



GESCHICHTEN ERFINDEN UND ERZÄHLEN

Ein Beitrag zur literarischen Bildung von Kindern



Von Dr. Stephanie Jentgens

„Alle Gebrauchsmöglichkeiten des Wortes allen zugänglich zu machen – das erscheint mir als ein gutes Motto mit gutem demokratischem Klang. Nicht, damit alle Künstler werden, sondern damit niemand Sklave sei.“ (Rodari 1992, 9)

Dies schrieb der italienische Lehrer, Erzähler und Autor Gianni Rodari in seiner 1973 veröffentlichten „Grammatik der Phantasie“, in der er zahlreiche Anregungen für das Erfinden von Geschichten gibt. Er ist einer der Vordenker der Erzähl-Didaktik. Das mündliche Erzählen von Geschichten ist im Sinne von Gianni Rodari ein gesellschaftliches, ein demokratisches Anliegen. Wer das gesprochene Wort nicht bewusst einzusetzen vermag, wer nicht zuhören kann, scheitert in den meisten Kommunikationssituationen, kann seine Anliegen nicht einbringen und nicht auf die der anderen eingehen. Sprechen und Zuhören sind Basis-Kompetenzen und eine der erfolgreichsten Methoden für dieses Lernfeld ist das Erzählen von Geschichten. Anders als bei Sprachförderprogrammen, die an einzelnen Phänomenen ansetzen, vermittelt das Erzählen einen genussvollen Zugang zur Sprache in einem sinnstiftenden Kontext. Verschiedene Studien belegen, welche hohe Wirksamkeit die Förderung des Erzählens auf die Entwicklung von Kindern hat, insbesondere von Kindern mit Sprachschwierigkeiten (s. Wardetzky, Weigel, Köll 2008 sowie Höfer et al. 2009).

Erzählen fördert

Erzählt man Kindern eine Geschichte, so bietet man ihnen ein einfaches Modell zur Orientierung in der Welt an. Sie üben in einem fiktiven Raum den Umgang mit Ereignissen und anderen Menschen. Sie lernen sprachliche Wendungen, erweitern ihren Wortschatz und erleben die Anwendung grammatischer Strukturen, die über den Alltagsgebrauch von Sprache hinausweisen in einen dichterischen Sprachraum. Sie erwerben ein Muster für erzählerische Handlungsfolgen und deren Verknüpfung. Und sie vergegenwärtigen Ereignisse, die ihnen sinnlich nicht wahrnehmbar sind. Geschichten sind Bildungsquellen. Sie vermitteln nicht immer Faktenwissen, aber sie fördern die Sprach- und Strukturierungsfähigkeit, die Sinnbildung, die Fantasie sowie die Orientierung in der Welt. All diese Komponenten werden aktiviert, wenn wir Geschichten hören und besonders wenn wir selbst beginnen zu erzählen. Erzählen ist eines der wichtigsten basalen Elemente literarischer Bildung. Orale Erzählungen sind – in der Regel – einfache, linear ablaufende Geschichten, die mit einem überschaubaren Personal auskommen und eine klare Struktur haben. Sie können als Muster abgespeichert werden, das zur Orientierung in Texten dienen kann und sich zur Nutzung für eigene Erzählungen eignet. Zudem treten Erzähler und Zuhörer beim mündlichen Erzählen in eine direkte Kommunikation, ohne ein dazwischengeschaltetes Medium. Unmittelbar kann die Hinwendung dessen, der erzählt, und die Zuwendung dessen, der zuhört, erfahren werden.

Hilfestellungen für das Erzählen

Was braucht man, damit das Erzählen in der Schulklasse gelingen kann?

1. Lernen am Modell: Die Kinder sollten das Geschichten-erzählen erleben. Lehrkräfte können z.B. Geschichten von früher, ein einfaches Märchen oder eine Bilderbuchgeschichte – unterstützt durch die Illustrationen – selbst erzählen. Um die Faszination des Erzählens erlebbar zu machen, kann man natürlich auch einen professionellen Erzähler in die Schule einladen.
2. Atmosphäre gestalten: Basis für das Erzählen ist das Zuhören. Hierbei helfen Rituale, z.B. das Anschlagen einer Klangschale zum Beginn und Ende der Erzählung, ein großes orientalisches Tuch, auf das man sich im Kreis setzt, ein Erzähl-Stuhl, auf dem derjenige sitzt, der erzählt, oder einfach das Anzünden einer Kerze.
3. Annehmen und anerkennen: Erste Versuche beim Erfinden eigener Geschichten brauchen eine positive Reaktion – auch wenn die Erzählungen von Figuren aus der Medienwelt bevölkert sind. Alle Ideen sollten zunächst angenommen werden. Erste kreative Versuche brauchen eine gute Pflege und Anerkennung, dann können sie sich weiterentwickeln.
4. Impulse für das Erzählen: Hilfreich sind haptisch erfahrbare Materialien. Eine zerrissene Perlenkette, eine alte Zinnfigur oder ein Kuscheltier können zur Quelle für selbst erfundene Geschichten werden. Es gibt eine Vielzahl von Erzählspielen (s. Jentgens/Knecht 2009).

Hier sei beispielhaft das Spiel „Tiergeschichten“ vorgestellt, dessen Material leicht bereitgestellt werden kann:

Das Spiel kann schon in Klasse 1 und 2 eingesetzt werden. Man kann das Material im Klassenverband, in Kleingruppen oder für Erzählpaare nutzen. Es umfasst Tierkarten – man kann z.B. auf ein Tiermemory zurückgreifen –, sowie Karten, auf denen jeweils ein Problem formuliert ist, das das jeweilige Tier hat, z.B. „sucht ein Zuhause“, „ist in eine Falle geraten“, „jemand klaut immer das Fressen“. Die Tierkarte steht für die Hauptfigur in der Geschichte. Im Sinne der aristotelischen Dramaturgie stellt die „Problemkarte“ das motorische Moment der Geschichte dar. Das motorische Moment ist der Auslöser der Handlung, von hier aus strebt die Geschichte nach einer Lösung. Insofern bietet das Spielmaterial bereits eine strukturierende Hilfe für die Entwicklung einer Erzählung.

Auswertung der Geschichten der Kinder

Mit dem Material für die Tiergeschichten erfand eine zweite Klasse die folgende Geschichte. Die schriftliche Fassung entspricht nicht genau der mündlichen Version. Es fehlen Mimik und Gestik, es müssen also Elemente der Geschichte formuliert werden, die beim mündlichen Erzählen über andere Ausdrucksmittel transportiert werden. Dennoch vermittelt auch

die schriftliche Fassung einen Eindruck, welche Erzählmuster den Kindern bereits zur Verfügung stehen.

Bello sucht ein Zuhause

(erzählt von der Klasse 2a der Astrid-Lindgren-Schule in Recklinghausen, geschrieben von der Schülerin Lorena Lawniczak)

Es war einmal ein Streuner namens Bello. Er ging im Wald spazieren und suchte ein Zuhause. Aber er hatte nur Glück, dass ihm manchmal Leute etwas zum Essen gaben, die ihn sahen. Eines Tages fand ihn die Polizei und nahm ihn mit auf die Wache. Sie wollten sehen, ob Bello jemandem gehörte. Doch Bello gehörte niemandem. Er war ein einfacher Streuner. Also verteilten sie überall an Bäumen und Häusern Zettel. Drei Tage später kam ein Anruf. Der Anrufer fragte: „Darf ich mir Bello einmal anschauen?“ Die Polizei sagte: „Kommen Sie einfach zur Wache!“ Der Anrufer kam zur Wache. „Das ist Bello“, sagte die Polizei, „wir können Ihnen Bello für drei Tage mitgeben. Okay?“ „Okay, ich nehme Bello mit.“ Bello dachte: „Vielleicht kriege ich jetzt ein neues Zuhause!“ Aber der Besitzer hatte eine Katze. Und als Bello dann da war, haben sich beide gestritten. Also brachte der Besitzer Bello zurück. Bello war sehr traurig. Drei Wochen später kam ein neuer Anruf. Der Anrufer fragte: „Darf ich mir Bello einmal angucken?“ „Okay, kommen Sie einfach zur Wache!“ Allerdings hatte der Besitzer noch einen Hund. Der hieß Paul. Aber die beiden Hunde vertrugen sich gut. Sie spielten jeden Tag zusammen. Und so hatte Bello einen neuen Besitzer gefunden und einen neuen Freund. Alle waren froh.



Dieser Geschichte kann man einige Hinweise auf die Erzählkompetenzen der Kinder entnehmen:

- Ausarbeitung des motorischen Moments: Das Problem „Bello sucht ein Zuhause“ wird von den Kindern durch verschiedene Aspekte ausgestaltet und motiviert: Er ist im Wald, er gehört niemandem und er bekommt nur dann etwas zu essen, wenn ihm die Leute etwas geben. Die Kinder bzw. das Mädchen, das die Geschichte aufgeschrieben hat, führen den Hunger, die Einsamkeit und die hilflose Suche nicht weiter aus, aber indirekt schwingen diese Konnotationen mit.
- Verwendung von Erzählfloskeln: Die Geschichte verweist auf die Kenntnis von bestimmten Sprachwendungen, die v.a. im Märchen verwendet werden: „Es war einmal ...“, „Eines Tages ...“. Auch die Schlussformel „Alle waren froh“ ist eine vereinfachte Version des Märchen-Endes „Und sie lebten glücklich und zufrieden bis ans Ende ihrer Tage.“
- Die „magische drei“: Ein weiteres Element des Märchens spiegelt sich in der Verwendung der Zahl drei („Drei Tage später“, „Drei Wochen später“). Im Märchen hat die Drei die Funktion, die Geschichte zu strukturieren und auch ihre Länge zu begrenzen. Diese Funktion hat die Zahl drei in der Geschichte der Kinder noch nicht. Aber ihr Auftauchen zeugt davon, dass die Drei bereits als ein Element des Erzählens erkannt ist.
- Spannungsaufbau: In der Geschichte der Kinder gibt es bei der Lösung des Problems von Bello zunächst einen Fehlversuch, und erst dann führt das Mittel der Polizisten zum Erfolg. Der Fehlversuch wirkt in der Geschichte als retardierendes Moment, wodurch Spannung aufgebaut werden soll. Ein weiteres Spannungsmoment, das die Kinder verwenden, ist die Formulierung des Gedankens von Bello „Vielleicht kriege ich jetzt ein neues Zuhause.“ Hierdurch wird – auf einfache Weise – Hoffnung und Sehnen ausgedrückt.
- Die Verwendung wörtlicher Rede: In der schriftlichen Fassung wirkt die wörtliche Rede eher redundant und ein wenig holprig durch die Redebegleitsätze. Allerdings steckt dahinter die Erfahrung, dass durch wörtliche Rede eine Geschichte lebendiger wird.
- Aufbau der Geschichte: Die Geschichte hat eine Einleitung, in der der Protagonist kurz eingeführt wird, ein motorisches Moment, einen Höhepunkt in dem Moment, in dem Bello ein Zuhause findet, einen Ablauf und einen Schluss. Es sind also alle Stationen einer Geschichte – nach dem aristotelischen Muster – erfüllt.

Resümierend kann man sagen, dass die Erzählung der Kinder viele Hinweise auf ihre literarische Bildung gibt. Sie ist ein Dokument von Vorerfahrungen, deren Verarbeitung und der Fähigkeit, diese wiederum selbst in einem kreativen Prozess anzuwenden.

Die Autorin

Dr. Stephanie Jentgens ist Dozentin an der Akademie der kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW, dort unterrichtet sie u.a. das Erfinden und Erzählen von Geschichten, Infos unter: www.kulturellebildung.de sowie unter www.storytelling.de