



EPA und die 6 W-Fragen – Beispiele

(23–26_US)

Afra Sturm

Die hier zusammengestellten Materialien gehören zur Musteraufgabe 23–26_US_Strat_W_Fragen, deren Ziel es ist, den SuS aufzuzeigen, wie sie Ideen für eine Geschichte mithilfe der W-Strategie entwickeln können und wie dabei auch der prototypische Aufbau von Geschichten mithilfe von EPA beachtet werden kann.

Alle hier kommentierten Beispiele stammen aus Erprobungen:

Klasse 2

- T1 Leonardo*: Trickfilme als Muster
- T2 Lea*: 1 Planung und 2 Textfassungen

Klasse 3

- T3 Ilayda*: sprachliche Umsetzung als Hürde
- T4 Goran*: Gerüst ohne sprachliche Ausgestaltung
- T5 Aaron*: Planung mit Pointe

Der hochgestellte Stern verweist darauf, dass es sich um Pseudonyme handelt.

WER kommt in der Geschichte vor?
 Patrick und Spongebob
 Kadeos

Wo findet die Geschichte statt?
 im Bienenbienen

Welche Geschichte soll es sein?
 Freunde Geschichte

Was passiert in der Geschichte?
 Spongebob und Patrick
 essen Schokoringel

Wie geht die Geschichte weiter?
 dann hat Patrick einen
 Schokoringel auf gegessen

Die Freundschafts Geschichte

Es war einmal Patrick Kadeos und SPongebob. Und dann rent SPongebob zum Laden und kauf 3 Schokrin gel vür Patrick und SPongebob. Dann hat Patrick einen Schokoringel gegessen. Und SPongebob hat noch kein Schoko gegessen. Und kadeos sagt: „Ich

habe noch kens Shoko gekrigt.“ Dann wärft SPongebob die Schokoringel zu Kadeos und Kadeos fangt sie nicht. Dann fängt er mit dem Mund. Dann kommt ein Killer-Börger und ferPrügelt alle Schokoringel und Patrick SPongebob und Kadeos.

Beobachten und beurteilen

Leonardo* entscheidet sich, die ihm bekannten Trickfilm-Figuren *Spongebob* und *Patrick* für seine Geschichte zu verwenden. Wie seine Notizen zeigen, hat er keine «erzählwürdige» Geschichte geplant und verfasst, da unklar bleibt, inwiefern das Essen eines Schokoringels eine besondere Situation darstellt oder inwiefern es sich aus der Sicht einer Figur um ein Problem handelt. Die Geschichte, die Leonardo erzählt, ist vermutlich eine Nacherzählung eines Trickfilms mit diesen Figuren.

Eine weitere Planung, die Leonardo nicht zu einem Text ausbaut, zeigt Ähnliches (er wählt das Thema Fußball: Barca und Real spielen gegeneinander; Ronaldo schießt 5 Tore, James 2 Tore; Real gewinnt). Mit Leonardo wäre entsprechend genauer zu erarbeiten, wie Geschichten aufgebaut sind, dass «Probleme» bzw. «Planbrüche» etwas Unerwartetes, etwas eher Ungewöhnliches meinen und deshalb bei den Lesern und Leserinnen auch Spannung aufbauen können. In Bezug auf seine Trickfilmfiguren wäre es zielführender, eine neue Situation zu erfinden, zumal Trickfilme dieser Art nicht dem prototypischen Erzählmuster folgen. Ähnliches gilt für seinen zweiten Versuch (Bsp.: Ronaldo wird von Fans der gegnerischen Mannschaft vor dem Fußballspiel entführt).

Die Planung

Wer kommt in der Geschichte vor?

Ein Hase und ein Kaninchen und Bremen Statmusikantenn
Einhörnchen

Wo findet die Geschichte statt?

Im Wald

Was passiert in der Geschichte?

Die Bremen Statmusikanten Lachen Die Wald Tire aus

Wie geht die Geschichte weiter?

Die Bremen Statmusikanten Schneiden alle böime ap Die Einhörnchen werden wütend.

Welche Geschichte soll es sein?

Streit

Zwei Textfassungen

Erste Fassung

Die Bremen Statmusikanten.
Das Kaninchen Und der Hase.
Und das Eichhörnchen. Im Wald.
Die Bremenstatmusikanten. Lachen
die Wald Tire aus. Die Bremen
Stat musikanten Lachen die Wald
Tiere aus. Die Bremenstat musikanten
schneiden ale boime ap. Das
Eichhörnchen werdet wütend. Streit.

Zweite überarbeitete Fassung

Die BremenStatmusikanten
Gehen in den Wald.
Die Bremen Statmusikanten.
Lachen die Wald Tire aus.
weil die Wald Tire so komisch
Sind. Die Bremen Statmusikanten.
Lachen sie so fest aus das.
Das die Wald Tire wütend
werden. Die Bremen Stat musikan
en Schneiden ale böime ap
Aber die Wald Tire fangen an
zu weinen. die Bremen Stat musikanten.
Laden sie zu zmitag ein.
Und werden Grose freunde.
Und die Beume wachsenwider.

Beobachten und beurteilen

Lea* formuliert in ihrer Planung ein Problem: Auffällig ist, dass sie noch keine konkrete Lösung des Problems plant und entsprechend in der ersten Textfassung auch keine Lösung formuliert. Sie überarbeitet jedoch ihre erste Fassung: Zum einen baut sie zuvor ausformulierte Ideen nochmals aus, zum anderen streicht sie die Figur des Eichhörnchens wieder aus ihrer Geschichte und ergänzt des Weiteren eine Auflösung (Lösung und Schluss). Insgesamt zeigt diese zweite Fassung, dass Lea bereits auf inhaltlicher Ebene überarbeiten kann – für SuS einer 2. Klasse ist dies im Regelfall nicht zu erwarten –, und zwar auch so, dass sich die Textqualität erheblich verbessert. Dies kann für ihren weiteren Lernweg auch so genutzt werden, dass sie bei weiteren Texten zur Überarbeitung aufgefordert wird, indem sie an das hier gezeigte erfolgreiche Vorgehen erinnert wird (idealerweise werden beide Textfassungen aufbewahrt).

Planung

Welche Geschichte soll es sein?

Tiergeschichte

Wer kommt in der Geschichte vor?

Maus, Bär

Wo findet die Geschichte statt?

im Wald

Wann findet die Geschichte statt?

am Mittag

Was passiert in der Geschichte?

Der Bär sagt: Ich bin sehr stark.

Wie geht die Geschichte weiter?

Die Maus zieht. Der Bär wird am Boden falen.

Wie hört die Geschichte auf?

Allen waren schockiert. Der Bär war nacher nett zu allen Tieren.

Text

Maus und Bär

Im einen Wald am Mittag Sagt ein Bär: Ich bin der starste Tier. Von dise Wald er wird zu alle Tiere doff zu sein. In einem Tag komt ein Maus und sagt: Wen ich dich am boden werfe wür desdu imer net zu alle sein. Aber wen ich es nicht schafe dann gehe ich wek von da weg der Bär sagt ja der Maus zilt im und der Bär fällt auf dem boden. Von jez dann war er sehr nett zu alle Tieren.

Beobachten und beurteilen

Ilayda* kann mithilfe der W-Fragen eine überzeugende Geschichte skizzieren. Darüber hinaus kann sie die skizzierten Ideen zu einer Geschichte ausformulieren und dabei einzelne Ideen ausbauen. Ihr gelingt es jedoch nur bedingt, ihre Ideen sprachlich auszubauen (sie kann aber mit *wenn* bzw. *wenn – dann* Sätze verknüpfen).

Damit es für Ilayda übersichtlich und lernbar bleibt, sollen nur wenige Aspekte aufgegriffen werden, idealerweise darunter ein Aspekt, der auch inhaltlich relevant ist:

- «Die Maus zilt»: Um die Geschichte besser zu verstehen, wäre es wichtig zu wissen, womit die Maus auf den Bären zielt (trifft sie den Bären an einer bestimmten Stelle, sodass er einfach umfällt?). Das syntaktische Grundmuster *auf jemanden mit etwas zielen* könnte bereits im Anschluss an die Planung vermittelt werden. Damit Ilayda das Grundmuster einüben kann, soll sie mindestens drei Sätze notieren (am besten gleich mit ihrer Figur), im günstigen Fall bevor sie ihre Geschichte schriftlich ausformuliert.
- Zusätzlich kann Ilayda – bezogen auf ihre Textfassung – bspw. auf «im einen Wald» und «auf dem Boden» aufmerksam gemacht werden (wo = im Wald, auf dem Boden; wohin: in den Wald, auf den Boden), zumal sie in ihrer Planung korrekte Ansätze zeigt (in der Planung schreibt sie «im Wald»).

Planung

Welche Geschichte soll es sein?

Gruselgeschichte

Wer kommt in der Geschichte vor?

viele Zombie Vampir 2 Menschen

Wo findet die Geschichte statt?

im Keller und Friedhof

Wann findet die Geschichte statt?

12 Uhr Nachts

Was passiert in der Geschichte?

Alle Toten kommen aus Grab

Wie geht die Geschichte weiter?

2 Menschen rennen weg ein Mensch stolpert

Wie hört die Geschichte auf?

Vampir beißt Mensch andere Mensch rennt im Keller
dort Zombie frisst Mensch

Text

Zombietown

Es war einmal 2 Menschen sie laufen durch den Friedhof. Dann hören sie die Glocke 12 Uhr klingeln. Danach sind alle toten raus gekommen von dem Grab. Dann rennen die 2 Menschen weg ein Mensch stolpert. Danach kommt ein Vampir aus dem Grab er beißt das Mensch im Hals. Der andere Mensch rennt im Keller und da ist ein Zombie feststeck der Zombie hat der Mensch im Hals gebissen. Dann gehen die Zombies und Vampiren ihn ihrem Grab.

Beobachten und beurteilen

Vergleicht man die Planung und den Text, fällt auf, dass Goran* seine Geschichten-Skizze zwar nutzt, aber nur minimal ausformuliert. Zudem wird deutlich – auch in der Planung –, dass Goran keine klare Vorstellung davon hat, was Zombies und Vampire sind. Hinzu kommt, dass Goran eine Gruselgeschichte schreiben möchte, der Text dies aber nicht umsetzen kann.

Anders formuliert: Mit Goran wäre zu klären, was eine Gruselgeschichte zu einer Gruselgeschichte macht (wie ist es, wenn man nachts auf einem Friedhof ist? was wollen eigentlich die beiden Menschen dort zu dieser Zeit? wie sehen denn die Toten aus, die aus den Gräbern steigen? sind beide Menschen sofort tot? und wenn ja: ist das spannend?) Zudem muss mit ihm auch Hintergrundwissen zu Zombies und Vampiren geklärt bzw. erarbeitet werden (braucht es wirklich beides in der Geschichte? stirbt man, wenn man von einem Vampir gebissen wird? wenn nicht, was passiert mit einem?).

SuS, die Schwierigkeiten haben, eine genauere Vorstellung von ihren Figuren oder ihrem Ort zu bilden, können sich gegenseitig interviewen und auf der Basis ihrer Interviews eine Art Steckbrief oder auch Zeichnung anlegen. Leitende Fragen können sein:

- *Figur:* Was macht deine Figur gern / nicht gern, was kann sie gut / nicht so gut, welche Fähigkeiten hat sie? wie sieht sie aus? was denkt sie? was macht sie am Morgen, in der Nacht ...?
- *Ort:* Wie sieht es da aus? Was macht man dort? Was ist für diesen Ort besonders typisch?
- *Figur und Ort:* Was macht die Figur dort?

Mit Ergänzungen dieser Art kann Goran ermuntert werden, eine weitere Zombie- oder Vampirgeschichte zu schreiben und dabei die Ideen so auszubauen, dass die Geschichte auch «gruselig» wird.

Aaron*: Planung mit Pointe

Planung

Welche Geschichte soll es sein?

Lachgeschichte

Wer kommt in der Geschichte vor?

Gepard, Löwe

Wo findet die Geschichte statt?

Afrika

Wann findet die Geschichte statt?

Abend

Was passiert in der Geschichte?

Gepard geht zu Löwe, Löwe war gerade in den Ferien.

Wie geht die Geschichte weiter?

Aber er kommt gerade nach Hause. Gepard sieht in aber nicht

Wie hört die Geschichte auf?

Löwe überrennt den Gepard, Gepard ging verletzt nach Hause, er dachte, das war ein Elefant.

Text

Der Gepard und der Löwe

Ein Gepard will ein Löwen besuchen. Der Löwe kommt nach Hause. Der Gepard liegt vor der Haustür, weil es ihm so langweilig ist. Da rennt der Löwe über den Gepard.

Der Löwe denkt: Warum ist der Sand heute so hart?

Der Gepard denkt: Warum ist der Löwe so schwer?

Der Löwe geht jetzt in sein Haus. Er geht nochmals raus, zum zu schauen ob der Sand echt so hart ist.

Der Gepard wollte gerade aufstehen doch er wurde wieder von dem Löwen platt gedrückt. Der Löwe denkt: Ja der Sand ist so hart.

Er ging wieder in sein Haus.

Der Gepard geht jetzt auch nach Hause weil er nicht mehr verdrückt werden will.

Beobachten und beurteilen

Aaron* skizziert mithilfe der W-Strategie eine Geschichte, die einen klaren Aufbau hat. Zudem gelingt es ihm bereits in der Skizze, deutlich zu machen, wie er sein Ziel, eine Lachgeschichte zu verfassen, umsetzen möchte (vgl. insbesondere seine Idee zu «Wie hört die Geschichte auf»). Des Weiteren passen die einzelnen Ideen zueinander: So dürfte der Gepard den Löwen nicht sehen, weil es Abend ist.

Der Text fällt zudem durch seine Komposition auf, vor allem durch die zweimalige Parallelisierung von «der Löwe denkt ...» und «der Gepard denkt ...». Bei Aaron nachzufragen wäre lediglich, weshalb er seine Grundidee – der Gepard denkt, es wäre ein Elefant gewesen – nicht umgesetzt hat: Wenn der Gepard sich fragt, weshalb der Löwe so schwer ist, würde man als Leser/-in eher erwarten, dass er aufsteht und nun zum Löwen geht.

Gemeint ist damit nicht, dass SuS immer ihre Ideen aus der Skizze übernehmen müssen, zumal man beim schriftlichen Ausformulieren der Geschichte durchaus auf neue und vielleicht auch bessere Ideen kommen kann. Im Falle von Aaron ist denkbar, dass er seine Skizze beim Verfassen der Geschichte nicht mehr genutzt hat und deshalb die ursprüngliche Pointe nicht umsetzt.