

Wie beim Kochen braucht es auch beim
Geschichten erfinden die richtigen Zutaten.
Eine Anleitung, wie aus fantasievollen Ideen
spannende, lustige, traurige oder skurrile
Geschichten zubereitet werden.

Annalise Schütz

Für ein Geschichtenmenü braucht es fünf Teller

Jedes Kind hat Wörter im Kopf. Wenn wir die Kinder ihre Köpfe kräftig schütteln lassen, sind sie erstaunt, wie viele unterschiedliche Wörter aus ihren Köpfen herausfallen: Farbenwörter – Freundschaftswörter – Lieblingswörter – Spielzeugwörter – Tierwörter – Sommer- und Winterwörter – liebe, böse, lustige, humorvolle, freche, unanständige Wörter.

Hinter all diesen Wörtern steckt mehr als nur die reine Wortbedeutung. Einerseits sind sie mit eigenen Erlebnissen und Erfahrungen verknüpft, stehen also in einer sinnvollen Beziehung zueinander. Andererseits wecken sie Vorstellungen zu konkreten Ereignissen. Sie regen an, Vermutungen über einen vorhersehbaren Verlauf, beispielsweise einer Handlung, anzustellen, daraus mögliche Folgerungen abzuleiten oder Schlüsse zu ziehen. Die Fähigkeit, zusammenhängendes Geschehen zu verstehen, kann bei Kindern ab etwa vier Jahren vorausgesetzt werden. Jedes Kind hat also nicht bloss Wörter im Kopf, sondern es schlummern auch Vorstellungen zu konkreten Ereignissen in ihm. Es lohnt sich, diese «aufzuwecken» und in Form eigener Geschichten zum Ausdruck zu bringen.

Die Zutaten der Geschichtenküche

Wie mit Kindergartenkindern, die in der Regel weder lesen noch schreiben können, die Vorstellung zu konkreten Ereignissen «aufgeweckt» und zum Ausdruck gebracht werden kann, wird anhand der Idee und Umsetzung des Geschichtenmenüs von Susi Fux veranschaulicht.

Anhand einer Bilderbuchgeschichte werden Eliane, Genevieve, Tim und Jan (fünf- bzw. sechsjährig) auf das Vorhaben eingestimmt. Die Handlung dieser Bilderbuchgeschichte entspricht dem Geschichtenmenü, das die Kinder nachher selber zubereiten sollen. Es setzt sich aus fünf Gängen bzw. fünf Tellern zusammen, auf denen der Verlauf einer Geschichte und die Beziehungen, die zwischen den Tellern bestehen, in einer logischen Abfolge präsentiert werden.

Erster Teller: Wer spielt die Hauptrolle in der Geschichte?

Zweiter Teller: Wem begegnet die Hauptfigur?

Dritter Teller: Was passiert?

Vierter Teller: Wie kann geholfen werden?

Fünfter Teller: Ende (Auflösung des Ereignisses)

Bei geübten Geschichtenerfindern/-innen können weitere Teller eingesetzt werden: warum und wieso, wie lange, ein neues Ereignis, usw.



Fotos: Susi Fux

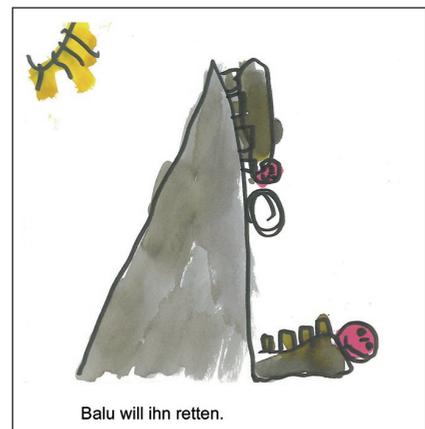
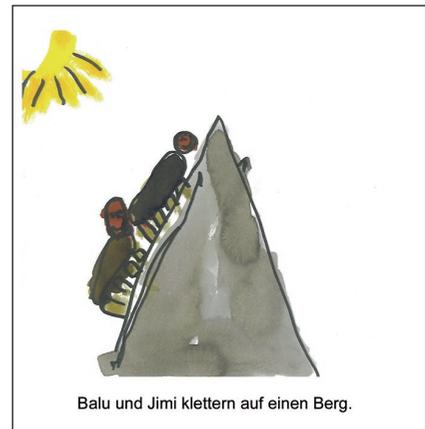
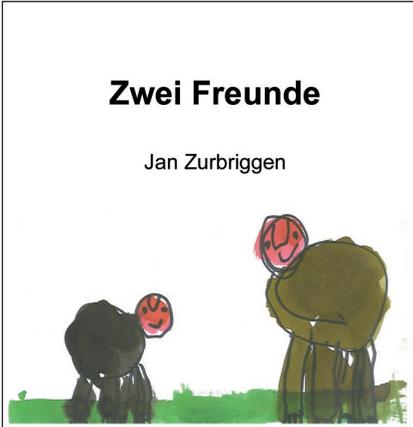
Die drei ersten Teller des Geschichtenmenüs sind zubereitet.

Man nehme ...

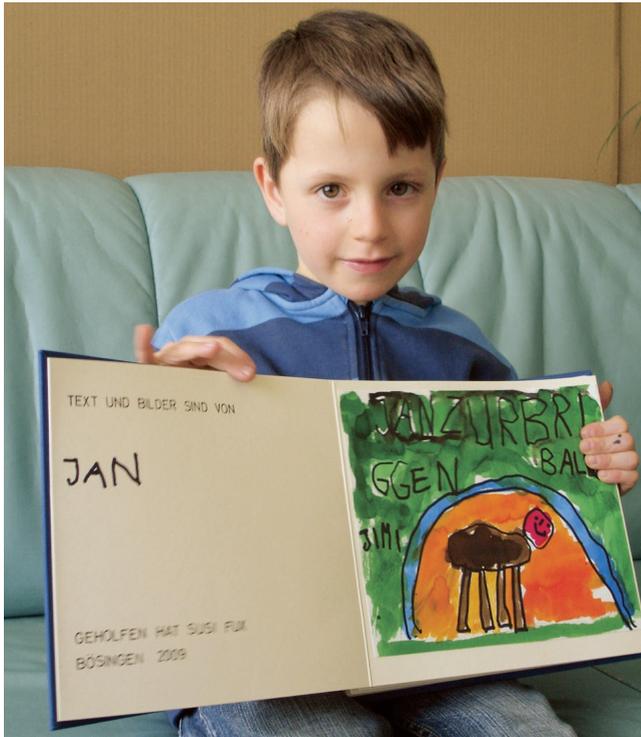
Für den ersten Teller zeichnet das Kind die zentrale Gestalt seiner Geschichte und erzählt den anderen Kindern, wer die Figur ist und was sie gerne macht. Dasselbe geschieht mit der zweiten Figur. Im Gespräch mit den Kindern werden mögliche Ereignisse, was passieren könnte, gesammelt und besprochen und so zur Zubereitung des dritten Tellers angeregt. Jedes Kind entscheidet selber, was seinen zwei Figuren passiert, welche Lösungsmöglichkeit zu einem guten Ende führt. Damit die Vorstellung über die konkreten Ereignissen nicht nur bildlich dargestellt, sondern auch sprachlich «aufbewahrt» werden können, stellt sich die Lehrperson den Kindern als «Schreibdienerin» zur Verfügung. Immer wieder rufen einzelne Kinder: «Ilg ha wieder es Täller fertig, söttisch cho schriebe!» Sind alle fünf Teller des Geschichtenmenüs fertig zubereitet, kann das Menü in Form eines Leporellos (oder Büchlein) immer wieder angeschaut, erzählt und gelesen werden.

Das Geschichtenschema als Grundlage

Das Geschichtenmenü, welches den Kindern zur Entwicklung ihrer eigenen Geschichte gedient hat, ist vergleichbar mit dem Geschichtenschema, einer Theorie bezüglich des Verstehens von Erzählungen. Das Geschichtenschema entwickelt sich durch das Hören vieler Geschichten. Dabei werden den Kindern Kenntnisse und Erfahrungen über das Aneinanderreihen von Ereignissen innerhalb einer Geschichte vermittelt. Durch die Vielzahl von möglichen Handlungsabläufen und mittels Erfahrungen bezüglich



allgemeiner kausaler Zusammenhänge, verkörpert sich das Geschichtenschema allmählich in einem mentalen (geistigen) Modell. «Wenn Kinder eine Geschichte erzählen oder nacherzählen, so folgen sie in ihrer eigenen Erzählung demselben Geschichtenschema. Das Geschichtenschema scheint demzufolge eine Art Raster und nützliche Hilfe sowohl für das Verstehen, wie für das Erzählen zu sein.» (vgl. Zollinger, 2000, S. 96). Lassen wir also die



Jan heisst der Erfinder der Geschichte von Seite 21.

Das Geschichtenschema

Zuhörende wenden ein Geschichtenschema als Modell beim Verstehen an und bauen im Wesentlichen Vermutungen über den «vorhersehbaren» weiteren Verlauf der Geschichte darauf auf. Das Geschichtenschema gibt unabhängig vom Inhalt eine gültige Struktur vor, die einfachen Geschichten zugrunde liegt. Das Schema ist eine Art Raster mit vielen offenen Nischen, welche in einer bestimmten Beziehung zueinander stehen. Jede Geschichte wird durch die Art, wie diese Lücken inhaltlich gefüllt werden, bestimmt und ist in sich einzigartig.

In der Regel folgt auf die Darstellung einer Situation ein Ereignis in Form eines Problems oder einer speziellen Situation. Daran schliesst sich deren Auflösung an.

Ein Beispiel:

- Ein Mädchen ist umgefallen.
- Es hat sich wehgetan.
- Nun muss es weinen.
- Die Mama klebt ihm ein Pflaster auf den Fuss.
- Nun ist das Mädchen nicht mehr traurig.

Die Ereignisse müssen in einem klaren Ablauf dargestellt werden (Zollinger, S. 101).

aus: Kinder im Vorschulalter, Barbara Zollinger, 2000

Kinder ihre Köpfe kräftig schütteln, um aus den vielen Wörtern, die dabei herausfallen, eigene Geschichten zu erfinden, zu erzählen, zu zeichnen, zu schreiben und zu lesen!

Wörter-Geschichten

Mit den Kindern Farbenwörter (z.B. Sonne, Meer, Wiese, Nacht, Tomate, Eisbär usw.) sammeln und auf kleine Zettel zeichnen oder aufschreiben. Die gesammelten Farbenwörter in eine Schachtel oder einen Stoffsack geben und mischen. Drei Farbenwörter herausnehmen und daraus einen Geschichtenanfang erfinden: «Es war einmal ein Eisbär, der träumte, dass sich in der Nacht seine Eisscholle in eine Wiese verwandelte.» Solche Geschichtenanfänge sollen zum Weiterzählen anregen.

Variante: Die gesammelten Wörter nach Farben sortieren und damit eine rote, eine grüne Geschichte erfinden. Die Farbenwörter mit Lieblings-, Spielzeug-, Sommer- oder Winterwörtern ergänzen.

Gegenstand-Geschichten

Den Kindern verschiedene Gegenstände (Ball, Blumentopf, Mütze, Apfel, Spielzeug, Schulmaterial) hinlegen oder sie selber zusammentragen lassen. Jedes Kind erfindet zu einem dieser Gegenstände eine kurze Geschichte aus drei Sätzen: Der erste Satz beginnt mit: «Es war einmal ...». Im zweiten Satz passiert etwas Ungewöhnliches, vielleicht sogar etwas Gruseliges oder Gefährliches, im dritten Satz wird alles wieder gut.

Variante: Die Kinder erfinden eine Geschichte, in der drei dieser Gegenstände vorkommen.

Fantasiereise oder Spaziergang durch das Bild

In jedem Bild sind Geschichten versteckt. Zuerst beschreiben die Kinder, was wirklich auf dem Bild zu sehen ist. Dann «spazieren» sie in Gedanken durch das Bild und erzählen mit Hilfe der eigenen Fantasie, was sie alles im nicht mehr sichtbaren Raum (quasi hinter dem Bild) sehen und erleben. Zum Beispiel: Wohin die abgebildete Strasse führt oder wer im abgebildeten Schloss wohnt, ob die Insel, welche das Schiff ansteuert, bewohnt ist, oder ob auf der Schifffahrt plötzlich ein Meeresungeheuer auftaucht. Für eine Fantasiereise oder einen Spaziergang im Bild müssen die Kinder durch die Lehrperson gedanklich zu einer konkreten Ausgangssituation geführt werden, welche ihre Vorstellungskraft für den weiteren Verlauf der Geschichte weckt.

Annalise Schütz ist Dozentin für Allgemeine Didaktik am Institut Vorschulstufe und Primarstufe IVP NMS und PHBern und Mitglied der Redaktionskommission.

Der Artikel basiert auf den praktischen Erfahrungen von Susi Fux, Puppenspielerin, Leseanimatorin SIKJM, beim Herstellen von Geschichtenmenüs.

Literatur

Barbara Zollinger (Hrsg.): Kinder im Vorschulalter. 2. Auflage. Verlag Paul Haupt, Bern, 2000

Eva Maria Kohl: Spielzeug Sprache. 2. Auflage. Beltz Verlag, 2006