



Mit Faltschichten Figuren erfinden (=42_MS)

Werner Senn

1 Textmuster

Erzählen (fiktional)

2 Ziele

Ziel dieser Musteraufgabe ist, über das gemeinsame Erfinden von Figuren mithilfe von Faltschichten und Geschichtenmustern spannende Geschichten zu schreiben.

- Die SuS begegnen dem Genre *Erzählen* in Form von literaler Geselligkeit. Sie erfinden gemeinsam Geschichten und lesen sie einander vor.
- Die SuS entwickeln gemeinsam mithilfe von Faltschichten und Leitfragen Figuren, die sie anschliessend für das Erfinden von Geschichten verwenden.
- Die SuS übernehmen das Geschichtenmuster einer Kriminalgeschichte für ihre eigene Geschichte, schreiben diese auf und lesen sie einander vor.

3 Stufe

4.–6. Klasse

4 Aufgabe

Die Schreibaufgabe besteht aus drei Teilen (vgl. Material A: Schreibauftrag).

- Im ersten Teil entwickeln die SuS in Gruppen mithilfe von Faltschichten reihum Figuren. So entstehen bizarre Figuren, die die Fantasie anregen.
- Im zweiten Teil setzen sich je zwei SuS zusammen und erfinden zu zweit eine Geschichte, in der sich ihre beiden Figuren begegnen. Sie verwenden dazu das Muster einer typischen Geschichte (vgl. Material C: Geschichtenmuster). Der typische Geschichtenaufbau und die passenden sprachlichen Muster sind darauf ausgerichtet, dass die SuS eine klare Zielvorstellung ihrer Geschichte aufbauen.
- Im dritten Teil schreiben die SuS individuell aufgrund dieser Vorarbeit die Geschichte auf. Sie können sich dabei eng an die gemeinsam erfundene Geschichte anlehnen oder frei davon abweichen.

Die entstandenen Geschichten werden in einer Schreibkonferenz miteinander besprochen, um Feedbacks einzuholen und die Texte entsprechend zu überarbeiten.

Geschichtenmuster

Mit den Figuren der Faltschichte sollen nach dem Muster einer typischen Geschichte eigene Geschichten erfunden werden. Der typische Aufbau einer spannenden Geschichte, hier am Beispiel einer Kinder-Kriminalgeschichte, kann folgendermassen zusammengefasst werden (vgl. Material C: Geschichtenmuster): Eine Geschichte beginnt normalerweise mit einer Ausgangssituation, in der die Figuren eingeführt werden. Dann geschieht ein erzählwürdiges Ereignis, das zu einer Schwierigkeit und einem Problem führt. In einem Krimi ist dies der Fall, der im Verlauf der Geschichte gelöst werden muss und zum Schluss der Geschichte führt. Für SuS mit DaZ-Hintergrund ist es wichtig, vorgängig im DaZ-Unterricht dieses Muster kennen zu lernen und vor allem mit den sprachlichen Mitteln zu arbeiten. Der Aufbau dieses Geschichtenmusters geschieht hier mit der Geschichte von Emir und Fiona aus dem Lehrmittel Pipapo 1 (vgl. Textbuch, S. 52–58).

Folgendes **Material** steht im Anhang zur Verfügung:

- A: Schreibauftrag – Mit Faltschichten Figuren erfinden
- B: Faltschichte – Figurenbeschreibung
- C: Geschichtenmuster
- D: Leitfragen zu Figur, Handlung und Ort

5 Durchführung

Als Vorbereitung hat die Lehrperson das Geschichtenmuster (vgl. Material C) und einzelne Bilder aus dem Textbuch vergrössert kopiert. Die Vorlage wird in Einzelteile zerschnitten, so dass Fragen und sprachliche Mittel separiert sind. Passende Bilder sind auf S. 52 Bild 1 (Einleitung), Bild 2 oder 3 (Erlebnis); auf S. 53 Bild 2 (Problem/Kriminalfall); auf S. 57 Bild unten in der Mitte (Lösung); auf S. 58 unterstes Bild (Schluss). Sie kopiert das Muster zudem mehrmals unvergrös-

sert, zerschneidet die Teile wiederum und füllt die einzelnen Teile in Couverts ab.

Dann erzählt die Lehrperson der Klasse im Halbkreis vor der Tafel die Kriminalgeschichte von Emir und Fiona (vgl. Pipapo 1, Textbuch, S. 52–58). Dazu hat sie die Bilder der Geschichte ungeordnet auf den Boden gelegt.

«Helft ihr mir, die Bilder wieder zu ordnen, damit ich sie in der richtigen Reihenfolge an die Tafel hängen kann?»

Gemeinsam werden die Bilder in die richtige Reihenfolge gelegt und dann aufgehängt. Oberhalb und unterhalb der Bilder muss noch Platz bleiben, um die Fragen (oberhalb der Bilder) bzw. die sprachlichen Muster (unterhalb der Bilder) aufzuhängen.

Die LP legt nun die einzelnen sprachlichen Muster ungeordnet auf den Boden (vgl. Material C: Geschichtsmuster). Als Spielform ordnet die Klasse die Geschichteanteile den entsprechenden Bildern zu. Nach der Zuordnung eines sprachlichen Musters stellt die Lehrperson dann jeweils die Kontrollfrage: „Woran erkennt ihr dies?“ und weist auf die jeweiligen gelb markierten sprachlichen Muster wie «plötzlich», «verzweifelt», «auf einmal» hin, die typisch für eine bestimmte Stelle der Geschichte sind. Sie hängt die sprachlichen Muster jeweils unterhalb der Bilder auf. Um die Wirkung von sprachlichen Mittel den SuS nachvollziehbar zu machen, kann die Lehrperson die Methode des kognitiven Modellierens einsetzen, bspw. zum Teil 2 des Geschichtenaufbaus: Erlebnis.

Wie schreib ich nun die Geschichte weiter? Emir geht nach Hause. Er wohnt im Parterre. Er sieht, dass eine Schranktür im Hauseingang offen steht. Was passiert nun? *Er blickt in den Schrank hinein und findet dort eine Tasche. Er ist neugierig, öffnet sie und durchsucht sie und findet eine Blechschachtel.* Wenn ich dies nur so aufreih, dann wirkt dies ziemlich langweilig. Wie kann ich es spannender formulieren? Z.B. nach dem ersten Satz: *Er blickt in den Schrank hinein. Seltsam, da liegt eine Tasche, die er vorher noch nie im Schrank gesehen hatte.* Wenn ich es so formuliere, wird das Ungewöhnliche auf einmal erkennbar und die Geschichte wird spannend. *Er kann seine Neugierde nicht unterdrücken. Er öffnet die Tasche langsam und durchsucht sie vorsichtig. Da bemerkt er ganz unten eine Blechschachtel.* So wird auch der zweite Satz spannender, weil nun gesagt wird, was Emir fühlt, wenn er die Tasche durchsucht, und dass er trotz der Neugierde langsam und vorsichtig vorgeht. (...)

Zum Abschluss werden auch die Fragen über die passenden Bilder gehängt. Der Aufbau der Geschichte sollte in der folgenden Phase des Unterrichts für alle sichtbar aufgehängt bleiben.

Je nachdem, wie gut die SuS das Muster bereits anwenden können, kann folgende Vertiefungsarbeit daran angeschlossen werden. Gerade für DaZ-SuS kann dies eine weitere Vertiefungsarbeit sein. Die SuS arbeiten zu zweit. Sie nehmen je ein Couvert mit den Geschichteanteilen, legen und kleben die Bilder in der richtigen Reihenfolge untereinander auf ein Blatt Papier. Sie legen die Fragen vor sich hin und ebenfalls die einzelnen Textteile. Nun beginnt ein Kind, sucht die erste Frage und liest sie vor. Das andere Kind sucht die entsprechenden Textteile, die es ebenfalls vorliest. Wenn sie zusammenpassen, legen und kleben sie diese neben das entsprechende Bild. Als Kontrolle vor dem Kleben können die SuS ein unzerschnittenes Muster nehmen oder dasjenige an der Tafel nutzen. Zum Abschluss lesen sie noch abwechslungsweise die gesamte Geschichte vor.

Mit SuS, die einen erhöhten Bedarf an sprachlicher Unterstützung benötigen, können im DaZ-Unterricht vorgängig die sprachlichen Muster der Geschichte als Vorentlastung bearbeitet werden, analog zur oben beschriebenen Partnerarbeit.

Als zusätzliche Vertiefung kann auch die Geschichtensstruktur aus Hoppla 3 (Kapitel 5, Arbeitsheft S. 8/9) auf dieselbe Art bearbeitet werden.

Teil A: Reihenspiel Faltgeschichte

Um die Figuren für die Geschichten zu entwickeln, wird ein Reihenspiel eingesetzt. Es werden Schreibgruppen von 4–6 SuS gebildet. Sie setzen sich im Kreis um zwei oder drei zusammengeschobene Pulte. Mithilfe des Faltblatts der Faltgeschichte (vgl. Material B: Faltgeschichte) und der entsprechenden Anleitung (vgl. Material A: Schreibauftrag) werden nun reihum Geschichten entwickelt. Für SuS, die mit der langen Anleitung des Schreibauftrags Mühe bekunden, kann diese in drei Teile geschnitten und jeweils nur der entsprechende Teil abgegeben werden.

Wenn beim Beantworten der einzelnen Fragen auf dem Faltblatt die Ideen ausgehen, können dazu die Leitfragen zu den Figuren, zur Handlung oder zum Ort verwendet werden (vgl. Material D: Leitfragen). Werden diese Fragen vergrößert auf ein festes Papier kopiert und an einer bestimmten Stelle aufgelegt,

können sie bei der Arbeit individuell jeweils beigezogen werden.

Da durch das Umfalten die bereits geschriebenen Teile der Figurenbeschreibung nicht sichtbar sind, kann jede Frage immer wieder völlig von neu beantwortet werden, ohne Rücksicht auf bereits vorhandene Teile. Diese (ungewohnte) Freiheit ermöglicht ein lustvolles und kreatives Figurenerfinden, das natürlich skurrile, merkwürdige und teilweise widersprüchliche Gestalten ergibt (vgl. Abb. 1: Skurrile Gestalten).

Fragen	Geschichtenbausteine
1. Wer ist die Figur?	Er ist ein kleiner pummiger Mann. <i>100 Jahre alt</i>
2. Wie heisst die Figur?	Es heisst Spongestein Butalkopf.
3. Wie sieht die Figur aus?	Die Figur hat kurze grüne Haare. Die Figur hat viele grosse Muskeln. Die Figur ist 299.999999cm gross. Die Figur hat rote Augen.
4. Wie fühlt sich die Figur? Was denkt sie? Warum?	Sie denkt sehr positiv.
5. Die Figur trägt ein spezielles Kleidungsstück. Welches?	Er trägt ein Anzug mit einem Cap und Feuer schuhe.
6. Die Figur hat einen Plan: Was will sie machen?	Einen Hund ermorden.

Abb. 1: Skurrile Gestalten

Die Spannung auf die Auflösung, welche Figuren dabei entstanden sind, ist eine weitere Triebfeder für dieses Erzählspiel. Die Eigenschaften, die auf den ersten Blick kaum zusammenpassen, regen wiederum die Fantasie an, ungewöhnliche Geschichten zu schreiben.

In der abgebildeten Faltschichte beispielsweise ist die Figur klein und pummelig, aber 299 cm gross. Der eigentliche Katalysator der Geschichte ist jedoch die Aussage, dass die Figur plant, einen Hund zu ermorden. Dies führt zu einer psychologisch spannenden Geschichte, in der erzählt wird, wie es dazu kommt, dass ein Mann einen Hund tötet und was dann anschliessend alles geschieht.

Die Ansprüche können gesenkt werden, wenn anstelle einer Faltschichte nur reihum (ohne falten) die Figur entwickelt wird. Dann können jeweils das bereits geschriebene gelesen werden und es ergibt kohärentere Figuren (vgl. Abb. 2: Zwergenkönig).

In den Erprobungsklassen wurden zudem die Figuren gezeichnet, um eine möglichst klare Vorstellung zu entwickeln.

Teil B: Erzählrunde

Nach dieser Phase der Figurenentwicklung setzen sich immer zwei SuS aus unterschiedlichen Ideenfindungsgruppen zu einer Erzählrunde zusammen. In dieser Phase geht es darum, mithilfe der entstandenen Figuren kooperativ Geschichten zu erfinden. In diesen Geschichten sollen sich die beiden Figuren begegnen und gemeinsam etwas Spannendes erleben. Als Vorlage für eine spannende Geschichte dient ihnen zudem das erarbeitete Geschichtenmuster.

Fragen	Geschichtenbausteine
1. Wer ist die Figur?	Die Figur ist ein Ritter
2. Wie heisst die Figur?	Fredos Peter Heier Er ist ein Zwerg
3. Wie sieht die Figur aus?	Schulterlange blonde, braune Augen, 1,20m
4. Wie fühlt sich die Figur? Was denkt sie? Warum?	Se fühlt sich super weil sie gerade eine ökologische Zigarette geraucht hat.
5. Die Figur trägt ein spezielles Kleidungsstück. Welches?	Er trägt eine, eine Rüstung aus Myrtil Es ist das einzige was sie von ihrem Vater hoch hat.
6. Die Figur hat einen Plan: Was will sie machen?	Er will Zwirg König werden

Abb. 2: Zwergenkönig

Mithilfe der Anleitung erfinden die Tandems nun kooperativ Geschichten (vgl. Material A). Dabei müssen nicht unbedingt alle Eigenschaften aus den Faltschichten verwendet werden. Wenn ein Merkmal überhaupt nicht in die Geschichte passt, kann es verändert oder weggelassen werden.

In dieser mündlichen Fabulierphase können einzelne Zweierteams einander auch mehrere Geschichten erzählen, die unterschiedlich lang und unterschiedlich komplex sein werden.

Teil C: Die Geschichte aufschreiben

Nach diesen zwei kooperativen Ideenfindungsphasen schreiben nun die SuS ihre Geschichten einzeln auf. Sie können dabei ihre gemeinsame Geschichte aufschreiben, oder diese Geschichte als Basis für eine weitere, eigene Geschichte verwenden. Auch in diesem Stadium können nochmals die Leitfragen zum Einsatz kommen (vgl. Material D: Leitfragen), um im Verlauf des Schreibprozesses eine Figur, die Handlung oder den Ort der Erzählung weiter zu konkretisieren und auszu-differenzieren. Die Lehrperson kann in dieser Schreibphase den Schreibenden auch immer wieder individuell Unterstützung anbieten, indem sie an einer bestimmten Stelle der Geschichte die entsprechenden Fragen stellt, um diese weiter auszudifferenzieren (vgl. Abb. 3: Die Geschichte vom Hundemörder).

Wenn ihr am Anfang eurer Geschichte schreibt: *Der kleine pummelige Mann hasste Hunde und hatte nichts zu essen.* Wie kommt es dazu, dass er Hunde hasste? Wurde er einmal gebissen? Ihr wollt doch, dass man als Leser versteht, weshalb der Mann den Hund tötet. Es ist deshalb wichtig zu erzählen, woher der Mann diese Hassgefühle hat.

HUNDEMÖRDER

Eines Tages, in einer grossen Kleinstadt, zog ein kleiner pummeliger Mann namens Sponstrim Butalkopf in eine Hütte. Neben der Hütte wohnte eine Frau namens Güntella mit ihrem Hund. Der kleine pummelige Mann hasste Hunde und hatte nichts zu essen. Er war sehr arm, er konnte sich nichts leisten. Da kam Güntella und begrüßte ihn mit einem Kuchen. Er freute sich sehr über den Kuchen. Er bedankte sich bei Güntella. Er ass genussvoll den Kuchen und hatte Heisshunger auf noch mehr Essen.

Er schlief ein und träumte, dass er eine Villa hat und er der reichste Mensch auf der Welt wäre. Er machte sich auf dem Sofa bequem, sah fern und ass einen Triple-Cheeseburger mit extra viel Käse aus McDonalds. Doch plötzlich bellte ein Hund, er schaute in seinen Burger und sah einen Hundekopf im Burger. Erschrocken wachte er von seinem Traum auf und dachte sich: „Oh, zum Glück war es nur ein Traum.“

Abb. 3: Die Geschichte vom Hundemörder

Bei der Geschichte mit dem Zwergenkönig Fredo wird deutlich, dass das Filmepos „Herr der Ringe“ hier seinen Einfluss geltend macht (vgl. Abb. 4: Heldenepos „Die Eroberung“). Auch Filme können musterbildend wirken und die Erzähllust anregen.

Die Eroberung

Es war einmal ein König namens Rudolf der Zweite, Sohn von Fikod dem Ersten. Er herrschte über alle Menschen von Troja. Eines Tages wurde eine Grenzstadt namens Atlantis brutal von den Riesen überrannt, ausgeraubt und zerstört. Nur wenige Menschen überlebten. Als der König davon erfuhr, war er ausser Rand und Band. In seiner Raserei fasste er den Entschluss das Riesenreich einzunehmen, alle Riesen und ihren dummen Herrscher auszulöschen. Noch dazu würde er dann viel Geld und Gold von den Riesen bekommen, von dem er so oft träumte. Da seine Armee aber zu klein war, um das Riesenreich einzunehmen, entschloss er sich dazu, die Zwerge um Hilfe zu bitten. Die Zwerge waren ein Krieger- und Schmiedevolk. Ausserdem waren sie auch schon des Öfteren ihrer Juwelen beklaut geworden. Sofort schickte Rudolf der Zweite einen Boten an Fredo, einen grossen Feldherrn, nach Moria, um ihn zu fragen, ob er helfen würde. Eine Woche später kam die Antwort von Fredo. Er schrieb, dass er sehr gerne an diesen Feldzug teilnehmen würde. Nach einem Monat der Kriegsvorbereitungen einten sich die beiden Armeen in einer Grenzstadt der Menschen, nämlich Elesmera. Fredo erhoffte sich von diesem Feldzug, König zu werden.

Abb. 4: Heldenepos „Die Eroberung“

Die Lehrperson kann anhand solcher Beispiele den Aufbau einer spannenden Geschichte verdeutlichen, wie in solchen Filmen Spannung und Entspannung wirken: nach einem spannungsgeladenen Ereignis kommt die auflösende Entspannung, bevor das nächste Ereignis die Spannung wieder erhöht. In der Geschichte vom Zwergenkönig Fredo und dem Menschenkönig Rudolf vereinigen sich nun die beiden Armeen, um vereint gegen die Riesen zu kämpfen.

Schreibkonferenzen

Wenn einzelne Geschichten soweit fertig sind, dass sie andern präsentiert werden können, veranstalten die SuS eine Schreibkonferenz. Schreibkonferenzen finden am besten in Gruppen zwischen 2 und 5 SuS statt. In den Gruppen werden die Texte einzeln besprochen. Die SuS lesen einander ihre Texte vor und besprechen sie dann anschliessend Satz für Satz. Fallen Textstellen auf, die nicht passen oder unverständlich sind, suchen sie gemeinsam nach Verbesserungsvorschlägen. Die Schreibenden notieren sich diejenigen vorgeschlagenen Formulierungen, die ihnen gefallen.

Geschichtenbuch

Im Sinne einer literalen Praxis können die so entstandenen Geschichten in einem gemeinsamen Klassengeschichtenbuch gesammelt werden. Das Buch kann bspw. in der Klassenbibliothek stehen, wo die SuS es in der Pause oder in einer freien Lesezeit allein oder zu zweit lesen können.

5 Differenzierung

Die Schreibaufgaben kann dadurch komplexer und anspruchsvoller gestaltet werden, dass sich im Teil B nicht zwei Figuren, sondern drei oder vier Figuren

begegnen. Dann ergeben sich grössere Erzählrunden und die Integrationsleistung der SuS erhöht sich. Die Aufgabe kann vereinfacht werden, wenn Merkmale, die überhaupt nicht zur Geschichte passen, verändert oder weglassen werden können. Wenn nicht umgefaltet wird, sind wie oben erwähnt die Figuren weniger widersprüchlich.

Grundsätzlich handelt es sich um eine Aufgabe, die in sich selbst einen grossen Differenzierungsspielraum enthält, das sich die SuS in den Erzählrunden unterschiedlich viele und unterschiedlich komplexe Geschichten erzählen werden. Dies geschieht dann auch beim schriftlichen Verfassen der Geschichte: Die weniger anspruchsvolle Variante wird sich eng an die er-

zählte Geschichte halten, die anspruchsvollere wird diese mündliche Geschichte verfeinern, so dass daraus eine komplexere Geschichte entsteht.

Literatur

Dehn, Mechthild (2013): *Zeit für die Schrift – Lesen und Schreiben im Anfangsunterricht*. Berlin. Cornelsen Scriptor.

Feilke, Helmuth (2014): *Argumente für eine Didaktik der Textprozeduren*. In: Bachmann, Thomas & Feilke, Helmuth (Hrsg.): *Werkzeuge des Schreibens. Beiträge zu einer Didaktik der Textprozeduren*. Stuttgart. Fillibach bei Klett, S. 11–34.

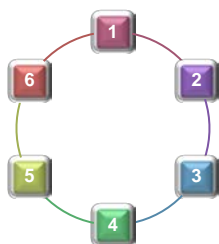


Anhang

Material A: Schreibauftrag – Mit Faltgeschichten Figuren erfinden

Schneidet die drei Teile des Auftrags auseinander. Löst sie dann einzeln nacheinander.

a) Figuren entwickeln



Setzt euch in Gruppen von 4 – 6 Personen zusammen. Nehmt je ein Blatt für eine Faltgeschichte (vgl. Material B), um eure Figuren zu entwickeln. Ihr könnt zur Beantwortung eurer Fragen zusätzlich die Leitfragen nutzen (vgl. Material D). Wenn euch die Ideen bei der Beantwortung einer Fragen ausgehen, geben sie euch weitere Hinweise.

1. Beantworte die erste Frage. Schreib deine Antwort als Geschichtenbaustein in das entsprechende Feld. Wenn dir zur Frage nichts mehr einfällt, falte das Blatt so um, dass deine Antwort nicht mehr sichtbar ist. Frage 2 muss jetzt zuoberst sein. Reiche das Blatt nach links weiter.
2. Du hast nun ein gefaltetes Blatt erhalten. Beantworte nun auf diesem Blatt die oberste Frage. Falte anschliessend das Blatt wiederum so, dass deine Antwort nicht mehr sichtbar ist. Reiche das Blatt weiter nach links.
3. Beantworte auf diese Art alle Fragen, die zu dir kommen. Du darfst bei der Beantwortung der Fragen deiner Fantasie freien Lauf lassen.
4. Wenn alle Fragen auf den Blättern beantwortet sind, hol dir dein eigenes Blatt. Lies deine Figurenbeschreibung den andern vor.

b) Erzählrunde: Zwei Figuren begegnen sich

Setzt euch zu zweit zusammen und entwickelt gemeinsam eine Geschichte. In dieser Geschichte begegnen sich eure zwei Figuren.

1. Lest einander nochmals eure Figurenbeschreibungen vor. Besprecht eure Figuren. Stellt euch gegenseitig Fragen zur Figur. Ihr könnt dazu die Leitfragen nutzen (vgl. Material D).
2. Schaut euch das Muster einer typischen Geschichte an (vgl. Material C). Besprecht miteinander, wie eine Geschichte aufgebaut ist.
3. Eure beiden Figuren begegnen sich und erleben miteinander eine spannende Geschichte. Was könnten die beiden erleben? Erfindet gemeinsam mündlich eine Geschichte, indem ihr die Eigenschaften der Figuren aus der Faltgeschichte verwendet und euch am Geschichtenmuster orientiert.

c) Die Geschichte aufschreiben und in Schreibkonferenzen besprechen

Arbeitet alleine weiter.

1. Schreib nun die Geschichte nach dem Geschichtenmuster auf. Du kannst die Ideen eurer gemeinsamen Geschichte übernehmen, diese aber auch verändern.
2. Lies deine Geschichten in einer Schreibkonferenz den andern vor. Hol dir Rückmeldungen auf deine Geschichte ein und überarbeite sie entsprechend.

Material B: Faltgeschichte – Figurenbeschreibung

Am besten das Blatt auf A3 vergrößert kopieren, damit genügend Platz zum Schreiben vorhanden ist.

Beantworte jeweils die oberste Frage. Geh dabei so vor, wie im Schreibauftrag beschrieben (vgl. Material A).

	Fragen	Geschichtenbausteine
	<p>1. Wer ist die Figur?</p>	
Hier falten →	<p>2. Wie heisst die Figur?</p>	
Hier falten →	<p>3. Wie sieht die Figur aus?</p>	
Hier falten →	<p>4. Wie fühlt sich die Figur? Was denkt sie? Warum?</p>	
Hier falten →	<p>5. Die Figur trägt ein spezielles Kleidungsstück. Welches?</p>	
Hier falten →	<p>6. Die Figur hat einen Plan: Was will sie machen?</p>	

Material C: Geschichtenmuster

Gelb markiert sind zusätzliche Formulierungen, die für eine Kriminalgeschichte typisch sind.

Teil	Fragen	Sprachliche Muster
1. Einleitung	<p>Wie beginnt die Geschichte?</p> <p>Wer? Wo? Wann?</p>	<p>Die Schule ist aus. Schnell räumt Emir seine Sachen zusammen. Er ist froh. Heute Nachmittag hat er frei (...)</p> <p>Fiona fragt ihn, was er heute Nachmittag macht. Sie vereinbaren, sich am Nachmittag bei Emir zu treffen.</p>
2. Erlebnis	<p>Was geschieht dann?</p>	<p>Emir geht nach Hause. Er wohnt im Parterre. Er sieht, dass eine Schranktür im Hauseingang offen steht. (...)</p> <p><i>Seltsam, ...</i> <i>Da</i> bemerkt er ...</p>
3. Problem/ Kriminalfall	<p>Welches Problem stellt sich?</p>	<p>Fiona läutet an der Tür. Sie entdecken einen Schatz in der Blechschachtel. Wem gehören wohl das Gold, die Uhr und der Schmuck?</p> <p><i>Kurz darauf</i> entdeckte er ...</p> <p><i>Auf einmal</i> tauchten ... <i>Im gleichen Moment</i> erschien ...</p> <p><i>Verzweifelt</i> ... <i>Plötzlich</i> ... <i>Völlig überraschend</i> ...</p>

4. Lösung	Wie wird das Problem gelöst?	Die beiden entdecken, dass der Schmuck geraubt wurde. Sie verfolgen die Spur. <i>Obwohl er ganz angestrengt nachdachte, ...</i> <i>Völlig überraschend geschah ...</i> <i>Während er nachdachte, ...</i> <i>Nachdem er kurz nachgedacht hatte, ...</i>
5. Schluss	Wie endet die Geschichte?	<i>Nachdem sie ...</i> <i>Bald darauf ...</i> <i>Am nächsten Tag ...</i> <i>Am Ende ...</i>

Kommentar:

Die Geschichte beginnt mit einer Einleitung, in der Figuren, Handlungsort und evtl. erzählte Zeit kurz eingeführt werden (Teil 1: Einleitung). Dann geschieht ein unerwartetes Ereignis (Teil 2: Erlebnis) und eine Schwierigkeit taucht auf (Teil 3: Problem), die dann überwunden wird (Teil 4: Lösung). Zudem braucht eine Geschichte einen Schluss (Teil 5), der die Handlung oder die verschiedenen Handlungsfäden abschliesst. Ein spannendes Ereignis, das sich zu erzählen lohnt (Teile 2–4), bildet den Kern der Geschichte.

(Geschichte aus Pipapo 1, Textbuch, S. 52–58)

Material D: Leitfragen

Fragen können einzeln vergrößert auf Karten ausgedruckt werden. Es müssen nicht alle Fragen verwendet werden. Eigene konkretere Fragen können auch die bestehenden ersetzen.

Es ist hilfreich, Fragen zu den Figuren, zur Handlung und zum Ort auf Karten mit unterschiedlichen Farben zu kopieren. Mit diesen Fragekarten soll vorentlastend und zur Vertiefung im DaZ-Unterricht gearbeitet werden. Dafür eignet sich ein dialogisches Ratespiel zu zweit: Beide denken sich eine Figur aus. Jemand zieht eine Karte und stellt die Frage. Das andere Kind beantwortet die Frage in Bezug auf seine Figur.

Leitfragen zur Figur

Wer? (Welche *Figuren* kommen in der Geschichte vor?)

- Wer ist die Figur?

- Wie sieht die Figur genau aus?

- Welche Schuhe trägt sie? Welche Kleider? Warum?

- Was denkt die Figur? Welche Pläne hat sie? Wohin möchte sie?

- Wie fühlt sie sich? Warum?

- Was kann die Figur besonders gut?

- Wem begegnet die Figur? Wie sehen diese Figuren aus?

Leitfragen zur Handlung

Was? (Welche *Handlungen* geschehen in der Geschichte? Was passiert?)

- Wie beginnt die Geschichte?
- Was geschieht dann? Was erlebt die Figur?
- Plötzlich geschieht etwas völlig Unerwartetes, was?
- Ein Problem stellt sich. Welches? Welche Schwierigkeit taucht auf?
- Wie löst die Figur das Problem? Wie überwindet sie die Schwierigkeiten?
- Wie endet die Geschichte?

Leitfragen zum Ort

Wo? (An welchen **Orten** geschieht die Geschichte?)

- Wo befindet sich die Figur?

- Wie sieht es dort aus?

- Wie sieht das Haus (das Gebäude, der Berg, etc.) genau aus?

- Was ist ganz besonders an diesem Ort
(der höchste Vulkan, eine dunkle Höhle)?

- Wohin geht die Figur?