

4. Wer-wo-was-Geschichten

3.–6. Kl.

20 Min.



Material:
Rote, blaue und gelbe Zettelchen
im Format A6 oder A7.

a) Die S bilden Zweiertteams (gerne auch altersgemischt). Jedes Team erhält drei Zettelchen in drei verschiedenen Farben. Auf das rote Zettelchen schreibt es den Namen einer Person oder eines Tieres, auf das blaue Zettelchen den Ort, wo sich die Geschichte abspielen soll, und auf das gelbe, was passieren soll (in 2–3 Stichworten).

b) Die Zettel werden eingesammelt und gemischt.

c) Jedes Team erhält drei verschiedenfarbige Zettelchen und muss damit eine Geschichte erfinden.

d) Schlusspräsentation.

4

Skelettgeschichten, Reizwortgeschichten, Geschichtengerüst

Ziel

Auf spielerische und niederschwellige Art die Freude am Schreiben und Erzählen in der Erstsprache fördern und die Kreativität wecken. Einfache Anlässe zu Textvergleich und -beurteilung schaffen.

Skelettgeschichten, Reizwortgeschichten, Geschichtengerüst

3.–6. Kl.

20 Min.



Material:
Evtl. Wörterbuch, sonstiges Buch
oder Zeitschrift zum «Herauspicken»
der Wörter.

Ablauf (Grundgerüst):

a) In einem ersten Schritt werden fünf Wörter gefunden (siehe hierzu unten) und an der Wandtafel oder auf einem Blatt notiert.

b) Diese fünf Wörter stellen das Gerüst oder Skelett dar, um das herum jede/r S eine Geschichte schreibt. Die fünf Wörter müssen also in jedem Text vorkommen (evtl. farbige markieren).

c) Abschließend werden die Texte vorgelesen, besprochen und/oder aufgehängt. Spannend ist dabei, wie um das gleiche «Skelett» herum ganz verschiedene «Geschichtenkörper» entstanden sind. Besprochen und beurteilt werden kann auch, wie gut die einzelnen S die Aufgabe bewältigt haben, in ihren Texten die fünf Skelettwörter einzubauen.

Bemerkungen:

Verfahren, um die fünf Wörter zu finden:

- Die LP geht mit einem Wörterbuch, einem sonstigen Buch oder einer Zeitschrift durch die Klasse. Fünf S dürfen das Buch «blind» aufschlagen und mit dem Bleistift auf ein Wort tippen. Dieses ist dann eines der Skelettwörter.
- Alle S notieren zuerst auf Zettelchen ein paar Wörter. Diese werden gesammelt und gemischt; verschiedene S ziehen insgesamt fünf Zettelchen, diese bilden das Gerüst oder Skelett.

Varianten:

1. Statt mit der ganzen Klasse kann die Übung, wenn sie gut eingeführt ist, auch nur von einer oder zwei Stufengruppen durchgeführt werden.
2. Statt fünf können natürlich auch drei oder vier Wörter gewählt werden. Viel mehr als fünf Wörter zu wählen empfiehlt sich nicht.
3. Anstelle von Wörtern können auch Wendungen oder kleine Sätze gewählt werden, die das Skelett oder Gerüst bilden sollen.
4. Eine schöne Variante schlagen Christa und Emil Zopfi (1995, S. 49) vor: Jede/r S darf sich eine Geschichte wünschen, in der drei oder fünf Dinge

oder Wörter vorkommen. Er/sie schreibt diese Wörter auf einen Zettel und gibt sie jemand anderem weiter. Das andere Kind schreibt damit eine Geschichte und schenkt sie dem ersten. (Variante: Die «Wunschlisten» kommen in einen Korb; jedes Kind zieht blind eine Liste und schreibt dazu.) Ausbau: Die Eltern oder jemanden aus der Familie um eine solche Wortliste bitten und dieser Person eine Geschichte damit schenken. (Vgl. hierzu auch «Wunschwort-Geschichten» in Nr. 3.)

5

Fantasiebezogenes Schreiben in verschiedenen Sozialformen

Ziel

Auf spielerische und niederschwellige Art die Freude am Schreiben und Erzählen in der Erstsprache fördern und die Kreativität wecken. Einfache Anlässe zu Textvergleich und -beurteilung schaffen.

1. Partnergeschichten

2.–6. Kl.

30 Min.



Literaturhinweis:
Büchel & Isler, 2006, S. 146.

a) Je zwei S arbeiten zusammen (es können auch solche aus verschiedenen Altersgruppen sein). S1 überlegt sich den Beginn einer Geschichte (einen Satz) und diktiert diesen Satz dem anderen Kind (S 2).

b) S 2 schreibt den Satz auf und überlegt sich, wie die Geschichte weitergehen könnte. Dann diktiert er/sie den nächsten Satz dem ersten Kind (S 1).

c) Zum Schluss lesen die verschiedenen Zweiertteams einander ihre Geschichten vor.

Variante (in ± leistungshomogenen Teams): Die Übung wird wortlos durchgespielt: S 1 schreibt einen oder zwei Sätze (= Beginn der Geschichte) auf. S 2 fährt mit einem oder zwei Sätzen fort, etc.

2. Ein Titel – viele Texte

3.–6. Kl.

30–40 Min.



a) Die LP gibt einen attraktiven, die Fantasie anregenden Titel vor. Beispiele: «Wenn ich zaubern könnte» / «Ich in zehn Jahren» / «Wenn ich König/in (oder: Regierungschef/in) wäre» / «Wünsche für das Land, aus dem meine Familie stammt».

b) Jede/r S schreibt einen Text dazu oder gestaltet ein A3-Blatt mit Text und Illustrationen.

c) Ausstellung, Präsentation und Diskussion der Texte in der Gruppe oder Klasse.

3. Gemeinsam ein Abenteuerbuch schreiben

4.–9. Kl.

60–120 Min.



Material:
Ein Ordner.

a) Auftrag an die S (in Gruppen oder als Klassenprojekt): Denkt euch gemeinsam zwei Hauptfiguren aus, die allerlei Abenteuer erleben – in eurem Herkunftsland oder dort, wo ihr jetzt lebt, oder irgendwo auf der Welt oder im Weltall: wie ihr wollt! Legt fest, wie die beiden Figuren (am besten ein Mädchen und ein Junge) heißen, wie alt sie sind und ob sie etwas Besonderes können (z. B. zaubern, sich superschnell durch Raum und Zeit bewegen...). Macht für die beiden Figuren gemeinsam eine Art Steckbrief (Name, Alter, Hobbys, besondere Eigenschaften etc.), der vorne in euer Abenteuerbuch kommt.

b) Dann schreibt jede/r S ein oder mehrere Abenteuer auf, die die zwei Hauptpersonen erleben.

c) Lest euch eure Abenteuer vor und sammelt sie in einem Ordner.

d) Schreibt immer wieder neue Abenteuer auf und sammelt sie. Mit der Zeit entsteht ein richtiges Abenteuerbuch!