen und Zuhören" im Fach Deutsch. Die Erzählspiele lassen sich aber auch in den Unterricht anderer Fächer einbinden.

Und wie geht die Geschichte aus?

Ganz einfach, in dem man anfängt, einfach eine Methode ausprobiert. Die Methoden und das Material sind leicht und schnell einsetzbar. Als Impulsgeber reichen Worte, Bilder, eine Frage oder kleine Gegenstände.

Susanne Tiggemann

Akademie der Kulturellen Bildung

IV. Konkret werden >> Ideen zum Umsetzen

Ein Beispiel aus dem Erzählkoffer: Der Story-Teller

Die Story-Teller sind etwas ganz Besonderes. Auf ihnen werden Ideen serviert, ein Menü aus Fantasie-Anregern. Und das Beste ist: Alle kochen mit und genießen gemeinsam den Ohrenschmaus.

Gruppengröße: 6 – 16 Spieler (Bei einer größeren Gruppe macht man 2 Erzählkreise und teilt die Teller auf beide Gruppen auf.)

Dauer: 5 – 15 Minuten

Anspruch: Die Story-Teller ermöglichen es fast allen, am Erzähl-Prozess teil zu haben. Es entlastet viele, dass sie nur einen Satz zu der Geschichte beitragen müssen. Die Spieler*innen müssen auf das, was die anderen erzählen, genau achten und gleichzeitig eigene Fantasien entwickeln.

Einsatzmöglichkeiten: Ein gutes Spiel für zwischendurch. Man kann mehrere Runden mit den gleichen Tellern spielen, wenn unterschiedliche Hauptfiguren ausgewählt werden.

Alter der Zielgruppe: ab 7 Jahre (Mit Bild-Tellern auch schon in der Vorschule spielbar, vgl. Memory-Karten.)

Anleitung

1. Schritt
Zur Vorbereitung kauft man Pappteller. Auf diese schreibt man mit Buntstiften oder Pinsel und Farbe jeweils ein Wort. Es eignen sich vor allem Begriffe, die viele Assoziationen auslösen (z. B. Seil und Schlüssel), solche, die ein gutes Ende andeuten (z. B. Hochzeit), und andere, die leicht einzufügen sind (z. B. Schokolade). Hilfreich ist es, wenn Kinder zu den Begriffen auch Illustrationen auf die Teller malen.

Story-Teller, Dr. Stephanie Jentgens

2. Schritt
In einer Runde von sechs bis zehn Spielern (wenn es mehr sind, spielen zwei zusammen) werden die Teller mit der bemalten Seite nach unten ausgelegt. Jede*r zieht nun einen Teller. Der*die Spielleiter*in erklärt zunächst die Erzähl-Regeln: Jeder bringt sein Wort in die Geschichte ein, wenn es passend erscheint. Jeder darf nur ein oder zwei Sätze zu der Geschichte beitragen. – Diese Regel sollte allerdings nicht allzu starr angewandt werden. – Dann fragt der*die Spielleiter*in Spieler*innen, um wen es in der Geschichte

gehen soll. Er startet die Geschichte zum Beispiel mit den Worten „Eines Morgens, als … erwachte, sah er/sie …“.

3. Schritt
Die Geschichte wird nun gemeinsam erzählt. Wenn sie ins Stocken gerät, kann beraten werden, wie es weitergehen könnte. Der*die Spielleiter*in achtet darauf, dass der rote Faden der Geschichte nicht völlig verloren geht und dass alle Spieler*innen ihre Ideen in die gemeinsame Erzählung einbringen können.

Diese und weitere Anregungen finden Sie in dem Band *Erzählspiele von A–Z* von Stephanie Jentgens und Gerhard Knecht (Westermann 2009).

Susanne Tiggemann
Schwerte
www.touche-erzaehl-theater.de
info@touche-erzähl-theater.de

Story-Teller, Dr. Stephanie Jentgens

Konkrete Anknüpfungsmöglichkeiten der Methode Erzählen gibt es für den schulischen Bereich zum Beispiel im Rahmen der kompetenzorientierten Lehrpläne. Erzählen unterstützt die Förderung der Kompetenzen …

- Sprechen und Zuhören (Verstehend zuhören – Gespräche führen – Zu anderen sprechen – Szenisch spielen)
  Lehrplan Deutsch für die Grundschule in Nordrhein-Westfalen
- Rezeption (Lesen / Zuhören) und Produktion (Schreiben / Sprechen)
  Kernlehrplan Deutsch für die Hauptschule in NRW
- Sprechen und Zuhören (Sprechen – Gespräche führen – Zuhören – Gestaltend sprechen / szenisch spielen)
  Kernlehrpläne Deutsch für die Gesamtschule (Sek. I) sowie für die Realschule und für das Gymnasium in NRW (Sek. I, G8)

Weitere Informationen:
www.schulentwicklung.nrw.de

Erzählen mit dem Kamishibai

Ruth Sondermann

Ein Rahmen aus hellem Holz. Zwei Flügeltüren, die sich langsam öffnen. Auf der kleinen Bühne erscheint das erste Bild. Die Geschichte beginnt. Bild für Bild folgt der der*die Erzähler*in dem Lauf der Geschichte. Konzentration und Faszination in den Gesichtern der Zuhörer*innen. Wer das Erzählen mit dem Kamishibai einmal erlebt hat, der versteht den Zauber, der von diesem Medium ausgeht. Das bildgestützte Erzählen speist das „Kino im Kopf“ der Zuhörer.

Ein Kamishi – was?! Kamishibai (japanisch: kami – Papier/shibai – Theater) ist ein wichtiges und wertvolles Werkzeug, um in einer besonderen Erzählatmosphäre frei und mündlich zu erzählen. Besonders Kinder lieben es, in gemütlicher Atmosphäre einer Geschichte zu lauschen und gleichzeitig Bilder zu betrachten. Das Erzählen mit Bildern im Kamishibai gewährleistet ein individuelles Erzähltempo, das so für jede Gruppe genau passt. Die Bilder wechseln nach und nach während des Erzählens, durch seitliches Rausziehen oder Einstecken, und können in Ruhe wirken und die Kraft der inneren Bilder im Kopf unterstützen. Und gleichzeitig dienen sie dem*der Erzähler*in als Gedächtnisstütze und führen von der vorbereiteten Geschichte zur eigenen freien Sprache beim Erzählen.

Die Arbeit mit dem Kamishibai ist sehr vielseitig und kreativ einsetzbar. So kann der*die Erzählende zum Beispiel mit einem vorgefertigten Bildkarten-Set arbeiten und unterschiedliche Geschichten vorbereiten oder Themen auswählen. Besonders für Kinder lohnt es sich, in der Geschichte nach Mitmach-, Interaktions- und Dialogmöglichkeiten zu suchen. Für Kinder ist es oft viel

Erzählen mit dem Kamishibai, Dr. Stephanie Jentgens

aufregender, nicht nur zuzuhören, sondern aktiv bei der Geschichte mitzumachen. Durch die Interaktion – ganz gleich ob in Form von Bewegung, dem Mitsprechen von Wiederholungen oder dem Dialog und Fragen zum Mitdenken – wird Erzählen zu einem Spiel, einem Erlebnis. Darüber hinaus kann das Kamishibai für selbsterfundene und gemalte Geschichten der Kinder genutzt werden. Aufgabe der Moderation ist es, die Ideen der Kinder aufzugreifen, gemeinsam mit ihnen eine Hauptfigur zu suchen und zu charakterisieren und diese in einen gemeinsamen Handlungsstrang einzubinden. Beim Gestalten der Bilder fassen die Kinder dann automatisch sinnvolle Handlungsabschnitte in einzelnen Bildern zusammen, um diese später auch als Gedächtnisstütze beim Erzählen zu verwenden. Dies ist eine zentrale Aufgabe der Bilder in einem Erzähltheater.

Ein Kamishibai wirkt auf die Kinder geheimnisvoll, schon allein durch das magische Wort seines Namens. Und Geheimnisse locken und wecken Neugierde hervor. Die Kinder lieben es, die Türen zu öffnen, oft auch mit damit verbundenen Ritualen, wie zum Beispiel einem Gong oder einem Vorhang zum Lüften. Spannung liegt in der Luft, die Konzentration ist gebündelt auf das, was nun kommt. Dies gilt nicht nur für die Zuhörer*innen, sondern vor allem auch dann, wenn die Kinder selbst die Rolle des*der Erzähler*in übernehmen.

Das Kamishibai ermöglicht einen altersgerechten, spielerischen und ganzheitlichen Einstieg in die Welt der Sprache. Der Weg führt vom Hören über das Nachahmen von Wörtern und Sätzen, über das Spielen und Mitagieren in den erzählten Geschichten bis hin zum selber Erfinden und Erzählen von Geschichten.

Ruth Sondermann
Bocholt
www.ruthsondermann.de
Kontakt@ruthsondermann.de

IV. Konkret werden >> Ideen zum Umsetzen

Urlaub mit AAA–Tours

Eine Ferienfreizeit rund um das Erzählen

Marietheres Waschk

Eingeladen waren 45 Kinder aus Remscheid, Solingen und Wuppertal, die in den Sommerferien eine knappe Woche gemeinsam Zeit verbringen wollten, sich aber nicht alle kannten. Es kamen ganz unterschiedliche Kinder im Alter von fünf bis dreizehn Jahren zusammen, die nicht unbedingt die Möglichkeit haben, in den Sommerferien in Urlaub zu fahren.

In dieser Ferienfreizeit sollte den Kindern auf spielerische Weise das Geschichtenerzählen nähergebracht werden. Das Team von AAA–Tours bestand aus drei Tandems mit je einer Erzählerin und einer Spielpädagogin. Im Urlaub mit AAA–Tours wurden die Kinder von den Teamer*innen als Mitarbeiter*innen eines Reisebüros begrüßt.

Kinderakademie, Remscheid

Nun durften die Kinder einchecken und ihr persönliches Reiseziel wählen: Afrika, Amerika oder Asien. Die Kinder wählten ihr Ziel und wurden dann von den jeweiligen Teamer*innen, die diesen Kontinent (ein eigener Seminarraum) mitgestalteten und begleiteten, in Empfang genommen und zu dem Kontinent gebracht. Durch unterschiedliche Spiele und Aktionen lernten sich die Kinder kennen, entwickelten Begrüßungsrituale und Regeln für ihren Kontinent. Doch wie kamen die Kinder zu den Geschichten und begannen selber zu erzählen?

Exemplarisch für das Schaffen von Erzählanlässen soll hier eine Aktion aus der Reisegruppe „Amerika“ vorgestellt werden:

Der Wolkenkratzer

Die Kinder sammelten Ideen, was sie mit Amerika verbinden. Neben Indianern und Cowboys wurden Superhelden genannt und als besondere Wohnform, die sie eindeutig mit Amerika verbanden, die Wolkenkratzer.

So entstand die Idee, selbst ein Hochhaus zu bauen: Leere Schuhkartons wurden mit Packpapier verpackt, so dass sie zuerst alle neutral die gleiche Farbe besaßen.

Nun malten die Kinder auf den Schuhkarton ihre jeweils eigene Wohnung, ob nun als reine Ansicht von außen mit Fenstern, die einen Blick in die Wohnung verrieten, oder als Innenansicht – der Fantasie waren hierbei keine Grenzen gesetzt. Weiterhin wurde überlegt, was wir denn als Gruppe so alles in unserem Wolkenkratzer, in dem wir wohnen, gerne hätten. Und so entstanden ein Bonbonladen, eine Disco, ein Kino, ein Schwimmbad, ein Blumenladen und eine Feuerwehrleitstelle. Die Kinder konnten dabei gemeinsam überlegen und ihre individuellen Ideen einbringen. Wichtig war, dass die Kinder diese Entscheidung gemeinsam trafen. Anschließend wurde überlegt, wer gemeinsam mit den Kindern in dem Wolkenkratzer wohnen könnte. Hier wurden Figuren entwickelt, die zum Teil schon Bezug zu den anderen Etagen des Hochhauses hatten, zum Beispiel zog ein Feuerwehrmann ein, der in der Leitstelle arbeitete. Die Figur des Feuerwehrmanns wurde immer weiter ausdifferenziert: Die Kinder überlegten, wie seine Wohnung wohl aussehen könnte, welche Hobbys und Vorlieben er hat und wie man sie zeichnerisch festhalten könnte. Nach und nach formte sich die Geschichte des Feuerwehrmanns aus. Dieser hieß natürlich Sam, wie die Kinder gemeinsam mit der Erzählerin im Dialog beschlossen. Er besaß eine Katze, die er einmal von einem hohen Baum gerettet hatte. Und diese Katze stromert gerne über die Feuerleitern des Wolkenkratzers und schaut in viele Wohnungen hinein. In einer von diesen wohnte die Sängerin Lola.
Immer wenn Sam Dienst hatte, ging die Katze zu Lola und holte sich dort ein paar Streicheleinheiten ab …

Die Kinder erfanden während des kreativen Gestaltens im dialogischen Prozess viele Geschichten rund um die Bewohner ihres Kunstwerkes.

Dieses Projekt ist auch auf andere Themen übertragbar, so kann anstelle eines Wolkenkratzers ein Schloss, eine Burg, ein Hotel oder ein Fantasiehaus entstehen – auch diese haben viele Räume, in denen unterschiedliche Figuren leben und Anlass für eine Vielzahl von Geschichten bieten.

Material:
- Schuhkartons
- Packpapier
- Klebeband
- bunte Stifte
- Leiter

Kinderakademie, Remscheid

Marietheres Waschk
Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW
Remscheid
www.kulturellebildung.de
waschk@kulturellebildung.de

Rainer Mensing

Auf Fahrt mit der „Flotten Liesel“

Rainer Mensing

Ein Erzählspiel, bei dem die Kinder sich auf eine Reise über das Meer begeben und dabei von ihren Abenteuern erzählen. Es eignet sich sowohl für große, als auch für kleinere Gruppen und sollte von der pädagogischen Fachkraft moderiert werden. Neben sprachlichen Kompetenzen fördert es die Merkfähigkeit und die Konzentration. Die Suche nach dem richtigen Kurs wird zu einem gemeinsamen Abenteuer und stärkt den Zusammenhalt in der Klasse.

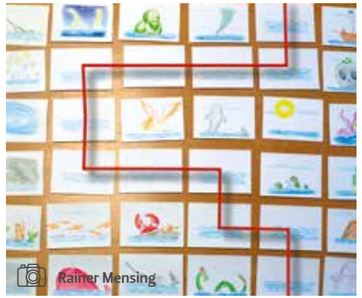
Benötigt werden:

- Ein kleines Modell- oder Plastikschiff
- DIN A6-Karteikarten, auf die Wellen gemalt wurden
- Leere DIN A6-Karteikarten
- Bunt- oder Filzstifte

Die Kinder werden gemeinsam eine Schiffsreise mit der „Flotten Liesel“ unternehmen. Dazu erzählt die Spielleitung zunächst von den umfangreichen Vorbereitungen und stellt die Mannschaft und das Schiff vor. Sie erklärt, dass auf dem Meer natürlich jede Menge Abenteuer und Gefahren warten: schlechtes Wetter, Ungeheuer, unbekannte Inseln oder Piraten.

Rainer Mensing

Die Kinder bekommen daraufhin die leeren Karteikarten, auf die sie dann je eine Sache malen, die dem Schiff unterwegs begegnen könnte. Dazu haben die Kinder ungefähr 20 Minuten Zeit. Wenn genügend Karten zusammengekommen sind, beginnt die Reise. Auf einem großen Tisch werden die Karten von der Spielleitung ausgelegt. Zunächst wird ein durchgehender Kurs mit den Wellenkarten gestaltet. Zwei Karten sind miteinander



Rainer Mensing

verbunden, wenn sie Kante an Kante liegen. Dabei sollte der Kurs sich möglichst über das gesamte Spielfeld schlängeln. Anschließend werden die Karten der Kinder um den Kurs herumgelegt, so dass ein Feld von sechs mal sechs Karten entsteht. Ist man mit der Aufteilung zufrieden, dreht man die Karten mit der Rückseite nach oben. Die Flotte Liesel wird vor die erste Reihe Karten gestellt. Diese Vorbereitungen dürfen von den Kindern nicht gesehen werden, die sich darum solange auf den Boden oder unter den Tisch setzen.

Es wird reihum gespielt. Wer als letztes mit einem Boot oder einem Schiff auf dem Wasser war, darf beginnen. Das erste Kind wählt eine Karte aus der Startreihe aus, auf die es das Schiff stellt. Die Karte darunter wird umgedreht. Ist es eine Wasserkarte, darf das Kind das Schiff ein Feld weiterziehen. Auch hier gilt: Nur zu Karten, die an den Kanten anliegen. Ist es aber eine Gefahrenkarte, muss das Kind erzählen, welches Abenteuer die Mannschaft des Schiffes hier erlebt hat. Eventuell kann es sich das Bild erklären lassen. Fällt die Antwort sehr kurz aus, kann die Spielleitung Fragen stellen oder die Lösung schwieriger machen. Danach kehrt das Schiff zurück in den Hafen, alle aufgedeckten Karten werden wieder verdeckt hingelegt und das nächste Kind zieht das Schiff auf eines der Felder. Ziel ist es, den einzig sicheren Weg für die Mannschaft der Flotten Liesel zu finden und sich über die vielen tollen Abenteuer zu wundern, die sie dabei unterwegs erlebt.

Varianten:
Das Spiel eignet sich für ganz unterschiedliche Themen. Es kann genauso gut auf einem fliegenden Teppich durch eine Wüste gehen, oder zu Fuß durch ein dunkles Burgverlies oder in einem Raumschiff durch das Weltall.

Abenteuer im Märchenland

Gemeinsam reisen die Kinder ins Märchenland. Es warten spannende Abenteuer, kniffflige Aufgaben und viele unbekannte Gefahren. Es ist ein Erzählspiel, das von der Interaktion zwischen den Kindern und der Spielleitung lebt. Die Kinder müssen dabei kreativ sein, ungewöhnliche Lösungen finden und erzählen, wie es weitergeht. Dabei kooperieren die Kinder miteinander und können die ihnen gestellten Aufgaben nur gemeinsam lösen.

Material:
- Karteikarten DIN A6
- Stifte in ausreichenden Mengen

Um sich zu rüsten, kann jedes Kind drei Dinge seiner Wahl mitnehmen und malt jedes dieser Dinge auf eine eigene Karteikarte. Dazu bleiben ihnen 15 – 20 Minuten.

In dieser Zeit können die Kinder untereinander absprechen, wer was mitnehmen möchte. Aber es ist auch kein Problem, wenn Gegenstände mehrfach auftauchen.

Dann setzen sich alle in einen großen Kreis und die bemalten Karten werden in der Mitte offen ausgelegt. Jedes Kind erklärt kurz, für welche Ausrüstungsgegenstände es sich entschieden hat.

Die Spielleitung beginnt eine Geschichte zu erzählen, bei der die Kinder um Hilfe gebeten werden – sei es, weil Räuber Hotzenplotz die Kaffeemühle der Großmutter gestohlen hat, ein Drache über Zahnschmerzen klagt oder der Sohn des Zwergenkönigs verschwunden ist. Damit beginnt eine große Reise, die Kinder treffen auf Räuber, Hexen, Riesenspinnen und vergessliche Wunschfeen. Sie müssen hohe Berge, reißende Flüsse und unendliche Wüsten überwinden. An der Spielleitung liegt es, spannende Szenarien zu entwickeln, für die die Kinder dann Lösungen finden. Eine Schlucht versperrt den Weg? Da hilft ein Seil. Gibt es auf den Karten aber keines, müssen die Kinder schauen, welche Dinge stattdessen helfen können. Dabei erzählen die Kinder, wie es weitergeht und wie sie vorgehen. Anschließend wird die Karte mit dem benutzten Gegenstand an die Seite gelegt und kann kein zweites Mal eingesetzt werden. Man sollte darauf achten, dass alle Kinder zur Lösung der Aufgaben beitragen können und mindestens einmal mit dem Erzählen dran sind. Dabei darf man auch zusätzliche Schwierigkeiten einbauen. So könnte das Seil, das über die Schlucht führt, reißen, nachdem erst die Hälfte der Kinder daran entlang geklettert ist. Hier kommt es auf die Fantasie und den Einfallsreichtum der Spielleitung an. Sind die meisten Karten aufgebraucht, kommt die Reise zu einem guten Ende, bei dem die Kinder alle gestellten Aufgaben gelöst haben.

Variante:
Wer sich nicht zutraut, die Aufgaben und Hindernisse ganz spontan zu erfinden, kann einen Spielplan und Aufgabenkarten vorbereiten. So können sich die Kinder durch verschiedene Landschaften bewegen und nach und nach die darauf ausgebreiteten Karten aufdecken. Es kann auch eine sehr schöne Vorbereitung für die Kinder sein, das Märchenland gemeinsam auf eine große Rolle Packpapier zu malen und dann immer wieder zu benutzen.

Rainer Mensing
Essen
rainer.mensing@web.de

„Zoom! Wow! Ah!“ – Bilderbuch-Apps als Erzählanlass

Beispiel:„Spot“ von David Wiesner

Heike Kielsmeier und Bianca Röber-Suchetzki

David Wiesner ist ein Meister der erzählenden Bilder. Es reizte ihn schon immer, mehr die Geschichten vor, hinter oder in einem Bild zu entdecken, als eine lineare Geschichte zu erzählen.

In seiner textfreien Bilderbuch-App „Spot“ entführt er die Betrachter*innen durch einen aufgezoomten Marienkäferpunkt in eine betriebsame Marienkäferwerkstatt. Hier entpuppen sich fünf gewöhnlich wirkende Gegenstände auf dem Schreibtisch als Portal (hotspot) in abenteuerliche Welten. Zoomt man zum Beispiel das Zeitungsfoto heran, gelangt man in eine farbenprächtige Unterwasserwelt, in der man neben bunten Fischen auch eine illustre Reisegruppe entdecken kann. Per pinch-and-zoom-Technik können

Heike Kielsmeier

die Anwender*innen fünf verschiedene Welten ausgiebig erkunden oder dort nur flüchtig verweilen. Bei jeder Reise begegnet man neuen fantasievollen Geschichten oder entdeckt spannende Erzählanlässe.

Folgende Praxisanregungen sind im Rahmen eines außerschulischen Leseclubs „Die Buchstabendetektive“ für Erst- und Zweitklässler*innen entstanden. Neben Erzählfreude sollten die Kinder spielerisch den Umgang mit Medien kennenlernen, ihre Fantasie und Kreativität anregen und vor allem das Bilderlesen entdecken.

Beim gemeinsamen Einstieg in die Bilderbuch-App „Spot“ wurde der iPad-Bildschirm per Beamer auf die Leinwand projiziert. Alle Kinder konnten so prima sehen und gleich miträtseln, auf welche Weise man die App startet.

Welt unter dem Sessel

Einführung: Die Kinder suchen den Hotspot „Keks“ und zoomen in die Untersesselwelt hinein. Hier finden die Kinder einen grünen Sessel, dessen Unterseite durch Fransen verdeckt ist.

Durchführung: Fragestellung an die Kinder: Welche Welt versteckt sich unter dem Sessel? Wie heißt diese Welt? Die Kinder überlegen in Kleingruppen (mindestens in Paaren), welche Welt unter dem Sessel versteckt sein könnte und zeichnen dazu ein Bild. Sie geben der Welt einen Namen und schreiben ihn oben auf das Bild. Anschließend stellen sich alle Gruppen ihre „Welt“ gegenseitig vor.

Material:
- Papier
- Stifte

Resultate: Fast alle Gruppen ließen sich beim Gestalten ihrer Welt von ihren eigenen Interessen leiten. Im Nu entstanden zum Beispiel eine Fußballwelt, eine Geburtstagswelt und eine Pferdewelt. Zwei Jungen vereinten ihre Ideen miteinander. So wurde aus einer „Legowelt“ und einer „Essenwelt“ kurzerhand eine „Legoessenwelt“. „Hier darf jeder alles essen. Wenn man ein Stück übrig lässt, wächst es wieder genauso nach. Nur Diebe, die werden dann lieb“, erklärt Lorenzo.

Seesterngeplauder

Einführung: Über den Hotspot „Zeitung“ gelangen die Kinder in die Unterwasserwelt. Beim Erkunden dieser Welt stoßen sie auf eine Szene, in der mehrere Seesterne um einen Badewannenstöpsel herumstehen. Die Seesterne scheinen zu überlegen, ob sie den Stöpsel herausziehen sollen.

Durchführung: Seesternszene gemeinsam anschauen und überlegen: Was könnten die Seesterne zueinander sagen? – Soll der Stöpsel gezogen werden? Sprechblasen ausfüllen und auf die Szene kleben. Dazu kann ein kleines Rollenspiel einstudiert werden.

Tipp: Die Seesterne könnten alle eine unterschiedliche Meinung bzgl. des Verbotsschildes haben – jeder Seestern hat einen anderen Charakter.

Material:
- Ausdrucke der Szene www.bitu.com/spot/educaterguide
- selbstklebende Sprechblasen

Resultate: Fast alle Kindergruppen wiesen den Seesternen ähnlich Charaktere zu. Die zwei Seesterne am Stöpsel streiten miteinander, während der Seestern mit dem Buch in der Hand Warnungen vorliest. In den meisten Fällen blieb der Stöpsel übrigens an Ort und Stelle.

Hotspot-Ermittler

Einführung: Gemeinsam mit den Kindern wird der Schreibtisch in der Marienkäferwerkstatt betrachtet. Auf dem Schreibtisch befinden sich die fünf Hotspots, die in die unterschiedlichen Welten führen.

Durchführung: Im Raum oder im Freien suchen die Kinder gemeinsam einen möglichen Hotspot und fotografieren ihn. Dabei überlegen sie, welche Welt hinter ihrem Hotspot verborgen liegen könnte, welche Figuren dort leben und ob es Besonderheiten gibt. Im Anschluss stellen sich die Kinder ihre gefundenen Hotspots und Welten gegenseitig vor.

Resultate: Bei der Suche nach Hotspots wuchsen die Kinder über sich hinaus. Schlüssellöcher, Steckdosen, Heizkörper, Taschen, kleine Öffnungen ... Schon nach kurzer Zeit fanden die Kinder zahlreiche Portale in fantasievolle Welten, in denen sich die unterschiedlichsten Wesen tummelten. Vorsicht Suchtgefahr!

Material:
- iPad
- ggf. Beamer

Im Anschluss an die Aktionen sollten die Kinder noch die Möglichkeit haben, selbständig die App zu erforschen. Dabei kann das iPad im 2-minütigen Rhythmus von Kind zu Kind wandern.

Weiterführende englischsprachige Informationen findet man unter:
www.bitu.com/spot

Heike Kielsmeier

Heike Kielsmeier
Brunnen
www.literatuer-bayern.de
info@literatuer-bayern.de

Bianca Röber-Suchetzki
Königswinter
bianca.suchetzki@t-online.de

Erzählen 3.0

Beispiele für das Erzählen in digitalen Welten

Die Möglichkeiten der digitalen Medien die Welt mit Geschichten zu füllen, gehen ins Unermessliche. Für die pädagogische Praxis in Schule und Jugendarbeit bieten sich zahlreiche Gelegenheiten: Kinder und Jugendliche, deren Lebenswelten mehr durch YouTube und Co. als durch den Fernseher bestimmt werden, können zu Produzent*innen werden, sich selbst inszenieren oder Geschichten rezipieren. Und manch eine neue Geschichte erzählt dabei Variationen von alten.

Beispiele für das Erzählen mit digitalen Medien:

- **Beispiel: The secret diary of Lizzie Bennet**
Bei den „Lizzie Bennet Diaries“ handelt es sich um ein transmediales Projekt, das “Stolz und Vorurteil“ in Form eines Videoblogs adaptiert, indem es die Geschichte von Lizzie Bennet aus der Ich-Perspektive in der Gegenwart erzählt. Dieses Format nutzt erfolgreich die Möglichkeit, einen Klassiker neu zu erzählen. Die Zeitlosigkeit der Themen und Emotionen funktionieren dabei heute wie gestern.
In den Jahren 2012 bis 2013 auf YouTube veröffentlicht, erhielt die Reihe als erste digitale Serie einen Emmy für „Outstanding Creative Achievement In Interactive Media.“

My name is Lizzie Bennet, Ep. 1:
www.youtube.com

- **Methode: Digital Storytelling**
Beim Digital Storytelling wird eine meist lineare Geschichte mit medialen Mitteln erzählt: Bilder, Töne, Video etc. Oft handelt es sich dabei um eine Welt, die von mehreren Usern gemeinsam geschaffen wird. Das Digital Storytelling hat dadurch große Potenziale für die handlungsorientierte Medienpädagogik.

Weitere Informationen gibt es hier:
www.medienpaedagogik-praxis.de

- **Werkzeug: Aktionsseite Kita**
Das Referat „Seelsorge in Kitas“ des Bistums Speyer hat eine Aktionsseite ins Leben gerufen, auf der unter anderem erzählte Geschichten zur Vorweihnachtszeit angesehen werden können. Zudem gibt es dort auch Lieder auf Liedblättern zum Mitsingen und im MP3-Format zum Anhören.

Habakuk und seine Schafe:
www.aktionsseite-kita.de

Die hier aufgeführten Beispiele haben keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

V.
Erzählen in Jugend-hilfe, Kita, Schule und Ganztag

Beltz-Verlag/Paris

Erzählwerkstätten: „Kindern Lust aufs Erzählen machen“

Monika und Volkhard Paris

Wie kommt „Erzählen“ heute im Alltag von Kindern vor?

Vor dem Haus der fünfjährigen Danuta wurde eine Katze vor ihren Augen überfahren. Aufgeregt erzählt sie der Mutter davon. „Guck das nächste Mal weg!“ rät die ihr und bringt sie zur Kita. Da die Mutter in Eile ist, versucht Danuta ihr aufregendes Erlebnis bei der Erzieherin loszuwerden. Das gelingt Danuta nur unbeholfen (sie kam erst vor einem Jahr aus Polen), sodass die Erzieherin schnell zur Tagesordnung übergeht. Die sieht für den Tag einen Sprachtest vor, bei dem die Kinder anhand einer Vorlage (einem idyllischen Straßenbild) ihre Beobachtungen in ganzen Sätzen wiedergeben sollen. Das Ergebnis hält die Erzieherin in einer Punkteskala fest, die den Sprachstand der Kinder bewertet. Diese Bögen helfen der Grundschule später bei der differenzierten Einordnung der Kinder. Was diese Tests nicht erfassen, ist das spontane Mitteilungsbedürfnis der Kinder. Den mit der Erziehung und Bildung von Kindern betrauten Erwachsenen fehlen hierfür oft die Zeit und die Einsicht, dass gerade in dem, was die Kinder unmittelbar und sinnlich erleben und was sie sprachlich mit anderen teilen wollen, der Schlüssel für den Spracherwerb liegt.

Für die pädagogische Arbeit heißt das, sich von den Interessen der Kinder leiten zu lassen und sie zu „Experten ihrer Lebenswelt“ zu machen. Es bedeutet weiter, sich vom Zweck des frühzeitigen Differenzierens und Aussortierens zu verabschieden und die unterschiedlichen Lebenserfahrungen der Kinder als Ausdruck ihrer besonderen Individualität zur Grundlage ihrer Sprach- und Kreativitätsförderung zu machen.

Zum Erzählen brauchen Kinder einen atmosphärisch einladenden Ort und eine*n interessierte*n Anleiter*in, wo sie sich trauen, ihre Erfahrungen einzubringen und mit ihnen und der Gruppe auf gleicher Ebene ins Gespräch zu kommen. Frei von Druck und Zensur sollen sie ihre Kreativität frei entfalten können. Das geschieht zu Beginn mit Händen und Füßen, braucht Geduld, ehe sie von sich aus anfangen zu „fantasieren, bis die Wörter sprudeln“.

Der besondere Ort dafür ist eine „Erzählwerkstatt“, die sich in jeder Kita, jeder Grund- und Kunstschule einrichten lässt, wenn motivierte Pädagog*innen sich dafür einsetzen.

„Erzählwerkstätten“ für die Entwicklung gemeinsamer Geschichten

Monika und Volkhard Paris betreiben „Erzählwerkstätten“ seit 30 Jahren mit Kindern zwischen vier und zehn Jahren. Einmal wöchentlich kommt eine zehnköpfige Gruppe zusammen, um sich über ein aktuelles Thema auszutauschen und die unterschiedlichen Lebenserfahrungen und Einfälle in einer gemeinsamen Geschichte zusammenzufassen. Als Erzählanlässe dienen Ereignisse aus der Gruppe („Anna hat einen blauen Fleck am Knie“, „Danuta hat gesehen, wie eine Katze überfahren wurde“), ein halb zerstörtes Spinnennetz am Briefkasten der Kita oder das Loch an einem leeren Joghurtbecher im Papierkorb. Alle sind aufgefordert, sich über Ursachen, Zusammenhänge und Lösungen Gedanken zu machen. Gezieltes Nachfragen der Anleiterin ermutigt die Gruppe, nicht nur verbal, sondern mit allen Sinnen und Körperteilen zu erzählen. Dabei gibt sie sich unwissend statt belehrend, um die Kinder zu ausführlichen Beiträgen zu animieren. Alle Äußerungen greift sie begeistert auf und baut sie als Elemente in die Geschichte ein. Damit die Sache noch spannender wird, werden zusätzliche Figuren (Personen, Tiere, Gegenstände), eine Rahmenhandlung und ein zeitlicher Ablauf ausgedacht. Einige Situationen werden aus ungewohnter Perspektive betrachtet, die komisch sind und zum „Spintisieren“ einladen. Wunder und Zaubermittel sind verpönt, denn die Geschichte soll sich so ereignet haben können, wie sie ausgedacht wurde, muss daher logisch und glaubwürdig bleiben.

Beim gemeinsamen Fantasieren zeigt sich: jedes Kind hat Erfahrungen im ‚Gepäck‘, die sein spezielles Eigenes sind, auf das es stolz ist, besonders, wenn daraus ein Baustein der Geschichte wird. Realität und Fiktion mischen sich zu ungeheuerlichen Ereignissen, die in einer Abenteuerreise durchlebt werden. Ihre Figuren haben Hindernisse zu überwinden und Auseinandersetzungen zu bestehen, bei denen die Ideen der Gruppe helfen. Fehlen die einmal, schlüpft die Anleiterin kurzerhand in die Rolle einer Figur, um ihre Notlage so emotional und dringlich zu schildern, dass die Kinder sich hautnah damit identifizieren können. Dabei spielt sie die Kinder an, die nun selber in Rollen schlüpfen, und schon wechselt die Verbalerzählung in eine Spielhandlung mit unterschiedlichen Rollen. Diese Form der improvisierten Spielerzählung hat sich in Kita und Grundschule als reizvollste und darum wirksamste Form dieser Sprach- und Kreativitätsförderung erwiesen.

V. Erzählen in Jugendhilfe, Kita, Schule und Ganztag

Für den Rest der Woche wechseln die Kinder das Metier und verarbeiten Teile der Geschichte beim Malen oder Musizieren unter Anleitung einer Kunst- und einer Musikpädagogin. So arbeitet die Geschichte weiter in den Kindern, bis zur nächsten „Erzählwerkstatt“.

Am Ende kommen aufregende Geschichten heraus, die von der Gruppe einem Publikum nach acht bis zehn Wochen als „multimediales Produkt“ präsentiert werden. Mal wird es eine Erzählung zu Schautafeln, mal ein comicähnliches Bilderbuch, mal ein Hörspiel oder aber die Aufführung einer Spielgeschichte mit verteilten Rollen. Weil die meisten Kinder angesichts von Zuschauer*innen leicht befangen sind und schnell Erzähl- oder Spielsituationen aus den „Erzählwerkstätten“ vergessen oder durcheinanderbringen, moderiert die Anleiterin die Präsentation.

Egal in welcher Form, ihr Produkt macht die Kinder stolz und hebt ihr Selbstbewusstsein. Sicht- und hörbar hat sich ihr Sprachvermögen verbessert. Sie trauen sich, sich einzubringen. Voraussetzung dafür war eine Anleiterin, die an ihrem Leben Interesse hatte und ihren Erfahrungen ein Forum bot. Das Erfinden einer gemeinsamen Geschichte lässt die Gruppe zusammenwachsen. Man respektiert einander, weil jedes einzelne Kind mit seinen speziellen Erfahrungen und Einfällen zum Endprodukt beigetragen hat. Die abschließende Präsentation vor Publikum wird den Kindern nicht nur selbstverständlich, sie fiebern ab der zweiten „Erzählwerkstatt“ darauf hin. Endlich können sie ihre besonderen Fähigkeiten vor Erwachsenen und anderen Kindern unter Beweis stellen und Anerkennung ernten. Die positive Resonanz motiviert sie, eigene Erfahrungen und Fantasie in „multimedialer Kommunikation“ auszutauschen. Sie mögen nicht mehr davon lassen und bilden deshalb später unsere Theatergruppen in der „Jugendkunstschule Unna“, die nicht selten über acht, zehn und zwölf Jahre existieren.

Monika und Volkhard Paris vermitteln das „Handwerkszeug“ zum Geschichtenerzählen und zum improvisierten Theaterspielen an Erzieher*innen, Lehrer*innen und Pädagog*innen als Zusatzqualifikation im Fachbereich Theater der „Jugendkunstschule Unna“.

Wie man eine „Erzählwerkstatt“ einrichtet und dort mit den Kindern eine Geschichte vom ersten Treffen bis zur Präsentation entwickelt, wird ausführlich in dem Buch „Mit Kindern Geschichten erfinden, erzählen und darstellen“ (Beltz, Weinheim 2012) beschrieben.

Monika und Volkhard Paris
Jugendkunstschule Unna
www.jks-unna.de
monika.paris@stadt-unna.de

Einsteins Kinder®

Regina Sommer

„Fantasie ist wichtiger als Wissen, denn Wissen ist begrenzt!“ (Albert Einstein)

Regina Sommer

Einsteins Kinder® ist ein dreijähriges Geschichtenerzählprojekt, das von der Erzählerin Regina Sommer entwickelt und wissenschaftlich untersucht wurde. 105 Kinder von Inklusionsklassen mehrerer Schulen im sozialen Brennpunkt nahmen 2013 – 2016 an der Pilotstudie zur Entwicklung unterschiedlicher Fähigkeiten und sozial emotionaler Kompetenzen in einem Kontrollgruppendesign der Universität Köln unter Leitung von Prof. Dr. Thomas Hennemann teil.

„Wir waren auf der Bühne des Lebens!“ (Dalcha, 7 Jahre)

Die Kinder der Klasse 2a lauschen gebannt dem Zaubermärchen aus Ghana, das ihnen eine professionelle Erzählerin erzählt. In dieser Klasse sind überwiegend Kinder, die in einem sozialen Brennpunkt leben. Die meisten haben einen Migrationshintergrund, sind Flüchtlinge oder Inklusionskinder. Das Aufwachsen in einem Multiproblem-Milieu kann ein Risikofaktor für die kindliche Entwicklung darstellen. Genau an diesem Punkt setzt Einsteins Kinder® an.
Zwei Jahre lang Märchen und Geschichten hören, Bilder malen und im 3. Jahr selbst erfinden und erzählen!

„Frau Sommer, es ist ein Film. Es ist wie Fernsehen!“ (Elisa, 8 Jahre)

Erstes Jahr, 2. Schuljahr
Die wöchentliche Erzähleinheit umfasst zwei Schulstunden und findet im Kernbereich des Unterrichts unter Begleitung der Lehrkraft statt. Diese Stunden sind kein Ersatz für regulären Kunst-, Deutsch- oder Sachunterricht. Die Kinder werden nicht benotet und die Stunden folgen keinem direkten Lehrplan. Einsteins Kinder® ist prozessorientiert und langfristig angelegt. Es bietet Freiraum für Entfaltung und Zeitraum zur Entwicklung.

Von Beginn des Schuljahres bis zu den Weihnachtsferien wird in der Regel wöchentlich erzählt. Die Regelmäßigkeit fördert die Entwicklung der Fantasie. Im ersten Jahr werden

ausschließlich Zaubermärchen aus den in der jeweiligen Klasse vertretenen Kulturen erzählt. Nach dem Hören wird gemalt, wobei es keinerlei Einschränkungen bezüglich des „Wie“ oder „Was“ gibt. Aus den gesammelten Bildern entwickelt jedes Kind am Ende des Schuljahres sein Märchen-Klassen-Buch. Erzählt wird frei, nicht auswendig Gelerntes oder Nacherzähltes wird vorgetragen. Es liegt an dem*der Erzähler*in, die Zuhörer*innen unmittelbar in die Welt der Geschichte zu holen. Kein*e Erzähler*in ist nur auf die Sprache reduziert, sondern seine*ihre Hände, Stimme, ja sein*ihr ganzer Körper erzählen mit. Die Erzählung verwirklicht sich während des Erzählens und dazu ist der*die Erzähler*in auf sein Publikum angewiesen.
So kommentieren die Schüler, ahmen Gesten nach, intonieren mit, rufen in die Geschichte hinein. Alles wird lebendig! Bilder entstehen vor den inneren Augen. Der*die Zuhörer*in, der*die auch immer zugleich Zuschauer*in ist, nimmt die Erzählung als Bilderfolge wahr. Es ist u. a. dieses „Interaktive“ und „Audiovisuelle“, das den Reiz jedes Erzählens ausmacht.

„Theseus wäre doch heute ein Mörder!“ (D., 8 Jahre)

Zweites Jahr, 3. Schuljahr
Der Ablauf der Erzähleinheit ist identisch mit dem des ersten Jahres, doch jetzt werden Geschichtenthemen behandelt. Die Kinder entscheiden selbst, was sie gern hören möchten. Wieder wird zuerst zugehört und dann gemalt. Die Geschichten setzen sich aus Märchen, Mythen, Fabeln, Sagen und literarischen Erzählungen zusammen. Die Inhalte sind dichter, verlangen mehr Konzentration und Fantasie. Hier sind die im ersten Jahr erlangten Fähigkeiten des aktiven Zuhörens gefragt. Die Inhalte des Gehörten werden jetzt von den Kindern hinterfragt. Sie wollen diskutieren und philosophieren. Fragen, Ideen, Gedanken werden ausgetauscht. Am Ende jedes Themas entsteht wieder ein selbst gestaltetes Buch mit einem selbst gewählten Titel. Titelvorschläge der Kinder zu dem Thema Geister, Gespenster, Gruselwelt waren zum Beispiel: „Die erwachte Seele!“ (L., 8 Jahre) „Liebe und Schmerz!“ (R., 8 Jahre).
Am Ende des 2. Erzähljahres haben die Kinder zwischen 60 und 70 Geschichten gehört.

Regina Sommer

„Ich habe Fantasie bekommen!“
(Niko, 10 Jahre)

Drittes Jahr, 4. Schuljahr
Im dritten Erzähljahr steht das Geschichten-Erfinden im Mittelpunkt. Erzähltechniken und -methoden geben den Schüler*innen die Möglichkeit, selbst zu Erzähler*innen zu werden, zu erfinden und zu fabulieren! Spontane Geschichten unterschiedlicher Genres entstehen: Krimis, Lügengeschichten, Nonsens, Märchen, Fiktion – gemeinsam im Klassenverband oder in Kleingruppen. Die Schüler*innen entscheiden, was sie damit machen: erzählen, aufschreiben, in einen Rap verwandeln oder als ein Bilderbuch gestalten. Sie erfinden Welten, lösen Probleme, werden zu Superheld*innen, erklären Phänomene, schlüpfen in andere Körper und erzählen die Welt aus anderen Perspektiven. Achtung: Einsteins Kinder® sind unterwegs!

> *„Wenn man viele Märchen hört (Vergangenheit) kann man für seine Zukunft vorbereiten, weil man bekommt viele Ideen!“*
>
> (Omar, 10 Jahre)

Ein eigens für das Projekt entwickeltes Anschauungsvideo, wo die Projektidee sowie die konkrete Umsetzung im Klassenzimmer zu sehen sind, findet sich auf der folgenden Seite: www.youtube.com

Das Video hat den Titel "Einsteins-Kinder – Geschichten erzählen in Grundschulen"

Regina Sommer
Aachen
www.reginasommer.de
www.einsteins-kinder.de
www.maer.de
stories@reginasommer.de

V. Erzählen in Jugendhilfe, Kita, Schule und Ganztag

„Pension Grimm“

Christina Theren im Interview mit Brigitte Schorn

„Müssen wir lesen?“ – das ist eine der dringlichsten Fragen vieler Schüler*innen, wenn sie zum ersten Mal in der Pension Grimm zu Gast sind. Doch diese Befürchtung wird ihnen schnell genommen.

BS: Die Kinder kommen hierher in die Ausstellung?

CT: Ja. Für die Kinder hat es das Flair des Besonderen. ‚Wir gehen wohin, raus aus dem gewohnten Umfeld´. Für die Erzählwerkstatt ist das Ambiente wichtig. Und wir haben hier einen vorbereiteten, animativen, ruhigen Raum.
Die Ganztagsschule kommt mit Kindern aus dem 3. und 4. Schuljahr. Immer wenn Kinder in die weiterführende Schule wechseln, werden Plätze frei und jüngere Kinder rücken nach. Die Kinder sind über fast zwei Schuljahre regelmäßig hier, so dass ich über einen langen Zeitraum mit ihnen zusammen arbeiten kann. Immer mit den gleichen Kindern. Das ist eine Luxussituation, und die genieße ich. Nach zwei Jahren sitzen hier wirklich kleine Geschichtenerzähler*innen.

BS: Erzählst Du vor allem Märchen?

CT: Unser Thema ist ganz allgemein „Geschichten und Erzählen“, entweder Märchen oder selbst erfundene Geschichten.

Die interaktive Märchenausstellung „Pension Grimm“ im Schulte-Witten-Haus in Dortmund lädt ein zum Zuhören, Spielen und zum Geschichten erzählen und richtet sich primär an Kinder zwischen fünf und zehn Jahren. Eine zweieinhalbstündige Führung durch die Ausstellung ist so angelegt, dass die Kinder zunächst anhand von Objekten Geschichten erzählt bekommen.

Im Anschluss daran werden die Kinder selbst zu einem Märchenhelden, der in die Ausstellung hinausgehen muss, um dort sieben Aufgaben zu lösen. Er kann sich unterschiedlichsten Herausforderungen stellen und Aufgaben lösen, für die er entsprechende Gaben erhält. Am Ende erzählen die Kinder sich gegenseitig, wie es ihnen auf ihrem Weg ergangen ist und was sie von dort mitgebracht haben. 2013 wurde die Pension Grimm von jugendstil kinder- und jugendliteraturzentrum nrw gegründet.
Christina Theren, Literaturpädagogin und Erzählerin, ist von Beginn an dabei. Neben den „normalen“ Führungen für Kindergärten und Schulen arbeitet sie mit einer Ganztagsgruppe der Funke-Ganztagsgrundschule aus Dortmund-Dorstfeld regelmäßig zusammen.

BS: Wie gelingt es Dir, alle Kinder für das Erzählen zu begeistern?

CT: Wenn die Kinder am Anfang hierher kommen, sind sie sehr unsicher: „Müssen wir lesen?“ Ich sage: „Nein, wir lesen auch mal was, aber ansonsten erzählen wir uns hier was.“ Dann können sie sich darunter erst mal gar nichts vorstellen. Und dann sind es meist die Jungs, die sagen: „Och, wie langweilig.“ Das höre ich sehr oft. Dann gilt es, genau hinzuschauen: Wo stehen die Kinder gerade? Was brauchen sie? Wie schaffe ich den Erzählanlass, damit ich sie alle mit reinnehmen kann? Da gibt es ein Mädchen, die kann es nicht leiden, wenn es so laut wird. Sie hat in beiden Ohren Hörgeräte. In der gleichen Gruppe sind Jungen, die hochenergetisch unterwegs sind. Es gibt Kinder, die noch wenig Deutsch sprechen, Kinder die Wortfindungsstörungen haben usw. Ich versuche erstmal, sie mit kleinen Spielen kennenzulernen und zu erfahren, wie sie ticken. Das geht dann Stückchen für Stückchen, bis sie komplett eine eigene Geschichte erfinden, die sie sogar sprechen oder auch aufschreiben. Ich habe oft die erste Reaktion erlebt: „Boah, Schreiben ist so anstrengend – das mach' ich nicht.“ Und genau diese Kinder sitzen dann später am Tisch und schreiben begeistert ihre Geschichte auf. Dass sie gerne wieder kommen geht schnell.

BS: Wie groß ist die Gruppe?

CT: Es sind immer acht bis zehn, allerhöchstens zwölf Kinder da. Nur so kann wirklich jedes Kind gesehen und gehört werden. Leider können wir nicht so viele Gruppen anbieten, wie gewünscht würde. Der Bedarf in den Kitas und Schulen ist höher.

Christina Theren
jugendstil – kinder+ und jugendliteraturzentrum nrw
ctheren@stadtdo.de

BS: Was haben die Kinder am Ende dieser zwei Jahre gelernt? Kann man das benennen?

CT: Ja, die Entwicklung ist deutlich zu erkennen. Zum einen lernen sie, sich tatsächlich gegenseitig zuzuhören, und zwar ohne mit den Augen zu rollen. Es gibt Spiele, bei denen es darum geht, dass eine Geschichte erzählt wird, und wenn ein vorher festgelegtes Wort kommt, das immer in die Geschichte eingebaut wird, müssen sich alle einen der in der Mitte liegenden Gegenstände schnappen. Und derjenige, der sich keinen Gegenstand herausgepickt hat, darf dann weitererzählen. Ich habe die da sitzen und keiner will die Gegenstände greifen, weil sie alle erzählen wollen.

Und sie lernen, wie eine Geschichte funktioniert: Wo ist der Anfang? Wo fängt es an, spannend zu werden? Welche Personen gehören noch mit rein? Ich erkläre nicht explizit die Dramaturgie einer Geschichte – die Kinder lernen es durch das Erzählen.

V. Erzählen in Jugendhilfe, Kita, Schule und Ganztag

Sie lernen, diesen Spannungsbogen, den Erzählbogen kennen und kriegen das irgendwann selber hin.

Die Kinder verstehen schnell, dass eine Geschichte nur im Zusammenspiel funktioniert, dass der eine sich auf den anderen beziehen muss. Und da kommen Geschichten raus, die sind einfach nur super. Wenn ich die alle aufgeschrieben hätte …

BS: Aber Du schaffst mit Deinen Materialien, Bildern etc. Erzählanlässe?

CT: Ja. Es ist eine große Kunst, mit den entsprechenden Fragen, den entsprechenden Impulsen die inneren Bilder der Kinder und ihre Ideen tatsächlich aufzumachen. Und irgendwann passiert ein zauberhafter Moment und sie brauchen diese Anregungen sehr viel weniger, sondern sagen: „Ich hab eine Idee.“ Einerseits hören sie zu, aber können es vor lauter Anspannung, auch erzählen zu wollen, kaum noch aushalten, bis sie an der Reihe sind. Das ist toll. Sie erfahren „Meine eigene Idee ist auch wertvoll, andere hören mir zu, ich bringe etwas ein.“

In der Regel sind immer alle Kinder konzentriert dabei. Ich kann sie alle mitnehmen und sie lassen sich auch mitnehmen. Ich möchte, dass die Kinder vor allem Spaß am Erzählen haben. Der Sprachschatz ist stark abgeflacht, das Erzählen hilft, mit Wörtern kreativ und neugierig umzugehen.

Ich habe letztens, das war sehr schön, verschiedene Dinge aufgebaut, jedenfalls Erzählanlässe geschaffen. Es ging wieder darum, anhand der Bildkarten eine Geschichte zu erfinden. Plötzlich sagt einer der Jungen: „Ich brauche den ganzen 'Plunder' nicht mehr und schmeiß alles weg.“ Die Betreuerin und ich sahen uns an und sagten: „Er hat 'Plunder' gesagt.“

Jugendstil NRW

Die LAG Jugend und Literatur Nordrhein-Westfalen (NRW) e.V. ist seit 2007 Träger von jugendstil nrw, dem Kinder- und Jugendliteraturzentrum NRW. Die LAG Jugend und Literatur NRW ist ein Zentrum für Literaturveranstaltungen und -projekte, Fortbildungsveranstaltungen und eine Vernetzungsstelle für Kinder- und Jugendliteratur in NRW.
Mit ihren Angeboten eröffnet jugendstil nrw Kindern und Jugendlichen Spielräume, in denen sie ihre eigene Ausdrucksfähigkeit entdecken und entfalten können und sich kreativ-produktiv mit dem Kulturgut Sprache auseinandersetzen.

Pension Grimm ist ein Projekt der LAG Jugend und Literatur in Kooperation mit dem Offenen Ganztag.

www.jugendstil-nrw.de

„Lippe erzählt“

Ein kommunales Konzept für die Verankerung des Erzählens im Kreis Lippe

Berthold Gomm

Das Projekt „Lippe erzählt“ ist ein Konzept zur Förderung von Sprachkompetenzen. Unter dem Motto „erzählen–zuhören–weiter–erzählen“ steht es für die Erkenntnis, dass Sprachbildung und Sprachförderung durch „Erzählen“ erfolgreich in die Bildungskette implementiert werden können.

Als Grundlage diente das erfolgreich durchgeführte und evaluierte Projekt „ErzählZeit“ aus Berlin unter der Leitung von Prof. Dr. Kristin Wardetzky. Die verschiedenen Partner*innen des Regionalen Netzwerks des Kreises Lippe entschlossen sich, das Erzählen in strukturierter Form Kindertageseinrichtungen und Schulen anzubieten.

Beteiligte und Förderer waren das Bildungsbüro, die LippeBildung eG, die Stiftung Standortsicherung und das Landestheater Detmold. Bis zum Projektende waren 51 Schulen an dem Projekt beteiligt.

Professionelle und ehrenamtliche Erzähler*innen gingen bis zu anderthalb Jahre in Schulen und KiTas und erzählten einmal wöchentlich Märchen und Mythen. Die Kinder erzählten das gehörte Märchen nach und erfanden dann eine eigene Geschichte.

Die Rahmenbedingungen für die Teilnahme einer Schule waren:

- die Teilnahme ganzer Schulklassen,
- die Verankerung im Curricularen ,
- ein immer gleichbleibender stundentechnischer Ablauf,
- die Anwesenheit einer Lehrperson und
- die Freiwilligkeit der Beteiligung der Schüler*innen.

Das Projekt „Lippe erzählt“ garantierte den Schulen die konstante Erzählzeit von zwei Erzähler*innen bis zu einer maximalen Dauer von 18 Monaten.

Die Projektstruktur umfasste die Ausbildung von professionellen, semiprofessionellen und ehrenamtlichen Erzähler*innen. Innerhalb eines Jahres wurden insgesamt 89 Personen ausgebildet. Die Ausbildung bestand aus 88 Unterrichtsstunden und dem Erzählen in der Praxis. Hierzu zählten Auftritte in der „Offenen Erzählbühne“ des Kinder- und Jugendtheaters des Landestheaters Detmold, im „KASCHLUPP!“ und im Freilichtmuseum Detmold. Diese beiden Orte des Erzählens eigneten sich hervorragend für die Einbeziehung von Kindern als Erzählende. Bis zu 100 Kinder haben in der Projektzeit ihr Erzählt–alent anderen Menschen präsentiert.

V. Erzählen in Jugendhilfe, Kita, Schule und Ganztag

Eine begleitende Evaluation konnte bei den Kindern deutliche Fortschritte feststellen:

- Verbesserung der kommunikativen Kompetenzen,
- Steigerung der Gedächtnisleistungen,
- Entwicklung von Kreativität, Fantasie und Spontanität,
- Entdeckung der Lust am Erzählen, Kräftigung der Stimme,
- Förderung der Geduld und Konzentration / Aufmerksamkeit,
- gelingende Einbindung von Kindern mit nicht–deutscher Herkunftssprache,
- Erhöhen der Reflexionsfähigkeit,
- Steuerung der emotionalen Kompetenzen.

Im Bereich der Sprach(früh)förderung hat das Projekt „Lippe erzählt“ ganz neue Wege beschritten. Die positiven Effekte und darüber hinaus die Erkenntnis, dass im Kreis Lippe die „sprachlosen Eltern“ im Vergleich zur Großstadt Berlin verhältnismäßig genauso stark vertreten sind, führte nach dem Ende des Projekts „Lippe erzählt“ im Jahr 2014 zur Gründung der Akademie für Erzählkultur. Diese soll als Non–Profit–Unternehmen die Sprachbildung und Sprachförderung durch das Kulturgut „Erzählen“ in Kindertageseinrichtungen und Schulen weiterführen.

Berthold Gomm
Bildungsbüro des Kreises Lippe
Detmold
www.kreis–lippe.de
b.gomm@kreis–lippe.de

www.akademie–erzaehlkunst.de

Kinderakademie, Remscheid

Eine Stadt erzählt

Kurt Wasserfall

Bei „Eine Stadt erzählt“ handelte es sich um ein Projekt der besonderen Art: Es wurde vor allem darum ein Erfolg, weil es dem Sozialdezernenten der Stadt Lüdenscheid gelang, viele Initiatoren an einen Tisch zu bringen. Gemeinsames Ziel war, unter der Leitung eines erfahrenen Autors und Erzählers möglichst viele Generationen zum freien Erzählen zu animieren. So trafen sich Vertreter*innen von Jugendamt, Stadtbücherei, Seniorenhäusern, Kitas und Schulamt und planten für die zukünftigen Teilnehmer*innen verschiedenen Alters Erzähl-Workshops.

In den Workshops wurden den Kindern, Jugendlichen und älteren Teilnehmer*innen Methoden und Techniken für ein freies Erzählen vermittelt. Atemübungen, Stimm- und Sprechübungen waren dabei grundlegende Bausteine. Besonders spannend wurde es, wenn die Stimme nicht nur zum Sprechen

verwendet wurde, sondern auch, um mit ihr Geräusche, Klänge und Emotionen zu erzeugen. Gekonnt eingesetzt, verleiht dies der Erzählung zusätzlichen Unterhaltungswert und Spannung. Alle Teilnehmer*innen erfuhren, dass ihre Stimme über eine Vielfalt an Ausdrucksmöglichkeiten verfügt, die im Alltag nur minimal angewandt werden. Da jede Stimmbildung auch Persönlichkeitsbildung ist, zeigt sich die besondere Individualität der Erzähler*innen, wenn die Stimme zum Erzählen eingesetzt wird.

Während der Workshops gab es für die Teilnehmer*innen viel Raum, mit Ausdruck, Mimik und Gestik erzählerisch zu experimentieren. Hierbei entdeckten sie auch, dass es beim freien Erzählen nicht hauptsächlich um Handlung und Spannung geht. Wichtig sind vor allem Direktheit, Spontaneität und Präsenz vor dem Publikum. Der Schritt, vor einem Publikum frei zu erzählen, war für einige der Teilnehmer*innen nicht einfach. Ängste, wie „mir fällt nichts ein“, „ich weiß nicht weiter“, „meine Stimme zittert“, konnten mit einfachen Techniken aus dem Weg geräumt werden und die positiven Reaktionen der Zuhörer*innen sorgten dafür, dass das Lampenfieber schnell vergessen war.

Ein Jahrmarkt des Erzählens

Die Präsentation der Erzählungen fand in der Stadtbücherei statt. An vier Orten führten die unterschiedlichen Workshop- und Altersgruppen ihre Geschichten auf. Indem das Publikum gemeinsam von Ort zu Ort wechselte, kam es in den Genuss sehr unterschiedlicher Arten des Erzählens und sehr unterschiedlicher Erzählungen.

Kurt Wasserfall
Schmallenberg
www.kurt-wasserfall.de
ku.wasserfall@t-online.de

Implementierung des Erzählens in Schule und Jugendarbeit

Dr. Stephanie Jentgens

Erzählen ist eine Methode, die alle Kinder erreichen kann. Damit das Erzählen mit Kindern und Jugendlichen gelingen kann, braucht es Menschen, die selbst mit Begeisterung erzählen. Das ist eine Grundvoraussetzung. Darüber hinaus müssen die Rahmenbedingungen verbessert werden:

Zusammenarbeiten

In Nordrhein-Westfalen kommen Kinder aus vielen verschiedenen Kulturen, Kinder mit besonderem Förderbedarf, Flüchtlingskinder, die zum Teil kein Deutsch sprechen, und Kinder aus allen sozialen Bevölkerungsschichten zusammen. Will man alle diese Kinder in ihrer Unterschiedlichkeit zum Sprechen und Erzählen animieren, braucht es besonderer pädagogischer und erzählerischer Fähigkeiten. Der oder die Erzähler*in sollte z. B. mit nonverbalen Mitteln arbeiten können. Pädagogische Fachkräfte und professionelle Erzähler*innen haben jeweils eigene Kompetenzen, um der Heterogenität von Kinder- und Jugendgruppen gerecht zu werden und ihnen einen Zugang zur Sprache und zur Welt der Literatur zu eröffnen. Den unterschiedlichen Berufsgruppen sollte die Möglichkeit geboten werden, zusammenzuarbeiten.

Kontinuität ermöglichen

Einem Drittel aller Kinder wird in den Familien selten oder gar nicht vorgelesen (Ehmig, Reuter 2016: 29f.), Geschichten erzählen kommt im Familienalltag kaum noch vor. Für viele Kinder sind also Situationen, in denen man Geschichten lauscht, unvertraut. Selbst Geschichten zu erfinden und anderen zu erzählen, ist für die meisten Kinder erst recht neu. Nur für diejenigen, die bereits mit dem Vorlesen und Erzählen vertraut sind, reichen gelegentliche Erzählstunden. Alle anderen brauchen regelmäßig wiederkehrende Situationen, in denen erzählt wird. Sie brauchen Rituale, um sich auf das Erzählen einzustellen, z. B. eine Kerze, die entzündet wird, Klänge, mit denen das Erzählen eingeleitet wird und die auf das Zuhören einstimmen. Erzählen und Zuhören funktionieren nicht auf Knopfdruck. Erzählsituationen müssen in den verschiedenen Alters- und Klassenstufen aufeinander aufbauend und über einen längeren Zeitraum etabliert werden. Dabei geht der Weg vom Zuhören zum Selbst-Erzählen. Wer selbst Geschichten erzählt, sich mit seinen Einfällen, Ideen und Fantasien öffnet, braucht auch Vertrauen. „Erzählen lebt von Kontinuität, Vertrauen und wiederkehrenden Ritualen." (Memoranden Erzählen, 2016)

Dr. Stephanie Jentgens
Dozentin für Literatur
Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW
Remscheid
www.kulturellebildung.de
jentgens@kulturellebildung.de

V. Erzählen in Jugendhilfe, Kita, Schule und Ganztag

Erzählprojekte absichern

In Nordrhein-Westfalen hat es bereits mehrere gelungene Erzählprojekte gegeben, z. B. „Fabula Held" oder „Erzählen – Begegnung gestalten". Diese Projekte fanden an Offenen Ganztagsschulen in Kooperation zwischen Jugendhilfe und Schule statt. Die einzelnen Kinder, die hieran teilhaben konnten, haben davon profitiert, aber nur wenigen der Projekte ist es bislang gelungen, das Erzählen zu verstetigen. Nach zwei oder maximal vier Jahren enden diese Projekte und damit in der Regel auch die regelmäßigen Erzählstunden an den Schulen und in Jugendfreizeiteinrichtungen. Um eine nachhaltige Wirkung zu erzielen, braucht es eine längerfristige Absicherung. Erzählen gehört als grundlegendes Element in die Ausbildung von Erzieher*innen, Sozialpädagog*innen und Lehrer*innen. Die kontinuierliche Zusammenarbeit mit professionellen Erzähler*innen sollte in Schulen, im Ganztag ebenso wie in der Jugendarbeit in die langfristige Planung mit einbezogen werden.

Story-Teller, Dr. Stephanie Jentgens

VI. Informationen zum Erzählen

Dirk Vogel

Netzwerk Erzählen NRW

Hier finden Sie Erzähler*innen, die als Ansprechpartner*innen für Schulen und die Kinder- und Jugendarbeit zur Verfügung stehen. Sie können sie für Erzählauftritte, Workshops oder langfristig angelegte Projekte buchen.
Alle haben die Qualifikation „Geschichten erzählen“ an der Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW absolviert.

Bernd Erlenkötter

Erzähler und Naturführer im Rahmen des Projektes Flüsterwald. Bietet unter anderem Erzählwanderungen im Bergischen an und erzählt Sagen und Legenden aus der Region. Erkundet Kraftplätze, erfindet Geschichten aus dem Stegreif und spürt Mythen und Märchen nach.

bernd.erlenkoetter@gmx.de
0212/56817

Dr. Stephanie Jentgens

Dozentin für Literaturpädagogik und Geschichten-Anzettlerin. Organisiert seit 1997 das Erzählfestival in Remscheid, entwickelt für ihre Fortbildungen neue Erzählansätze und -impulse und kooperiert dabei mit ihren Kolleg*innen aus den Fachbereichen Spiel, Tanz und Musik. Initiiert und begleitet zahlreiche Projekte wie die Kinderakademie, die Erzählwerkstatt Ludwigshafen und Fabula Held. Gibt ihr Wissen und ihre Erfahrungen auch in zahlreichen Publikationen weiter.

jentgens@kulturellebildung.de
02191/794-264

Dr. Andrea Kresimon

Germanistin, Sprechwissenschaftlerin, Stimm- und Sprechtrainerin. Liebt das geschriebene und das gesprochene Wort. Erzählt, liest vor und rezitiert Gedichte – für Kinder und Erwachsene. Bietet für beide Altersgruppen Workshops an.

info@kresimon-und-kober.de
0176/49438273

Rainer Kreuz

Sozialpädagoge, Clown, Erzähler, Referent. Erzählt eigene und angeeignete Geschichten für alle Altersstufen, unter anderem in Krankenhäusern im Rahmen des Projektes „Humor hilft Heilen“. Tritt mit altersgerechten Programmen als Musikclown für Senioren auf und führt Erzähl- und Spielprojekte mit Kindern durch. Bietet Seminare im Bereich Theater, Erzählen und Spielpädagogik an.

info@kreuzweisekreativ.de

Rainer Mensing

Diplompädagoge und Erzähler. Erzählt eigene und tradierte Geschichten für Kinder und Erwachsene. Mitarbeit beim Projekt „Künste öffnen Welten“ für das er eigene Erzählspiele entwickelt hat. Gibt sein Wissen in Workshops und Seminaren an pädagogische Fachkräfte weiter.

rainer.mensing@web.de
0201/8158262

Selma Scheele

Freischaffende Erzählerin, Theaterpädagogin M.A. und Seminarleiterin. Erzählt tradierte und biografische Geschichten für Kinder, Jugendliche, Erwachsene und Senioren. Erzählt vereinzelt auch bilingual „Deutsch-Türkisch“. Tritt in Kindertageseinrichtungen, Schulen, Bürgerzentren, Festivals u. ä. auf und gibt Seminare und Workshops im freien Erzählen, u. a. für pädagogische Fachkräfte, Studierende und Ehrenamtliche. Dabei liegt der Schwerpunkt auf der Vermittlung von einfachen Erzählspielen und von Methoden und Übungen zur Aneignung tradierter Geschichten.

info@maerzeit.de
0157/8844 7871

Daniela Sicken

Pädagogin und Erzählerin. Erzählt eigene und angeeignete Geschichten für Kinder und Erwachsene drinnen wie draußen. Bietet Erzählwerkstätten und Projekttage in Kitas, Grund-, Förder- und weiterführenden Schulen und anderen Einrichtungen sowie Workshops zum Thema Erzählen, Erfinden und Vorlesen von Geschichten für Erzieher*innen, Lehrer*innen, Pädagog*-innen und Interessierte an.

daniela.sicken@gmail.com
0160/90518814

Ruth Sondermann

Erzieherin, Referentin und Mitarbeiterin beim Märchenmobil der Caritas. Erzählauftritte mit dem Musikerduo „Django Flint“ und Programmen für Kinder und Erwachsene. Hat als Multiplikatorin bei dem Erzählprojekt „Fabula Held“ mitgewirkt und gibt ihr Wissen über das gemeinsame Entwickeln und Erfinden von Geschichten an Fachschulen, Lehrerkollegien und Kita-Teams weiter.

info@ruth-sondermann.de
0176/23567232

Christina Theren

Lese- und Literaturpädagogin mit Angeboten zum Geschichten Erfinden und freien Erzählen mit Kindern und Jugendlichen. Erzählt mit Bildern, Büchern, dem Sand- oder Kartontheater und dem japanischen Kamishibai. Bietet mehrtägige Erzählwerkstätten für KiTA-Kinder und feste OGS-Gruppen an, sowie offene Veranstaltungen in Kinder- und Jugendliteraturzentren. Hat mit „Geschichten im blauen Salon" eine eigene Veranstaltungsreihe initiiert, die sie auch moderiert.

ctheren@stadtdo.de
0231/17 18 09

Susanne Tiggemann

Freischaffende Künstlerin, Schauspielerin, Regisseurin und Erzählerin. Gibt Theaterkurse, leitet Erzählwerkstätten, führt Projekte an Schulen durch und bietet Fortbildungen für pädagogische Fachkräfte an. Themen sind unter anderem die Grundlagen des freien Erzählens, das Erzählen aus dem Stegreif, die Erzählwerkstatt in der Grundschule und das Erzählen in der Natur. Bietet außerdem Coachings für Erzähler*innen an.

info@touche-erzaehl-theater.de
02304/789 644

Janne Waskönig

Diplom-Sozialpädagogin und Erzählerin mit Zusatzausbildungen im Bereich der Spiel-, Theater- und Motopädagogik. Erzählt für Kinder und Erwachsene und bietet Projekttage in Schulen und anderen Einrichtungen an. Begleitet außerdem Projektplanungen zum Thema Märchen und unterstützt als erfahrene Pädagogin die kreative Aufarbeitung mit spiel-, theater- und motopädagogischen Methoden.

info@janne-erzählt.de
02523/8011

Memoranden zur Bedeutung des Erzählens in der Kulturellen Bildung

Im Mai 2016 fand an der Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW das Symposium „Erzählen in Zeiten kultureller Vielfalt" statt. Die Teilnehmenden haben der Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ) ein „Memorandum zum Erzählen in der kulturellen Kinder- und Jugendbildung" überreicht. 43 Unterzeichner*innen fordern darin, die Ausdrucksform des Erzählens in der außerschulischen kulturellen Kinder- und Jugendbildung zu verankern und zu verbreiten. Ein „Memorandum zum Erzählen in der Schule" wurde der damaligen NRW-Schulministerin Sylvia Löhrmann bei ihrem Besuch des Symposiums überreicht. Dies wurde durch das Sekretariat der ständigen Konferenz der Kultusminister der Länder an die Kultusministerien der Länder zur Kenntnis weitergeleitet.

Arbeitsstelle Kulturelle Bildung NRW

Das Erzählen ritualisieren

Als Dachverband der Kulturellen Kinder- und Jugendbildung wird die BKJ mit dem Memorandum stellvertretend für das gesamte Feld aufgefordert, Kindern und Jugendlichen Raum für das Erzählen zu geben. In beiden Memoranden ist zu lesen: „Es gibt inzwischen reichhaltige Erfahrungen, welche Rahmenbedingungen für das Erzählen förderlich sind (Orte, Zeitpunkte, Haltungen, Qualitätsstandards, Diskurssituationen …)." So zeigt z. B. die Studie „Erzählen ist mehr als erzählen" (Jentgens/Knecht, Ludwigshafen 2009), dass das Geschichten erzählen grundsätzlich gut in den Alltag von Kitas passt. Damit sich aber eine Erzählkultur entwickeln kann, muss das Erzählen ritualisiert werden. Es braucht Regelmäßigkeit und eine konzentrierte Atmosphäre sowie die Fähigkeit der

pädagogischen Mitarbeiter*innen, die Ideen der Kinder anzunehmen und durch eine unterstützende Fragetechnik voranzutreiben. Dafür und um ihre eigenen Erzählfähigkeiten zu entwickeln, benötigen die Erzieher*innen wiederum Fortbildungen.

Erzählen in Aus- und Fortbildung einbinden

Es gibt eine Vielzahl von Erzählprojekten, wie die „Erzählwerkstatt Ludwigshafen", das Projekt „Erzählen: Begegnung gestalten" (Remscheid) oder „Leih mir dein Ohr", ein Erzählprojekt mit Jugendlichen aus Bern, Istanbul, Potsdam und Berlin. Diesen Projekten ist gemeinsam, dass sie zeitlich begrenzt sind. „Erzählprojekte sind bisher oft ungesicherte und nicht selten auch kurzfristige Maßnahmen. Die Akteure der kulturellen Kinder- und Jugendbildung müssen in Zukunft bereit sein, das Erzählen in die Aus- und Fortbildung ihrer Mitarbeiter*innen einzubinden", heißt es deshalb in dem Memorandum zum außerschulischen Bereich.

Beitrag zu Verständigung und Toleranz

Mit Blick auf den Bereich Schule sagte Ministerin Löhrmann beim Symposium am 2. Mai 2016: „Die Schulen in Nordrhein-Westfalen sind Orte, an denen Vielfalt alltäglich gelebt wird. An den Grundschulen unseres Landes hat jede dritte Schülerin und jeder dritte Schüler eine Zuwanderungsgeschichte. Das Erzählen und Zuhören von selbst erlebten und überlieferten Geschichten ist ein wertvoller Beitrag zu Verständigung und Toleranz. Kinder und Jugendliche wollen sich kennen lernen. Das gelingt am besten, wenn sie sich gegenseitig ihre Geschichten erzählen."
Das Symposium „Erzählen in Zeiten kultureller Vielfalt" war eine Kooperationsveranstaltung der Akademie Remscheid mit dem Verein ErzählKunst e. V. Berlin, dem Verband der Erzählerinnen und Erzähler (VEE), der Märchen-Stiftung Walter Kahn sowie der Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ)

.

Weitere Informationen

Die beiden Memoranden stehen zum Download bereit:
www.storytelling.de
www.bkj.de

Wege zur Finanzierung

Erzählprojekte erfordern finanzielle und materielle Ressourcen. Oft sind Ideen, Engagement und Zeit für ein Projekt oder eine Veranstaltung vorhanden. Die Umsetzung sollte nicht an fehlenden finanziellen Mitteln scheitern. Im Folgenden werden Möglichkeiten aufgezeigt, wie finanzielle oder materielle Lücken bei einer Projektfinanzierung geschlossen werden können.

Das Landesprogramm „Kulturrucksack NRW"

Der Kulturrucksack Nordrhein-Westfalen wendet sich an junge Menschen im Alter von 10 bis 14 Jahren. In Kommunen, die am Kulturrucksack teilnehmen, können in diesem Rahmen auch Erzählprojekte durchgeführt werden. Näheres erfährt man unter www.kulturrucksack.nrw.de.

Der Kinder- und Jugendförderplan NRW

Der Kinder- und Jugendförderplan (KJFP) ist das zentrale Förderinstrument für die Kinder- und Jugendarbeit in Nordrhein-Westfalen. Sowohl öffentliche als auch anerkannte freie Träger der Kinder- und Jugendhilfe können in den unterschiedlichen Positionen Fördermittel für Einzelprojekte, Kooperationsprojekte oder Projekte mit besonders innovativen Ansätzen beantragen. Die Antragsfrist endet i. d. R. zu Beginn eines Kalenderjahrs, wobei es sich hierbei nicht um eine Ausschlussfrist handelt. Für die Vergabe der Mittel aus dem KJFP ist im Rheinland das LVR-Landesjugendamt zuständig. In Westfalen und Ostwestfalen-Lippe ist das LWL-Landesjugendamt zuständig. Nähere Informationen findet man im Internet unter www.lvr.de sowie unter www.lwl.org.

Ganztag

In Nordrhein-Westfalen steigt die Zahl der Ganztagsschulen, Ganztagsangebote an Schulen werden kontinuierlich erweitert. Im Rahmen des schulischen Ganztags gibt es vielfältige Angebote kultureller Bildung – auch für Angebote zum Erzählen.

Für die offene Ganztagsschule im **Primarbereich** stellt das Land Lehrerstellen und Personalkostenzuschüsse zur Verfügung. Die Zuwendungen sind für die Durchführung außerunterrichtlicher Angebote bestimmt. Näheres hierzu regelt der Runderlass 11-02 Nr. 19. Schulen des Primarbereichs, die nicht als offene Ganztagsschule arbeiten, können Zuwendungen für die Betreuung von Schüler*innen vor und nach dem Unterricht („Schule von acht bis eins", „Dreizehn Plus", „Silentien") erhalten. (Runderlass 11-02 Nr.9).

Das Land fördert im Rahmen des Programms „Geld oder Stelle" Personalmaßnahmen in Halbtags- und Ganztagsschulen der Sekundarstufe I im Rahmen einer pädagogischen

Übermittagsbetreuung sowie von außerunterrichtlichen Ganztags- und Betreuungsangeboten. Gebundene Ganztagsschulen der Sekundarstufe I erhalten einen 20%igen (einige Förderschultypen einen 30%igen) Lehrerstellenzuschlag, der bis zur Hälfte kapitalisiert werden kann. Näheres regelt der Runderlass 11-02 Nr.24. Weitere Informationen erhält man unter www.schulministerium.nrw.de.

Sponsoren und Spender

Das hohe Ansehen kultureller Kinder- und Jugendprojekte erleichtert es, Sponsor*innen und Spender*innen für ein Projekt zu finden. Lokale Unternehmen, aber auch Privatleute, der Förderverein der Schule oder Bibliothek, der (kulturelle) Förderkreis des Stadtteils oder der Kommune, der Lions-Club, die Rotarier oder auch Eltern können mit der Bitte um Spenden angesprochen werden. Wichtig ist dabei die Darstellung, warum das Projekt bedeutsam für alle Beteiligten, einschließlich Förderer, ist und welchen Nutzen die Kinder und Jugendlichen daraus ziehen.

Hilfreiche Informationen zum Thema „Schulsponsoring" findet man in der Broschüre „Schulsponsoring heute. Leitfaden für Schulen, Schulträger und Unternehmen" des Ministeriums für Schule und Weiterbildung NRW. Die Broschüre kann als PDF-Datei heruntergeladen werden. Nähere Informationen findet man auf der Website des Schulministeriums NRW unter www.schulministerium.nrw.de.

Stiftungen

Häufig unterstützen die Stiftungen von Banken, Unternehmensberatungen oder Versicherungen Projekte kultureller Bildung, so zum Beispiel auch die Sparkassen-Stiftungen und die von Raiffeisen- und Volksbanken. Nicht übersehen sollte man auch kleine lokale, kommunale oder private Stiftungen – z. B. Bürgerstiftungen – und kirchliche Einrichtungen.

Aktuelle Tipps und Informationen zu Fördergeldern von Stiftungen erhält man beim Deutschen Informationszentrum Kulturförderung (DIZK) unter www.kulturfoerderung.org. Weitere Informationen über Stiftungen findet man im Internet unter www.mik.nrw.de (Ministerium des Innern des Landes NRW) und www.stiftungen.org (Bundesverband Deutscher Stiftungen).

Wettbewerbe zur kulturellen Bildung

In der Regel zeichnen Wettbewerbe zur kulturellen Bildung bereits durchgeführte gelungene Projekte aus und sind meist mit Geldpreisen verbunden. Sie können auf lokaler, regionaler, auf Landes- oder Bundesebene ausgeschrieben sein.
Einen brauchbaren Überblick über bundesweite Preise im Bereich Kultur und kulturelle Bildung bietet das Portal „Handbuch der Kulturpreise" der ARCult Media GmbH unter: www.kulturpreise.de

Über Wettbewerbe und Preisausschreiben zur kulturellen Bildung in NRW bietet die Arbeitsstelle „Kulturelle Bildung in Schule und Jugendarbeit NRW" regelmäßig aktuelle Informationen auf ihrer Website an unter www.kulturellebildung-nrw.de.

Kommunale Zuwendungen

Viele Kommunen fördern Projekte der außerschulischen Kinder- und Jugendkulturarbeit, aber auch für die Kooperation mit Schulen stehen Zuschüsse zur Verfügung. Obwohl der Bereich der kulturellen Bildung zu den freiwilligen Finanzierungsleistungen einer Kommune gehört, sollte man sich nicht scheuen, sein Anliegen beim Schul-, Jugend- und/oder Kulturamt und entsprechenden Ratsmitgliedern vorzutragen und gut zu begründen.

Das Bildungs- und Teilhabepaket

Kinder und Jugendliche, die Leistungen nach dem Sozialgesetzbuch (SGB) II, Sozialhilfe nach dem Sozialgesetzbuch (SGB) XII, Wohngeld oder Kinderzuschlag beziehen, haben auch Anspruch auf Leistungen aus dem Bildungs- und Teilhabepaket. Hierüber können Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren gegenwärtig ein Budget von 10 Euro monatlich für Vereins-, Kultur- oder Freizeitangebote erhalten. Damit kann auch die Teilnahme an Erzählprojekten mitfinanziert werden.

Zudem besteht die Möglichkeit, Angebote kultureller Bildung zum Thema Erzählen als Lernförderung zur Sprachbildung zu nutzen. Auch diese können über das Bildungs- und Teilhabepaket beantragt werden. Nähere Informationen findet man auf der Website des Ministeriums für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes NRW: www.mkffi.nrw.de

Kultur macht stark – Bündnisse für Bildung

„Kultur macht stark – Bündnisse für Bildung" ist ein Programm des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) mit einer Laufzeit bis zunächst 2022. Mit dem Programm sollen insbesondere bildungsbenachteiligte Kinder und Jugendliche im Umgang mit Kunst und Kultur gefördert werden. Die Weitergabe der Programmgelder erfolgt über 32 bundesweite Verbände und Initiativen der kulturellen Bildung. Die Angebote vor Ort werden von lokalen Bündnissen, die aus wenigstens drei unterschiedlichen Kooperationspartner*innen bestehen, umgesetzt. Bei der Antragsstellung wendet man sich zunächst an eine(n) der Verbände bzw. Initiativen, die die Mittel weitergeben.
Nähere Informationen findet man im Internet unter folgendem Link:
www.buendnisse-fuer-bildung.de

Regionale Kulturpolitik

Das Land Nordrhein-Westfalen fördert in seinen zehn Kulturregionen regional ausgerichtete Kulturprojekte. Hierbei werden auch Projekte gefördert, die insbesondere Kinder und Jugendliche ansprechen. Interessenten wenden sich an das zuständige regionale Kulturbüro oder an die Dezernate 48 der jeweiligen Bezirksregierungen.
www.regionalekulturpolitiknrw.de

Nacht der Jugendkultur

Erzählprojekte mit Jugendlichen ab 14 Jahren können auch in oder vor der Nacht der Jugendkultur (nachtfrequenz) durchgeführt werden, die – einen positiven Förderbescheid durch die Landesregierung vorausgesetzt – am letzten Septemberwochenende eines Jahres stattfindet. Kommunen können sich um eine Teilnahme und Förderung bewerben, Ausrichter der Events sind meist Jugendeinrichtungen, Kultureinrichtungen oder Soziokulturelle Zentren. Gefördert werden alle Arten von kulturellen Veranstaltungen für und mit Jugendlichen. Veranstalterin ist die Landesvereinigung Kulturelle Jugendarbeit Nordrhein-Westfalen, die bei Fragen auch informiert und berät. Nähere Informationen erhält man im Internet unter www.lkj-nrw.de und www.nachtderjugendkultur.de. Hier findet man auch zahlreiche Projektbeispiele.

Broschüren

- **„Fördertöpfe für Vereine, selbstorganisierte Projekte und politische Initiativen“**
  Netzwerk Selbsthilfe Berlin
  Ein praxisorientiertes Nachschlagewerk für alle Gruppen und Initiativen, die nach alternativen Finanzierungswegen zur Verwirklichung von Projektideen suchen.
  Bestellmöglichkeit:
  www.netzwerk-selbsthilfe.de

- **„Ohne Moos nix los?! Finanzierungshinweise und –ideen für ‚Kultur macht Schule‘“**
  Arbeitshilfe der Bundevereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung
  Kostenloser Download: www.bkj.de

- **Erfolgreich Fördermittel einwerben**,
  Stiftung Mitarbeit
  Tipps und Tricks für das Schreiben von Projektanträgen
  www.mitarbeit.de

- **Der Förderratgeber** speziell für Vereine, Schulen, Kitas, kulturelle und soziale Projekte
  www.foerderratgeber.de

- **Mitmachen lohnt! Antragstellung leicht gemacht** – AGOT-NRW
  (kostenloser Download)
  www.agot-nrw.de

Arbeitsstelle Kulturelle Bildung NRW

Weiterführende Literatur

- Becker, Tabea (2005): Kinder lernen erzählen. Zur Entwicklung der narrativen Fähigkeiten von Kindern unter Berücksichtigung der Erzählform. Schneider Verlag Hohengehren GmbH 2005.
- Claussen, Claus (32015): Die große Erzählwerkstatt für kleine Geschichtenerfinder: Das Praxispaket zur Entwicklung von Erzählkompetenz und Kreativität. Auer Verlag.
- Erzählen (2015) – Spielräume für Musterbildung. Grundschulzeitschrift 282/ 2015.
- Gruschka, Helga; Sylvia Englert (2008): Geschichtenerfinderwerkstatt. Don Bosco.
- Hüther, Gerald (2010): Weshalb wir Märchen brauchen. In: H. Dickerhoff & H. Lox „Märchen für die Seele“ (S. 13–30). Krummwisch: Königsfurt-Urania.
- Jentgens, Stephanie; Knecht, Gerhard (2009): Erzählspiele von A bis Z. Westermann.
- Monika Paris, Volkhard Paris (2012): Mit Kindern Geschichten erfinden, erzählen und darstellen. Beltz.
- Nikola Hübsch / Kristin Wardetzky (Hrsg.) (2017): Zeit für Geschichten. Erzählen in der kulturelle Bildung. Schneider Verlag Hohengehren.
- Rodari, Gianni (1999, 2008): Grammatik der Phantasie. Die Kunst, Geschichten zu erfinden. Leipzig: Reclam.
- Wardetzky, Kristin, Weigel, Ch., Kröll, A.(2008): Sprachlos? Erzählen im interkulturellen Kontext. Erfahrungen in einer Grundschule. Schneider Verlag Hohengehren.
- Weinrebe, Helge (2006): Das Geschichten-Aktionsbuch. Herder.
- Memorandum Erzählen in der Schule (2016). www.storytelling.de
- Memorandum Erzählen in der kulturellen Kinder- und Jugendbildung (2016): www.storytelling.de

Quellen

- Butterwegge, C. (2010). Armut von Kindern mit Migrationshintergrund, Ausmaß, Erscheinungsformen und Ursachen. Wiesbaden: © VS Verlag für Sozialwissenschaften | Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH 2010.
- Butterwegge, C. (4 2012). Kinderarmut in Deutschland. Der Bürger im Staat, S. 241–247.
- Ehmig, Simone C.; Reuter, Timo (2016): Vorlesen im Kinderalltag. www.stiftunglesen.de
- Ellrodt, Martin (2016): Von der Sprechübung zum freien Erzählen. Berlin: epubli GmbH.
- Güntürcün, O. & Westphal, U. (2009): Lernen – Behalten – Anwenden. Berlin: LIT.
- Prof. Dr. Hüther, G.: Weshalb Kinder Märchen brauchen. Neurobiologische Argumente für den Erhalt einer Märchenerzählkultur. www.lernwelt.at
- Jentgens, Dr. St.; Knecht, G. (2009): Erzählspiele von A bis Z. Westermann.
- Klassen, Stephen (2010): Introduction – Stories in Science Teaching. Interchange, 41(4),
- Kokkotas, P. V., & Kokkotas, S. (Hrsg.) (2014). Storytelling in Science Education – Experiences and Perspectives: CreateSpace, 311–313.
- McComas, W. F. (2004): Keys to Teaching the Nature of Science. www.nsta.org
- Paris, M. und V. (2012): Mit Kindern Geschichten erfinden, erzählen und darstellen. Beltz.
- Rodari, G. (1999, 2008): Grammatik der Phantasie. Die Kunst, Geschichten zu erfinden. Leipzig: Reclam.
- Straus F. & Höfer, R. (2011): Evaluation Erzählzeit. IPP Arbeitspapiere 9. München: IPP München. Online verfügbar unter www.ipp-muenchen.de
- Wardetzky, K. & Weigel, Ch. (2008): Sprachlos?. Baltmannweiler: Schneider
- Zitzlsperger, H. (2007): Märchenhafte Wirklichkeiten. Weinheim: Beltz

Interessante Links

Die Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW	www.kulturellebildung.de
Die Studie „Erzählen ist mehr als Erzählen. Zur Wirkung des Erzählens im Vorschulbereich“ begleitete das Projekt „Erzählwerkstatt“ in Ludwigshafen	www.erzaehl-kultur.de
Der Verein für Erzählkunst e. V. bietet Fortbildungskurse an, in denen die Kunst des Erzählens vermittelt wird, initiiert und unterstützt Erzählprojekte in Kitas, Grund- und weiterführenden Schulen u. v. m.:	www.erzaehlkunst.com
Die Märchenstiftung Walter Kahn unterstützt vor allem unterschiedliche wissenschaftlichen Disziplinen der Märchen- und Sagenforschung, Festivals/Symposien der Erzählkunst, Erzählabende:	www.maerchen-stiftung.de
Der Verband der Erzähler*innen hat sich zum Ziel gesetzt, das Erzählen als wichtige Kunstform bekannt zu machen und zu verbreiten und zeigt auf seiner Website viele Infos und Tipps rund um das Thema Erzählen:	www.erzaehlerverband.org
Die Akademie für Erzählkunst e. V., eine Initiative der Lippe Bildung eG, ist ein Ausbildungs- und Kompetenzzentrum, das in seinen Weiterbildungen die Techniken der Erzählkunst zusammen mit der Deutung von Geschichten und Märchen zielgruppenspezifisch verbindet:	www.akademie-erzaehlkunst.de
Es gibt eine Website der Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW über die Erzählkunst:	www.storytelling.de
Das Erzählkabinett von Prof. Dr. Johannes Merkel bietet eine Schatzkiste voll mit Geschichten:	www.stories.uni-bremen.de

merkheft
.07

Arbeitsstelle
„Kulturelle Bildung in Schule und Jugendarbeit NRW“