

Schreibwelt Stadt Wegleitung



**Wie 19 Schulkinder eine kleine Welt
ins Leben schreiben - und fast nebenbei die
ersten Schritte ins literarische Schreiben machen**

Stefan Ingold | stefaningold.ch

Liebe Leserin Lieber Leser



Diese Wegleitung erzählt von einem Schreibprojekt mit einer Primarschulklasse, über das ich im Magazin *Schule konkret* berichten durfte (im Zusammenhang mit meinem Sommerkurs *Schreiben mit Harry Potter & Co* für Schule und Weiterbildung Schweiz).

Die Wegleitung richtet sich in erster Linie an Lehrpersonen, die ein eigenes Schreibprojekt mit ihrer Klasse starten möchten. Deshalb sind die sieben Projekt-Etappen auf den Seiten 6 bis 19 ausführlicher beschrieben als im Magazin. Hingegen sind die Seiten 4, 5 und 20 inhaltlich genau gleich wie im ursprünglichen Magazin-Beitrag.

Alle in diesem Stil [>21] markierten Materialien sind Teil des Unterrichtspakets «Schreibwelt Stadt», das kostenlos bei mir bezogen werden kann. Die Nummern beziehen sich auf das Inhaltsverzeichnis des Unterrichtspakets auf Seite 24.

Wenn die folgenden Seiten inspirierend wirken können, macht mich das sehr glücklich - wobei sich so ein Projekt natürlich auch ganz anders aufbauen lässt. Jedenfalls wünsche ich allen Leser/innen und Schreiber/innen viel Freude! An Berichten von ähnlichen oder eben ganz anderen Projekten bin ich jederzeit interessiert, und auch auf Rückmeldungen zu dieser Broschüre.

Ein grosses *Danke* geht an Patricia für unsere Zusammenarbeit - und an ihre schreibfreudigen Schülerinnen und Schüler: Es war (und ist) unglaublich spannend mit euch!

Stefan Ingold, im Februar 2022

Übersicht

Einleitung: Willkommen in unserer imaginären Stadt	S. 4-5
<i>Die Projekt-Etappen</i>	
1. Etappe Strassen	S. 6-7
2. Etappe Häuser	S. 8-9
3. Etappe Die Bewohner/innen	S. 10-11
4. Etappe Quartiere, Geschichten & Geheimnisse	S. 12-13
5. Etappe Mysteriöse Objekte	S. 14-15
6. Etappe Sprungbretter für meine Geschichten	S. 16-17
7. Etappe Individualisieren, verdichten und mitbestimmen	S. 18-19
Didaktische Eckpfeiler des Schreibprojekts	S. 20-21
<i>Ja genau und...</i> Spielanleitung	S. 22-23
Informationen zum Unterrichtspaket «Schreibwelt Stadt»	S. 24

Kompetenzen und Lernziele

Nach jeder Etappe habe ich einige mögliche Lernziele und Einsichten notiert. Die übergeordneten Kompetenzen gemäss Lehrplan 21/Bereich D4, die in diesem Projekt trainiert werden, sind:

Die Schülerinnen und Schüler

- können ein Repertoire an angemessenen Vorgehensweisen zum Ideenfinden und Planen aufbauen und dieses im Schreibprozess zielführend einsetzen.
- können ihre Ideen und Gedanken in eine sinnvolle Abfolge bringen, in einen Schreibfluss kommen und ihre Formulierungen auf ihr Schreibziel ausrichten.

Selbstverständlich lassen sich auch andere Kompetenzen berücksichtigen.

Über mich und das Projekt

Oberhalb des Bodensees liegt das kleine Dorf Untereggen, wo ich als Heilpädagoge an der Primarschule arbeite. Das Schulhaus liegt gleich gegenüber von einem Ponyhof, und auf der Wiese neben meinem Schulweg gackern die Hühner. Ich habe das hier vorgestellte Klassenprojekt «Schreibwelt Stadt» entwickelt und gemeinsam mit der Klassenlehrerin Patricia Forrer umgesetzt. Ich arbeite auch als Theaterpädagoge und Kunstschaffender und betreibe eine kleine Filmmanufaktur in St. Gallen.



Willkommen in unserer imaginären Stadt

Texte und Fotos von Stefan Ingold

Die Kinder aus der 2. und 3. Doppelklasse von Patricia Forrer zeigen einander, wo sie wohnen. Die 19 Schülerinnen und Schüler starten auf der Tour durch ihre Stadt im Badequartier. Vom Meer her weht eine steife Brise und treibt schäumende Wellen gegen die Hafenummauer. Die bunten Regenjacken der Kinder flattern im Wind. Lily wartet auf das Nicken ihrer Lehrerin und beginnt zu erzählen: «Hier ankerte einmal ein Militärschiff. In der Nacht kam ein heftiger Sturm und das Schiff knallte gegen die Hafenummauer. Es gab ein Loch im Bug.» Die Klasse geht weiter zum nächsten interessanten Ort. Nils ergreift das Wort: «Hier ging Lily einmal baden, da verschluckte sie etwas. Nach zwei Minuten kam sie wieder hoch.» Da hat Lily ja Glück gehabt, denken alle. Denn ganz in der Nähe lebt ein Meeresungeheuer, das haben die zwei Kinder an der letzten Führung berichtet. Das Ungeheuer ist ein Kilometer lang, wohnt in einer Unterwasserhöhle und frisst Menschen. In der Nacht kommt es an die Wasseroberfläche.

Nils und Lily beantworten noch ein paar Fragen und bedanken sich fürs Zuhören. Der Applaus holt alle wieder ins Schulzimmer zurück – und da steht es, vor Nils und Lily, die mit der Klasse im Kreis vor der Wandtafel sitzen: Das Badequartier, geschumpft auf die gebastelte Version von 30 mal 30 Zentimetern.

Die ersten Schritte ins literarische Schreiben

Seit 14 Wochen schreiben die Kinder der Doppelklasse von Patricia Forrer an der Primarschule Untereggen SG eine kleine Stadt ins Leben. Text um Text wächst der imaginäre und mittlerweile ziemlich magische Ort – samt Strassen, Geschäften, Parks und den Menschen, die Ungeheuer sichten, Schiffsunglücke überleben, Badeausflüge überstehen. Das Ziel ist ein stufengerechter Einstieg ins literarische Schreiben. Etwas schlichter formuliert: Am Ende kennen die Schülerinnen und Schüler die wichtigsten Grundbausteine guter Geschichten und können diese anwenden. Die Kinder erschaffen ein kleines Stück Welt und bekommen griffige Werkzeuge mit auf den Weg: Wie kann ich mich mit meinen sprachlichen Mitteln und meiner Fantasie in dieser Welt bewegen? Wie kann ich ein Stück davon selbst bauen? Die Schülerinnen und Schüler erhalten Werkzeuge bezüglich Schreibprodukt (so erreiche ich inhaltliche Qualität) als auch bezüglich Schreibprozess (das hilft mir beim Schreiben). Der Lernprozess soll den Kindern auch auf längere Sicht Freude machen, denn – das wissen wir von Neurowissenschaftlern wie Manfred Spitzer: Das Gefühl beim Verinnerlichen eines Lernstoffs wird mitgelernt und beim Anwenden wieder erlebt. Und das gelingt: «Die Kinder haben immer wieder gefragt, wann sie an ihrer Stadt weiterarbeiten können», berichtet Patricia Forrer. Zuerst sei es ihnen ums Basteln gegangen. «Als ich dann aber sagte, dass es auch ums Weiterschreiben gehe, haben sie sich ebenfalls sehr gefreut.»





Strassen

1. Etappe

Auf den folgenden Seiten werden die bisher sieben Etappen des Schreibprojekts vorgestellt. Eine Etappe umfasste jeweils eine bis drei Doppellektionen.

Die Strassenbauer/innen

Per Beamer zeige ich den Kindern eine Strassenbau-Szene [>1]: Arbeiter in oranger Baukleidung und dampfender Asphalt. *Was sehen wir da? Was tun die? Genau - die bauen eine Strasse!*

Ein zweites Bild: Fünf Strassenbauer/innen im Comic-Stil [>2], unter jeder Figur ein Name. *Und das ist unser Team heute.* Anton trägt einen Schraubenschlüssel im Gurt, Lucy hat Baupläne im Arm, Ruben trägt ein Klemmbrett. Wir unterhalten uns über die Ausrüstungsgegenstände der Figuren und mutmassen, wer wohl welche Aufgabe im Team hat.

Innere Bilder

Dann hole ich einen gelben Bauhelm hervor und behaupte: *Dieser Helm hat Anton einmal das Leben gerettet! Wie war das? Könnt ihr euch das vorstellen?* Einige Kinder äussern eine Idee, ich nehme sie auf und frage in die Runde: *Und dann? Was ist als nächstes passiert?* Nachdem die Kinder nun hoffentlich überzeugt sind, dass ihre Fantasie willkommen ist, improvisieren wir im Kreis eine Geschichte mit dem Spiel *Ja genau und...* (Spielanleitung auf den Seiten 18-19). Als Sprungbrett dient uns die Frage: *Warum hat Ruben heute mitten während der Arbeit einen wilden Tanz auf der Strasse aufgeführt? Kann das jemand vor sich sehen? Hat jemand einen guten Satz, um die Geschichte zu starten?*

Nach der mündlichen Geschichte geht es ans Schreiben. Dazu präsentieren wir den Kindern zwei weitere Mini-Szenarien [>3] als Sprungbretter in eine eigene Geschichte im Heft, und geben den Tipp mit: *Lass die Frage wirken im Kopf. Schau, ob du Bilder siehst.*

Dies ist grundsätzlich schon eine anspruchsvolle Aufgabe, und für jüngere Kinder, die noch stark vom handwerklichen Teil des Schreibens in Anspruch genommen sind, noch mehr. Die Hilfe von uns zwei Lehrpersonen wird eifrig genutzt, bis schliesslich alle Kinder den Weg in eine Geschichte finden.

Selber Strassen bauen

Nach einer Weile stillen Schreibens bauen wir selber Strassen: Immer zwei Kinder bekommen ein graues Ausschneideblatt mit Strassen [>4]. Darauf vorgedruckt: Kurven und gerade Strassenstücke, welche die Kinder ausschneiden und dann gemeinsam auf einem grossen, beigen Planquadrat [>5] anordnen. Sobald den 2er-Teams der Verlauf ihrer Strassen gefällt, kleben sie sie fest.

Wir sprechen mit den Kindern über Flurnamen und wo sie herkommen, und die 2er-Teams beschriften die Strassen in ihrem gebastelten Quartier.

Am Tag darauf lesen sich die Kinder ihre Geschichten vor und geben sich Rückmeldungen über besonders gelungene Stellen. Das Instrument der Rückmeldung setzen wir in verschiedener Form (und mit verschiedenen Beobachtungsaufträgen) später immer wieder ein.

Anmerkung zur Rechtschreibung

Damit sich die bildhafte und die analytische Seite des Hirns beim Schreiben nicht in die Quere kommen, trenne ich mit den Kindern jeweils zwischen der Ideenphase und dem Rechtschreib-Check. Dabei gilt: In der Ideenphase sind vor allem die inneren Bilder und die Ideen wichtig. Klare Wortabstände und Satzgrenzen sind hilfreich fürs spätere Lesen; ansonsten darf die Rechtschreibung jetzt noch warten. Wenn ein Kind ein Nomen oder eine Doppelung grad erkennt, darf es sie selbstverständlich auch schreiben.

In einem separaten Schritt wird dann - allenfalls auch erst nach einer inhaltlichen Überarbeitung - systematisch die richtige Rechtschreibung kontrolliert.

Anmerkung zu inneren Bildern

Manche Kinder tun sich schwer mit dem Sehen innerer Bilder. Als Training bieten sich Phantasie Reisen an, kleine Übungen mit Geräuschen und stark assoziativer Musik, oder auch Fühl-Spiele mit geschlossenen Augen. Als Auswertung kann jeweils mit den Kindern besprochen werden, welche inneren Bilder die Klänge oder Berührungen bei ihnen ausgelöst haben, was sie „gesehen“ haben, oder wo sie „waren“.

Mögliche Lernziele und Einsichten

- Eine gemeinsam improvisierte Geschichte wird besser, wenn wir einander aufmerksam zuhören und unsere Ideen Satz für Satz weiter entwickeln.
- Auch wenn wir alleine eine Geschichte schreiben, können wir sie ähnlich entwickeln, und sie „beim Gehen“ - Satz für Satz - erfinden.
- Unsere inneren Bilder können dabei wertvoll sein, und uns durch die Geschichte führen.



Häuser

2. Etappe

Die zweite Etappe beginnt mit der Frage: *Ok, das sind also die Strassen... Es fehlt etwas, oder? Genau - die Häuser!* Wir starten mit einem Wortschatz-Input zum Thema *Häuser und Gebäude* [>6].

Einzelheiten zeichnen und schreiben

Danach wählt jedes Kind einen Haustyp aus den Häuser-Bastelbögen [>7]. Wir ermuntern die Kinder, Einzelheiten auf das Äussere ihrer Häuser zu zeichnen, damit einige dieser Einzelheiten später in die Texte einfließen können.

Dann geht es wieder ans Schreiben [>8]: *Schreibt ein paar Sätze über das Haus. Im ersten Satz an welcher Strasse das Haus steht und welche Nummer es hat. Danach einiges über die Art des Hauses. Schreibt noch nicht, wer da wohnt, sondern einfach einmal all die Einzelheiten, die ihr gezeichnet habt - die man jetzt sehen kann.*

Wir wollen bewusst nicht vorgeifen: Die Häusertexte werden detaillierter von den Häusern an sich erzählen, wenn die Bewohner/innen jetzt noch nicht explizit auftauchen - höchstens durch einzelne Spuren wie zum Beispiel herumstehende Gegenstände. Auch werden die Texte wohl mehr Neugier wecken: *Hhm... wer wohnt da wohl?*

Die Quartiere entstehen

Nach dem Schreiben in Einzelarbeit handeln die Zweiertteams die Standorte ihrer Häuser im Quartier aus, dann werden die Häuser festgeklebt und weitere Einzelheiten ins Quartier gezeichnet: Vielleicht beim Wohnblock noch ein grosses Dachfenster, hinter dem Bauernhaus ein kleiner Garten, hier ein kleiner Weiher, dort neben dem Kreisel eine Bushaltestelle...

Bald stehen neun fertige Quartiere im Zimmer.



Dank der schwarzen Linie in der Mitte jeder Quadratseite können die Quartiere unterschiedlich kombiniert werden. Vor dem Basteln der Strassen haben wir die Kinder darauf hingewiesen: *Wenn eine Strasse aus eurem Quartier herausführt, dann muss sie genau an dieser Markierung enden.*



Die Bewohner/innen

3. Etappe

Steckbrief zur Figur

Die imaginären Bewohner/innen dieser Häuser haben ja bereits deutliche Spuren vorausgeschickt und rufen nun fast danach, ins Leben geholt zu werden. Das machen wir so: Jedes Kind gestaltet einen kleinen Steckbrief [>9] über eine Person, die in ihrem Haus wohnt und macht zunächst eine Zeichnung – auch hier bitten wir wieder um reiche Einzelheiten bezüglich Aussehen und Kleidung, allenfalls auch zu wichtigen Gegenständen oder Tieren. Danach schreiben die Kinder einige Eckdaten über ihre Figur in den kleinen Steckbrief (der auch etwas Raum für eigene Ideen und Prioritäten bietet). Die Zeichnung und die Stichworte im Steckbrief dienen dann als Grundlage für kurze Texte, welche die Kinder in Einzelarbeit über die Bewohner/innen der Häuser schreiben.

Rätselheftchen: Geliebte und ungeliebte Gegenstände

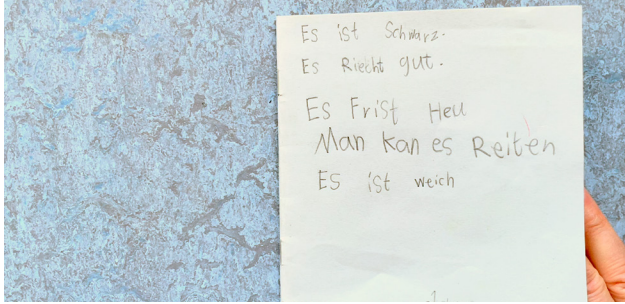
Nachdem die Kinder nun bereits einige Grundzutaten guter Geschichten kennengelernt und trainiert haben, wird es Zeit für eine weitere wichtige Frage: *Was mag meine Figur eigentlich? Was was kann sie nicht ausstehen?* (Später werden wir dies zur Frage vertiefen: *Was will meine Figur? Was für Hindernisse stehen ihr im Weg?*)

Wir gestalten diesen Schreibauftrag als doppeltes Rätselheft. Erstens kann über geliebte oder verabscheute Gegenstände der Figur gerätselt werden: Vorne auf einer Seite steht jeweils eine rätselhafte Beschreibung, nach dem Umblättern folgt dann die Auflösung. Zweitens kann am Schluss des Büchleins auch noch gerätselt werden, zu welcher Figur alle diese Gegenstände nun passen könnten. (Eigentlich wollten wir hier lediglich das *Was* im Sinn von Dingen und Gegenständen einführen, es fanden sich dann aber auch Tiere und Situationen in den Heftchen.)

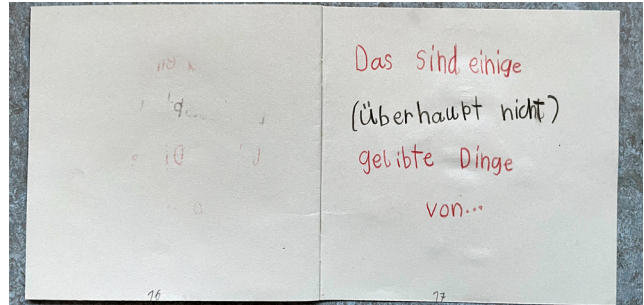
Jedes Kind bekommt ein eigens für diesen Schreibauftrag vorproduziertes Blanko-Heftchen [**>10**] im Format 14cm x 14cm (sie lassen sich natürlich auch mit den Kindern herstellen):

- Die Heftchen bestehen aus Zeichnungspapier (nicht zu dick; 100 oder 120 Gramm/m³).
- Sie enthalten helle Seiten für die geliebten Gegenstände, und in der Mitte einige schwarze Seiten für die verabscheuten. Die dunklen Seiten bieten auch zeichnerisch eine Abwechslung.
- Didaktisch müssen wir das Rätselheft in ganz kleinen Schritten einführen; so ist zum Beispiel das gemeinsame Nummerieren aller Seiten wichtig, damit die Kinder später nachvollziehen können, auf welche Seite das *Rätsel* zum *ersten* Gegenstand zu stehen kommt, auf welche Seite die *Auflösung*... und so weiter.

Ein kurzes Video zum Aufbau dieses Rätselheftchens ist auf stefaningold.ch verfügbar.



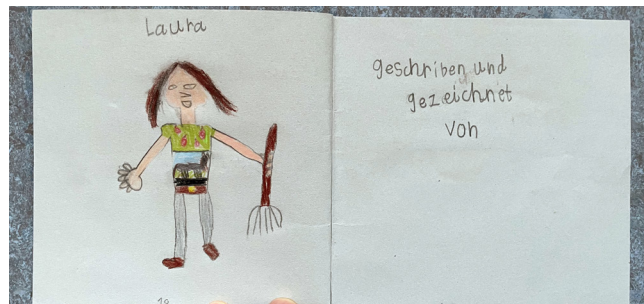
A Titelseite/Seite 1 und Rätsel zum ersten Gegenstand



C ...bis zur vorletzten Doppelseite



B Seite 2 und Lösung zum ersten Gegenstand - und so weiter...



D Letzte Doppelseite und Lösung Figur (Laura ist die Figur)

Bereits beim Haus und den Bewohner/innen hatten wir die Kinder ermuntert, mit reichen Einzelheiten zu beschreiben, und hatten dies mehrheitlich an den fürs Auge sichtbaren Details festgemacht. Nun bringen wir die restlichen Sinne ins Spiel. Wir zeigen den Kindern, wie sie mit einer kleinen Stichwort-Liste zum Aspekt *Sinne* [**>11**] den Text über die geliebten/verabscheuten Dinge vorbereiten können. *Auge: Wie gross ist es? Was fällt auf? Zur Hand: Wie fühlt es sich an? Wie schwer ist es? Nase: Wie riecht es?* Diese Liste ist für einige der 2./3. Klässler/innen arg abstrakt. Wir stellen es den Kindern frei, sie zu benutzen. Einige setzen sie ein, andere lassen sie weg. (Übrigens: Wer Lust und Zeit hat, kann hier gleich das Adjektiv einzuführen.)

Die Kinder präsentieren einander ihre Rätselhefte später im Rahmen eines Lesekarussells. Dabei wird die Klasse in zwei rotierende Kreise aufgeteilt, die Kinder im inneren Kreis bleiben sitzen, die Kinder im äusseren Kreis wechseln nach einer Raterunde jeweils ihren Platz.

Mögliche Lernziele und Einsichten

- Zeichnen und kritzeln hilft beim Schreiben - es kann uns auf Ideen bringen, wie zum Beispiel bei den Häusern, beim Steckbrief, oder bei (un)geliebten Gegenständen einer Figur.
- Geschichten (und Zeichnungen) werden besser, wenn wir eine gute Dosis genauer Einzelheiten anbieten - und dabei auch für die Sinne schreiben.
- Was meine Figur sehr / gar nicht mag sind wunderbare Sprungbretter in neue Geschichten
- Stichwörter können mir helfen, meine Geschichte vorzubereiten - sie können aber auch hinderlich sein, wenn ich bereits viele Ideen habe und diese nun wegen einer zusätzlich zu erstellenden Stichwortliste stauen muss.



Quartiere, Geschichten & Geheimnisse

4. Etappe

Die vierte Etappe beginnt wieder mit einem grossen Bild [[>12](#)] per Beamer: Eine Frau steht vor einer Gruppe von Leuten und weist auf ein nahes Gebäude. Die Leute blicken das Gebäude an und scheinen aufmerksam zuzuhören. Ich frage: *Was machen diese Leute? - Die sind auf einer Stadtführung, die Frau ist die Führerin*, antworten die Kinder. *Genau! Worüber spricht denn die Führerin? Was erzählt sie?* Wir unterhalten uns über mögliche Themen für eine Stadtführung.

Welche Geschichten und Geheimnisse stecken in unserem Quartier?

Danach bekommt jedes Zweierteam einige weisse Klebepunkte und den folgenden Auftrag: *Bereitet eine Führung durch eurer Quartier vor. Klebt die Klebepunkte auf Stellen, über die ihr uns etwas Spannendes, Cooles, Lehrreiches, Nützliches, Gruseliges und so weiter... erzählen wollt.*

Wir tragen einige Beispiele zusammen und erwähnen die W-Fragen als mögliche Hilfe.

Nun einigen sich die Zweierteams auf ihre Lieblingsstellen im Quartier, nummerieren sie, und machen sich dann ans Schreiben: Die Teams formulieren ihre Sätze gemeinsam, aber jedes Kind schreibt sie in sein eigenes Heft. Oben lassen sie eine Handbreit frei, da hier noch die Begrüssung kommen wird, ebenso wie am Schluss noch eine Verabschiedung - aber das erklären wir erst später, um die 2./3. Klässler/innen nicht zu überfordern.

Das Schreiben in den Zweierteams ist eine anspruchsvolle, aber fröhliche und in meinen Augen sehr lehrreiche Angelegenheit. Die Kinder helfen einander mit Ideen, geben sich Tipps zur Rechtschreibung und Darstellung, verhandeln, was überhaupt geschrieben werden soll. Und üben in einem nächsten Schritt, das Quartier vor der Gruppe zu präsentieren.

Willkommen in unserem Quartier

Schliesslich sitzen wir alle im Kreis zusammen, und jedes Zweierteam lädt die anderen Kinder der Klasse auf eine imaginäre Führung durchs Quartier ein. Diese Quartierführungen sind prall gefüllt mit wunderbaren Ideen, und die meisten sind sinnvoll verknüpft mit den Gegebenheiten des Quartiers. Bereits in ihren Häusertexten hatten die Kinder hier und da ein phantastisches oder magisches Detail eingebaut - jetzt aber, in den Quartierführungen, blinzelt die Magie hinter jedem zweiten Busch hervor.

Nach jeder Präsentation hatte ich eine kurze Rückmeldung in drei Punkten [**>13**] geplant: *Was ist besonders gelungen? Wer entdeckt eine wunderbar genaue Beschreibung? Wem ist ein Sprungbrett in eine weitere spannende Geschichte aufgefallen?* Ich merke schnell: Das ist für die 2./3. Klässler/innen viel zu viel, und so geniessen wir den tollen Event und beschränken die Rückmeldungen auf die Stärken und Highlights.

Zusätzlicher Rohstoff

Aus diesen Texten stelle ich eine Broschüre mit allen Quartierführungen [**>14**] zusammen, die den Kindern später als Rohstoff für weitere Geschichten zur Verfügung stehen wird (und dann werden wir wieder fragen: *Was könnte spannend sein, noch weiter zu erzählen? Was würde dich mega interessieren?*)



Mögliche Lernziele und Einsichten

Wiederholung: Geschichten werden besser, wenn wir eine gute Dosis genauer Einzelheiten anbieten, und zwar für alle Sinne. Zum Beispiel schreibe ich anstelle von *Ein Mann hat...* lieber *Der siebzigjährige Rolf Meier vom Geisterweg 2 hat...* - und schreibe damit, wer es genau war. Oder anstelle von *Neben einem Baum...* schreibe ich besser *Neben einer 200jährige Fichte...*



Mysteriöse Objekte

5. Etappe

Nach dem gloriosen Einzug gut dosierter Magie in unsere imaginäre Stadt kitzelt es mich in den Fingern, noch etwas mehr Geheimnis einzubauen, und so erzähle ich zu Beginn dieser Etappe die folgende Geschichte: *Stell dir vor, du bist deine Figur... du gehst spazieren - in deinem Quartier, vielleicht auch in einem anderen Quartier... Da entdeckst du unter einem Busch... ein Ding! Was ist DAS denn?? Als du zwei Tage später wiederkommst, ist es immer noch da! Du überlegst... soll ich das liegen lassen? Soll ich es mitnehmen? ... Du beschliesst: Ich schaue es mir zuerst einmal gut an, mit Abstand! Vorsicht, zuerst nur gucken! Dann - wenn es ungefährlich ist - nehme ich es mit - und mache ein Plakat! Vielleicht kennt das jemand?*

Ein mysteriöser Auftrag

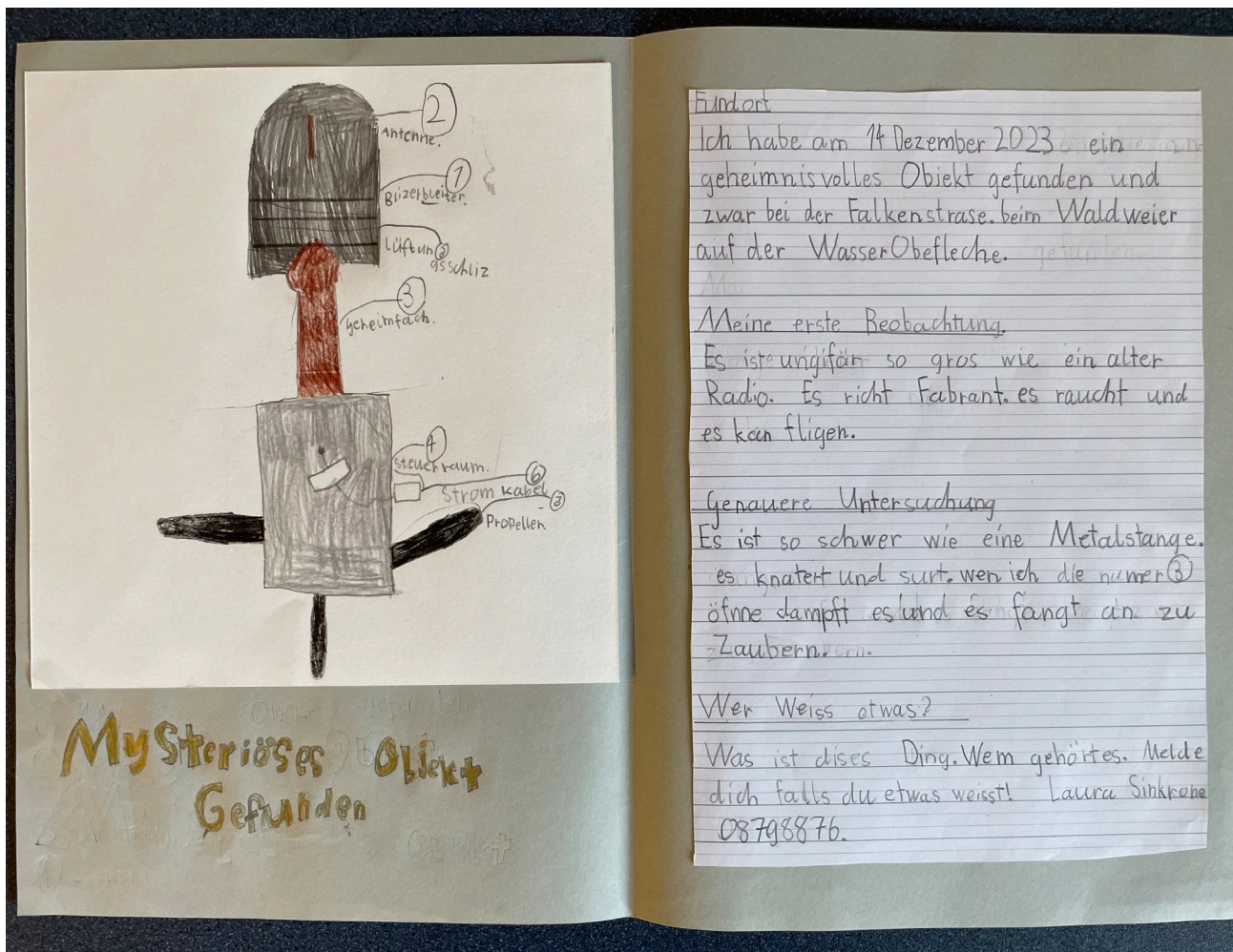
Nach dieser Einleitung erhalten die Kinder den folgenden, einigermaßen mysteriösen Auftrag: *Bastle ein Objekt - so, dass du sagen kannst: Ich habe keine Ahnung, was das ist!* Wie befreiend das offensichtlich ist! Die Kinder schnappen sich Bastelmaterial und Werkzeug, und geniessen es in vollen Zügen, sich vom Material und ihren Assoziationen leiten zu lassen, und etwas zu bauen, das vorerst keinen Sinn machen muss... wobei dem Objekt gleichzeitig sehr viel Sinn verliehen wird. Und spätestens beim Benennen der Teile wird sich zweifellos entpuppen, was das eigentlich ist. - Nach einer Weile frohen Bastelns folgt ein erster Wortschatz-Input zum Thema Geräte: *Wie sie aussehen und ihre Teile heissen können* [>15]. Anschliessend zeichnen die Kinder ihre höchst mysteriösen Objekte ab und beschriften die wichtigsten Teile mit Hilfe einer nummerierten Legende (die ich als kleines Ratespiel mit einigen Powerpoint-Folien [>16] einführe). Später folgt ein zweiter Wortschatz-Input zum Thema Geräte: *Wie sie klingen, sich anfühlen oder riechen können* [>17].

Schreiben mit einem Text-Gerüst

Dann ackern wir uns durch ein mehrfarbiges Text-Gerüst [>18] zum mysteriösen Objekt.
Grüne Textteile bedeuten: *Schreibe das genau so ab.* Rote Textteile bedeuten: *Füge hier eine eigene Idee ein, so dass der Text gut fließt.* Blauer Text bedeutet: *Hier kannst das Blaue vom Himmel erfinden.* Die Idee dieses (für die Kinder ersten) Textgerüsts verständlich zu erklären, braucht viel Zeit und zahlreiche gemeinsame Beispiele an der Wandtafel, wird aber für zukünftige Schreibenanlässe mit Gerüst zweifellos grossen Nutzen haben.

Plakat: Mysteriöses Objekt gefunden

Die fertigen Plakate werden aufgehängt. Auch sie sind Rohstoff für eine nächste Etappe: Ein Kind kann dann (als seine Figur) einen Brief an die imaginäre Verfasserin des Plakates schreiben - weil sie (die Figur des Kindes) weiss, was das für ein Ding ist, wieso es in der imaginären Stadt dort lag, wo es gefunden wurde - und wem es gehört!



Mögliche Lernziele und Einsichten

- Listen mit Wortschatz verwenden
- Sich beim Schreiben eines Textes an einem Gerüst orientieren (ein Vorgehen, das auch *Scaffolding* genannt wird)
- Wiederholung: Für die Sinne schreiben und genaue Einzelheiten geben
- Erleben, dass man auch „von hinten“ beginnen kann: Zuerst etwas basteln, zeichnen... und dann nach und nach seine Bedeutung und die Geschichte darin entdecken



Sprungbretter für meine Geschichten

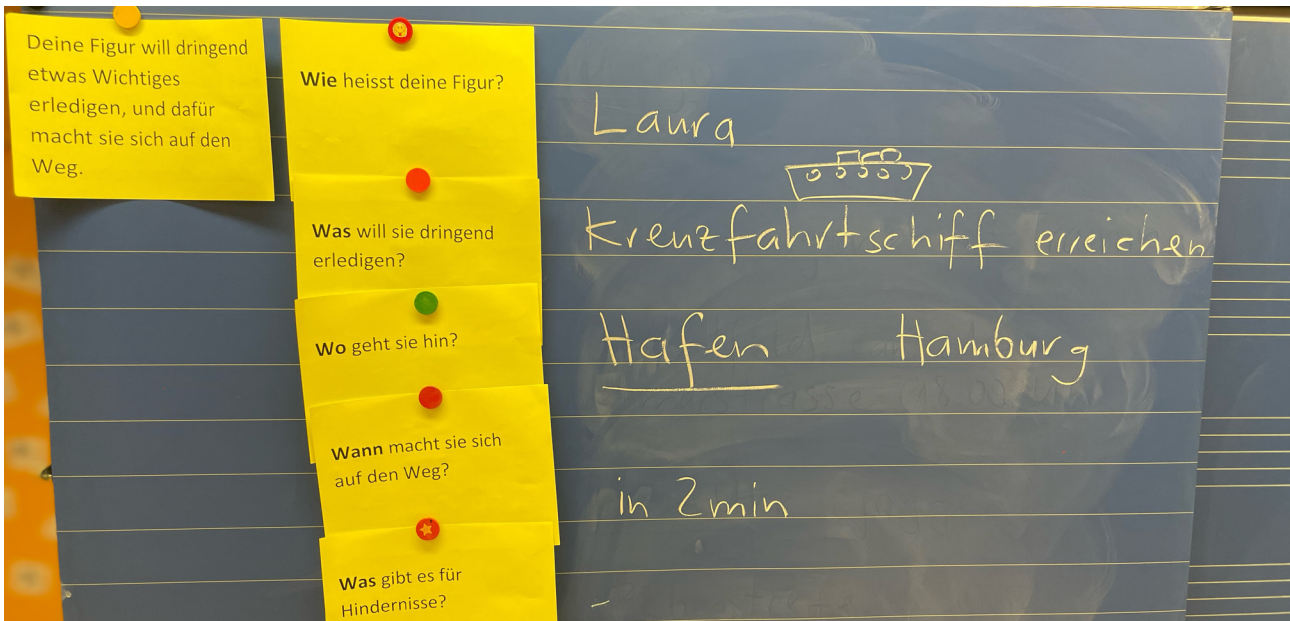
6. Etappe

Zu Beginn dieser Etappe sage ich zu den Kindern: *Deine Figur will heute dringend etwas Wichtiges erledigen, und dafür macht sie sich auf den Weg. Darüber schreiben wir heute.* Die Schülerin Camilla „leiht“ uns ihre Figur Laura für ein Beispiel, und dies sind die vorbereitenden Fragen und Antworten, die wir gemeinsam erarbeiten:

- Wie heisst deine Figur? *Laura*
- Was will sie dringend erledigen? *Sie will ihre Kätzchen füttern.* (Laura wohnt mit vielen Tieren auf einem Bauernhof.)
- Wo geht sie hin? *In den Stall, zu den Kätzchen*
- Wann macht sie sich auf den Weg? *Morgens gegen 9 Uhr, noch vor dem Frühstück*
- Was gibt es für Hindernisse? *Es klingelt stürmisch an der Haustür, und Laura muss aufmachen gehen. Gleichzeitig miauen die Kätzchen in voller Lautstärke vom Stall her.* (Wir werden im nächsten Beispiel erwähnen, dass es Hindernisse „bei der Figur“ gibt - Laura hat sich zum Beispiel den Knöchel verstaucht - und Hindernisse „in der Welt“: Weil Winter ist, sind über Nacht alle Trottoirs gefroren und jetzt ist es überall spiegelglatt.)

Was für ein schöner Ausgangspunkt für eine Geschichte! Ich frage in die Runde, wer einen Satz zum Starten hat, dann beginnen wir eine Runde *Ja genau und...*

Die Geschichte, welche die Kinder jetzt Satz für Satz erfinden, haut mich aus den Socken: Die ersten ungefähr fünf Kinder entwickeln die Anfangsidee konsequent weiter. Dann spürt jemand, dass es etwas Neues braucht - aber nicht etwas komplett Neues - und lässt ein Hindernis auftauchen, auf der Grundlage unseres kleinen Plans... An die Einzelheiten der Geschichte kann ich mich nicht mehr gut erinnern - ich war wohl zu sehr hin und weg, welches Mass an Storytelling-Gefühl die Kinder hier gemeinsam an den Tag legten. Wir erfinden weitere kurze Geschichten, ausgehend von neuen Sprungbrettern, und es zeigt sich ein ähnlicher Effekt. Danach schnappen sich alle die Vorlage *Dringend etwas zu erledigen* [>19] und wir Lehrpersonen unterstützen sie sowohl beim Entwickeln einer Ausgangsidee, als auch beim Start in die eigentliche Geschichte.



Zum Bild: Dies war noch einmal ein anderer Ausgangspunkt für eine Klassenrunde *Ja genau und...* Die Geschichte entwickelte sich ungefähr so: Laura merkt, dass sie in zwei Minuten am Hafen sein muss, weil ihr Kreuzfahrtschiff abfährt. Sie verpasst es, und Schuld daran ist der berühmte Fussballer Diego Messi. (Ich glaube mich erinnern zu können, dass es um eine Horde von Leuten geht, die alle ein Autogramm von Diego wollen... und Lauras Taxi kommt deshalb nicht durch). Jedenfalls gerät Laura später in Seenot, als sie mit einem kleinen Boot versucht, das verpasste Kreuzfahrtschiff noch einzuholen. Sie wird dann vom berühmten Fussballer Diego Messi gerettet (der ihr aufgrund der unerfreulichen Begegnung seine Handynummer gegeben hat), indem dieser mit seiner Privatjacht zu Lauras kleinem Boot hinausfährt... *Wahnsinn!* Am Schluss haben wir zwei frisch Verliebte und ein echtes Happy End, obwohl Laura gar nicht da landet, wo sie eigentlich hinwollte. - Die Hindernisse erfanden wir beim Erzählen, da es die dritte oder vierte Runde war, und die Kinder hellwach.

Mögliche Lernziele und Einsichten

- Zwei ausgezeichnete Fragen für das Schreiben guter Geschichten sind: *Was will meine Hauptfigur (dringend)? Und welche Hindernisse muss sie überwinden?*
- Ein kleiner Plan (mit einigen wenigen wesentlichen Eckpunkten; nicht zu viel, nicht zu wenig) kann mir helfen, gut in meine Geschichte zu starten.



Individualisieren, verdichten & mitbestimmen

7. Etappe

Das Bisherige kurz zusammengefasst: Die imaginäre Welt wächst und bleibt gleichzeitig vertraut. Sie kann eingesehen und angefasst werden. Als Rohstoff für weitere Geschichten stehen die Steckbriefe der Figuren bereit, die kleinen Rätselbüchlein der geliebten und verabscheuten Dinge, die Quartierführungen – und schliesslich die neun Quartiere selbst. Damit können die Kinder auf eine Fülle von Rohstoff für weitere Geschichten zugreifen und sich in verschiedenste Richtungen weiterbewegen. Die Schülerinnen und Schüler haben unterdessen auch einiges an Werkzeug bezüglich Schreibprozess und Qualität des Schreibprodukts gesammelt. Mit der bereits in ähnlicher Form eingeführten Vorlage *Plan für eine eigene Geschichte* [>20] möchten wir ihnen in der siebten Etappe nun mehr Mitbestimmung einräumen, worüber sie schreiben.

Sich einen Ausgangspunkt für die Geschichte zurechtlegen

Die kleinen Pläne sollen den Kindern den Start in eigene Geschichten erleichtern. Wie bereits beschrieben sind sie gewissermassen *Sprungbretter*, die ein Stück (selbst mitbestimmter) Struktur bieten - indem sie festlegen, was die Figur dringend will, welches Hindernis auftauchen könnte, wo und allenfalls mit wem die Geschichte startet... wobei es im Gespräch zwischen Lehrperson und Kind herauszufinden gilt, welche Fragen bereits vor dem Schreibstart beantwortet werden sollen, und welche noch offen bleiben können oder sogar müssen.

In dieser Etappe haben die Kinder grundsätzlich zwei Möglichkeiten:

- Sie gehen alleine oder zu zweit einer eigenen Idee nach. Mit Hilfe der erwähnten Vorlage machen sie die Idee einigermaßen fassbar (und genügend inspirierend), besprechen ihren Plan mit einer Lehrperson, und starten dann mit Schreiben.
- Wer sich mehr Struktur wünscht, kann in einer ersten Broschüre mit pfannenfertigen Schreibimpulsen [[>21](#)] schmökern und einen davon auswählen. (Eine zweite Broschüre können wir später zusammenstellen, und dann auch einige der selbst entwickelten Ideen der Kinder einbauen.)

Uns Lehrpersonen gibt diese Etappe einerseits mehr Raum zum Individualisieren und für die integrierte schulische Förderung. Andererseits bekommen wir wichtige Hinweise für die nächsten Schritte: Wir beobachten, wie und was die Kinder schreiben. Wir sehen, was sie verstanden haben und zu welchen Aspekten es Wiederholungen oder Klärungen braucht. Damit können wir die Prioritäten für die nächste Etappe auf dem Weg ins literarische Schreiben festlegen.



Didaktische Eckpfeiler

Die sechs Eckpfeiler lassen sich grundsätzlich auf jede Schulstufe übertragen.

1 - Freiraum und Struktur

Es funkt, wenn Dinge aufeinanderprallen, spezifisch und gleichzeitig offen: ein Name, ein Ding, ein Ereignis. Beispiel: *Erzähle mir von dem Schlüssel, der Benjamin Wolf das Leben gerettet hat.* Die Kunst liegt in der Balance von Freiraum und Struktur.

2 - Eine Welt zum Anfassen

Die Stadt wächst in der Fantasie und auch in echt: Die Quartiere und Werkstücke können angefasst werden. Schreibt ein Kind über die ausgebüxte Katze der Bäuerin Laura, kann es sich die Fluchtroute ansehen. Das gestalterische Tun lockert zudem Finger und Geist und kitzelt die Vorstellungskraft heraus. Klassenlehrerin Patricia Forrer: «Die Kinder merken weniger, wie viel sie eigentlich schreiben und kommen schneller voran. Das ständige Erklären komplett neuer Schreibsettings fällt dank diesem Aufbau weg.»

3 - Nachhaltige Schreibwerkzeuge

Das Schreib-Knowhow der Schülerinnen und Schüler wächst mit der Schreibwelt. In höheren Klassen wird es erweitert; im Kern enthält es bereits sehr ähnliche Werkzeuge wie später sogar im Schreibseminar für Erwachsene.

4 - Verbindungen und Zusatznutzen

Wortschatz-Portionen lassen sich zum Beispiel so einbauen: *Deine Figur sucht ihre Katze. Versuche, die folgenden Wörter sinnvoll in die Suche einzubauen: rennen, schwimmen, klettern, kriechen, schleichen.* Zum Sachthema Abfall könnte eine Putzequipe eigenartige Gegenstände finden. Was erzählen sich die Fundstücke in der dunklen Abfalltonne? Oder man könnte gar eine *Schreibwelt Antarktis* bauen mit Geschichten von Eisbären in Forschungsstationen und Wissenschaftlerinnen auf dem Motorschlitten...

5 - Soziales und individuelles Lernen

In der Gruppe arbeiten, aufeinander eingehen, einander zuhören – auch in diesem Bereich lässt sich vieles einüben. Und die Schülerinnen und Schüler bekommen Raum für individuelleres und autonomeres Lernen.

6 - Vertiefen

Manche Schülerinnen und Schüler finden sich – gerade in oft zerstückelten Schultagen – viel besser zurecht, wenn ein Thema immer wieder kommt. Und die Flinkeren bekommen neue Impulse. Ermüdungserscheinungen beobachtet Patricia Forrer keine: «Die Kinder haben Freude am Weiterarbeiten. Es gibt so viel Neues zu entdecken – ich habe das Gefühl, jetzt geht es erst richtig los.»



Ja genau und...

Dies ist ein Spiel aus der theaterpädagogischen Schatzkammer, von dem es viele Variationen gibt.

Grundidee

Gemeinsam wird eine Geschichte erfunden. Alle Teilnehmer/innen nehmen eine positive Grundhaltung zu den geäusserten Ideen ein und entwickeln sie gemeinsam weiter.

Spielregeln

Die Teilnehmer/innen sitzen im Kreis. Jemand startet mit einem Satz. Die nächste Person beginnt ihren Satz immer mit JA GENAU UND und erzählt dann weiter. Die Leitungsperson kann die drei Wörter gross auf ein Blatt oder an die Wandtafel schreiben und darauf deuten, wenn jemand vergisst, seinen Satz damit zu starten.

Publikumsjoker

Falls Teilnehmer X nicht weiter weiss, kann die Leitungsperson fragen: *Willst du den Publikumsjoker einsetzen, oder brauchst du noch kurz Zeit?* Wählt der Teilnehmer den Joker, dann halten alle auf, die eine Idee für den nächsten Satz haben. Teilnehmer X nimmt jemanden dran. Wenn er mit dem Vorschlag einigermaßen zufrieden ist, dann gilt dieser Satz. Die Geschichte geht nach Teilnehmer X weiter. Der Publikumsjoker sollte nicht zu früh als Hilfsmittel in das Spiel eingeführt werden, denn manchmal braucht das innere Bild etwas Zeit, und die Teilnehmer/innen sollen sich auch einlassen. Aber auch nicht zu spät: Niemand soll schmoren und sich schämen müssen, wenn einmal keine Idee auftaucht.

Kätzchen-Hupe

Für Kinderfahrräder gibt es Quietsch-Hupen im *Hello Kitty*-Look, die wunderbar für dieses Spiel zweckentfremdet werden können (Es kann auch eine genügend laute Quietsch-Ente sein):

Falls jemand einen zu grossen Sprung in der Geschichte macht oder eine viel versprechende Situation einfach übergehen will - oder eine Idee glatt blockiert - bedient die Leitungsperson (oder eine Teilnehmerin mit bereits gutem Storytelling-Gefühl) die Kätzchen-Hupe, das bedeutet: *Halt - bleib da noch dran! Da ist etwas, das sich noch lohnen könnte, und jetzt geht es etwas zu schnell.* Oder auch: *Moment, und wie soll das vor sich gegangen sein? Erzähl uns das!*

Die Hupe gibt einen wortlosen, aber deutlichen Tipp. Der Teilnehmer kann noch einmal überlegen: *Ok, mal sehen... vielleicht könnte es auch anders weitergehen.* Wichtig: Die Hupe nicht immer, und auf keinen Fall schon bei den ersten Runden von JA GENAU UND einsetzen; die Teilnehmer/innen sollen zuerst Vertrauen entwickeln können.

Rückblick

Nach dem Spiel kann mit den Teilnehmer/innen ein kurzer Rückblick gemacht werden. Dabei liegt der Schwerpunkt am besten auf den Highlights: *Was wurde wunderbar gut erzählt, welche Klippen wurden gemeistert?* Es darf auch einmal eine „verpasste Torchance“ angesprochen werden. Falls Mini-Kommentare auf der Meta-Ebene während der Geschichte angezeigt scheinen: zurückhaltend dosieren.

Hinweis zum immer gleichen Satzanfang

Der Sinn des immer gleichen Satzanfangs ist, eine positive Haltung zu den vorher geäußerten Ideen einzunehmen. So wichtig und nützlich dies für das gemeinsame mündliche Erfinden ist, so untauglich ist es für eine fertig geschriebene Geschichte. Dies ist allenfalls ein hilfreicher Hinweis für die Kinder, wenn plötzlich alle Sätze gleich anfangen...

Tisch decken und Essen geniessen

Als Vergleich, wie dieses Spiel am besten funktioniert, kann die Leitungsperson dieses Bild anbieten: *Wenn wir essen wollen, dann decken wir zuerst gemeinsam den Tisch. Wenn dann alles auf dem Tisch steht, dann benutzen wir das bereitgestellte Geschirr, die Teller, und so weiter... und essen die Sachen auch auf. Und am Ende sind dann hoffentlich alle satt und zufrieden.*



Unterrichtspaket



Passend zu dieser Wegleitung gibt es das Unterrichtspaket «Schreibwelt Stadt» mit Arbeitsblättern, Textgerüsten, Wörterlisten, einer Powerpoint-Präsentation mit Bildmaterial und vielem mehr.

Bestellung

Gerne kannst du das ganze Paket kostenlos bei mir beziehen. Schreibe mir eine Nachricht auf info@stefaningold.ch oder kontaktiere mich über meine Webseite stefaningold.ch:



Inhaltsverzeichnis des Unterrichtspakets

- 1 Strassenbau-Szene **PP**
- 2 Fünf Strassenbauer/innen im Comic-Stil **PP & W**
- 3 Mini-Szenarien für Strassenbau-Geschichten **W**
- 4 Ausschneideblatt mit vorgedruckten Strassen **W**
- 5 Planquadrat zum Aufkleben der Strassen **W**
- 6 Wortschatz-Input zum Thema Häuser & Gebäude **PP & W**
- 7 Bastelbögen zu fünf verschiedenen Häuser-Typen **W**
- 8 Schreib-Auftrag zu den Häusern **PP**
- 9 Steckbrief der Bewohner/in **W**
- 10 Rätselheft: Masse zur Herstellung & Abschreibvorlage **W**
- 11 Kleine Stichwort-Liste für die Sinne **W**
- 12 Bilder einer Stadtführung **PP**
- 13 Rückmeldung in drei Punkten **W**
- 14 Broschüre zu den Quartier-Führungen **W**
- 15 Wörterliste 1 zum Thema *Geräte: Wie sie aussehen und ihre Teile heissen können* **W**
- 16 Powerpoint-Folien zum Teile raten bei Geräten **PP**
- 17 Wörterliste 2 zum Thema *Geräte: Wie sie klingen, sich anfühlen oder riechen können* **W**
- 18 Text-Gerüst zum Schreibauftrag über das mysteriöse Objekt **W**
- 19 Vorlage *Dringend etwas zu erledigen* **W**
- 20 Vorlage *Plan für eine eigene Geschichte* **W**
- 21 Broschüre mit sieben Schreibimpulsen **W**

W = als veränderbare Word-Datei verfügbar

PP = enthalten in der Kombi-Powerpoint-Präsentation (Bild- und Text-Inputs zu diversen Etappen)