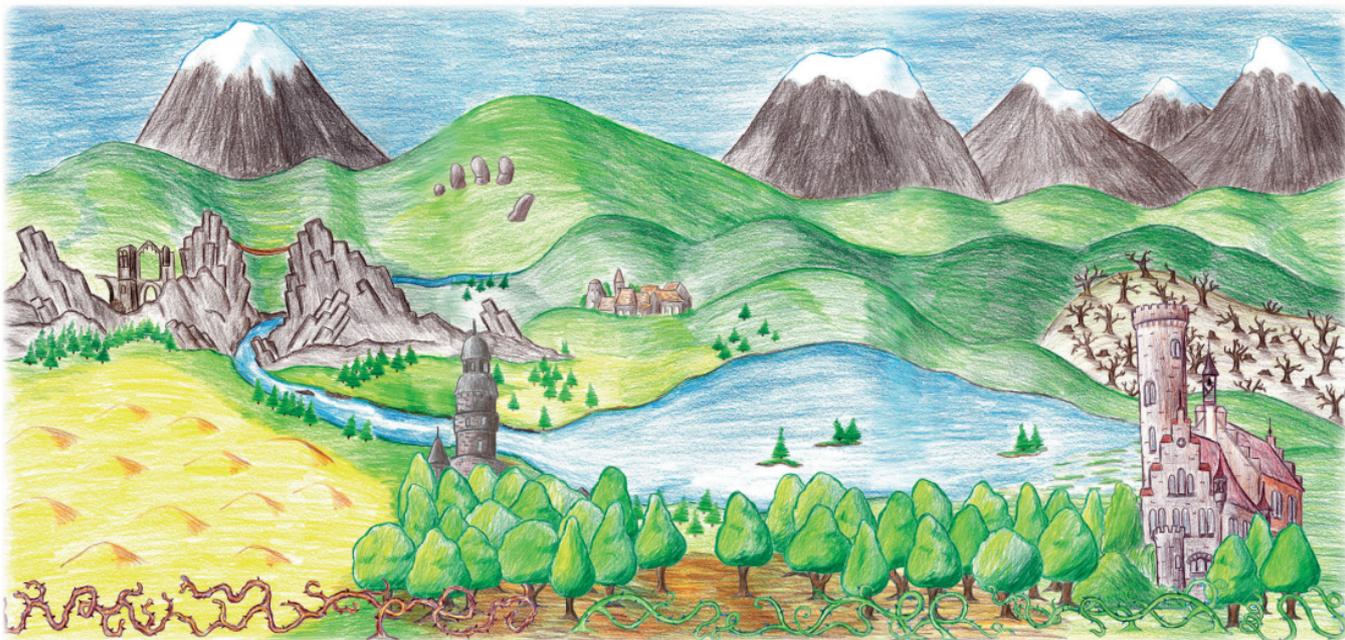


Sprache fördern mit Erzählspielen

Handout zum gleichnamigen Workshop



Vorwort:

Geschichten machen Lust auf Sprache. Sie lassen uns aufhorchen, formen unsere Gedanken und geben den Worten einen aufregenden Klang. Sie beschäftigen uns oft noch lange, nachdem wir sie gehört haben. Indem wir zuhören und erzählen, machen wir uns ein Bild von der Welt, vermitteln uns selbst und schaffen Gemeinschaft mit anderen.

Und wir alle haben unsere eigenen Geschichten. Um sie zu erzählen suchen wir nach den richtigen Worten. Darum eignen sich Geschichten und Erzählspiele gut für die Sprachförderung. Mit den vorgestellten Methoden soll ein einfacher Zugang zum gemeinsamen Erzählen mit Kindern und Jugendlichen geschaffen werden. Die meisten können ohne große Vorbereitung in den pädagogischen Alltag eingebaut werden und eignen sich für ganz unterschiedliche Zielgruppen und Situationen.

Die richtige Atmosphäre

Erzählen kann man fast überall und in allen möglichen Situationen. Auch viele Erzählspiele können zwischendurch oder mal eben gespielt werden. Draußen auf dem Spielplatz, während man auf das Mittagessen wartet oder als Abschluss eines Eltern-Kind-Nachmittags. Es empfiehlt sich aber, eine Erzählrunde zu einem regelmäßigen Angebot zu machen, das entsprechend vorbereitet wird.

Die äußeren Rahmenbedingungen

- Ein ausreichend großer Raum, möglichst störungsfrei und reizarm
- Genügend Stühle/Sitzplätze für alle
- Feste Zeiten. Man beginnt gemeinsam und hört gemeinsam auf (Bei jüngeren Kindern 10-20 Minuten, bei älteren Kindern bis zu einer Stunde)
- Evtl. eine gestaltete Mitte mit farbigen Tüchern, passenden Requisiten oder einer Erzählkerze

Die innere Einstellung:

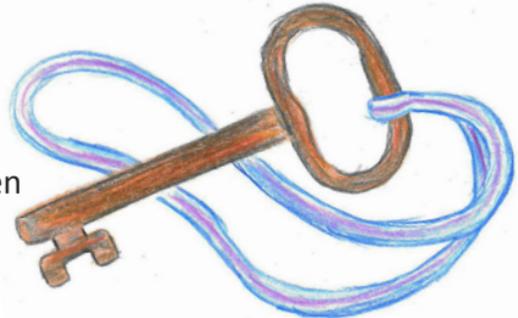
- Ja sagen – die Ideen und Beiträge der Kinder sind gut und richtig
- Positiv motivieren und bestärken
- Nicht werten oder vergleichen
- Selbst gut zuhören und ganz dabei sein

Der Ein- und Ausstieg:

Kinder mögen wiederkehrende Rituale. Wenn die Erzählrunde immer gleich anfängt, können sie sich darauf einstellen, dass es jetzt losgeht. Wie man den Einstieg gestaltet, hängt von den eigenen Vorlieben ab.

Folgende Dinge sind möglich:

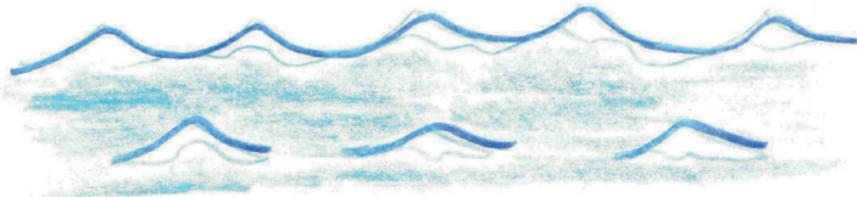
- Erzählkerze anzünden
- Märchenreich aufschließen (CricCrac)
- Einen Gong schlagen
- Eine Melodie spielen oder ein Lied singen
- Gemeinsam einen Spruch aufsagen
- Einen Erzählstein herumgeben
- Einen Händedruck durchgeben



Für den Anfang ist es außerdem empfehlenswert, mit den Kindern Regeln für die Erzählrunde abzusprechen. Dabei dürfen die Kinder sich auch eigene Regeln ausdenken. Wenn man sich auf eine Regel geeinigt hat, wird sie in die Hand notiert. Sollte später gegen eine Regel verstoßen werden, kann man die Hand heben und auf den Regelverstoß hinweisen.

- Wenn jemand anderes erzählt, bin ich leise.
- Es wird nicht gegessen oder getrunken.
- Wenn ich auf die Toilette muss, verlasse ich still den Raum.
- Ich störe meine Nachbarn nicht.
- Popeln ist erlaubt (optional).

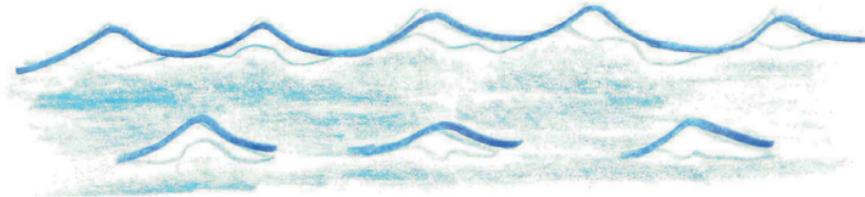
Natürlich wird die Erzählrunde auch gemeinsam beendet, die Kerze wird ausgepustet, das Märchenland wieder abgeschlossen oder der Erzählstein kommt zurück in die Kiste.



Mitmachgeschichten

Mitmachgeschichten eignen sich gut als Einstieg in das Erzählen. Meistens werden die Zuhörer dabei aufgefordert, Teile der Geschichten mit Geräuschen, Bewegungen, Reimen oder Liedern zu ergänzen. Sie sind also im hohen Maße interaktiv.

In ihrer einfachen Form sind es Fingerspiele oder Kettengeschichten, die die Kinder durch die vielen Wiederholungen bald mitsprechen können. Die Mitmachgeschichten leben davon, dass man sie immer wieder erzählt. So werden die Kinder immer sicherer und nach und nach können neue Elemente hinzuerfunden werden, die die Geschichten bereichern. Oder aber man beginnt, mit der Stimme zu spielen, die Geschichten dann ganz leise flüsternd oder mit besonders hoher oder besonders tiefer Stimme zu erzählen.



Die Alte im Kürbis

Es war einmal eine alte Frau, die lebte in einem kleinen Häuschen am Fuß eines Berges. Oben auf dem Berg wohnte ihre Tochter. Wenn die alte Frau Hunger hatte, dann ging sie zu ihrer Tochter, die eine gute Köchin war.

Eines Tages begegneten ihr auf dem Weg nacheinander drei wilde Tiere: Ein Wolf, ein Bär und ein Tiger. Alle wollten sie fressen, aber jedesmal lachte die alte Frau und sagt, dass sie ja viel zu mager sei, um so ein großes Tier satt zu machen. Sie sei aber auf dem Weg zu ihrer Tochter und wenn sie dort gegessen hätte, dann käme sie gerne zurück um sich fressen zu lassen. Alle Tiere waren damit einverstanden und ließen die alte Frau ziehen.

Bei ihrer Tochter bekam die alte Frau alle ihre Lieblingsspeisen und noch drei Teller Kürbissuppe dazu. Um auf dem Rückweg nicht gefressen zu werden, versteckte sich die alte Frau in dem ausgehöhlten Kürbis, den ihre Tochter den Berg hinunter rollte. Tiger und Bär ließen sich so hereinlegen, aber der Wolf war schlauer und begann, ein Loch in den Kürbis zu schaben. Als das Loch groß genug war, steckte er seine Schnauze hindurch und bekam von der alten Frau einen kräftigen Schlag mit ihrem Stock. Genau auf die Nase. Jaulend lief der Wolf davon und die alte Frau ging vergnügt nach Hause.

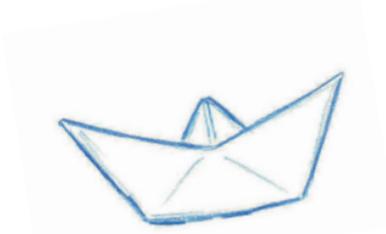
Storyboard



Mitmach-Möglichkeiten in der Geschichte:

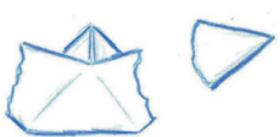
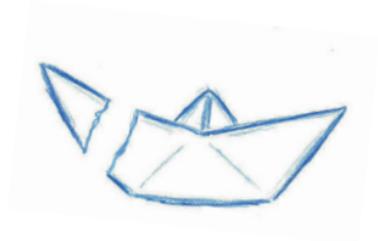
- „Aah - Rickitickitock, Aah - Rickitickitock, ich geh' spazieren mit meinem Stock.“ Mit der Hand einen imaginären Stock bewegen.
- „Und dann setzte sie ihrer Mutter alle ihre Lieblingsessen vor. Was ist dein Lieblingsessen? Und deines? Und all diese Dinge aß die alte Frau mit großem Vergnügen.“
- „Und die alte Frau schlürfte mit Genuss die leckere Kürbissuppe: Schlürf - Aaahhh! Schlürf - Aaahh! Schlürf - Aaahhh!“ Das Löffeln der Suppe nachspielen.
- Rolle, rolle, rolle, rolle, rolle, rolle, rolle. Rolle, rolle, rolle, rolle, rolle, rolle, rolle. Rolle, rolle, rolle, rolle, rolle, rolle. Nach und nach immer schneller werden.
- Beim ersten Erzählen werden die Tiere nur beschrieben und die Kinder können raten, auf welches Tier die alte Frau trifft.
- Wenn die Kinder die Geschichte schon kennen, können sie auch die Parts der Tiere übernehmen und deren Rollen sprechen.

Das Hemd des Kapitäns



Es war einmal ein Schiff, das fuhr über das weite Meer. Eines Tages entdeckte der Koch, dass Ratten in der Speisekammer waren und meldete das dem Kapitän.

Überall wurden Rattenfallen aufgestellt, aber es nützte nichts, die Ratten wurden immer mehr. Da ließ der Kapitän alle Ratten an das Heck des Schiffes treiben und sprengte es ab.

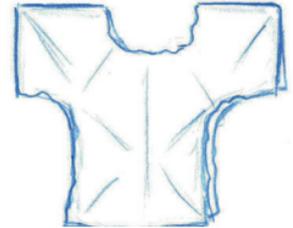


Aber die Ratten waren schlau und hatten sich schnell an den Bug des Schiffes geflüchtet. Da reichte es dem Kapitän und er sprengte auch den Bug ab.



Aber auch dieses Mal konnten sich die Ratten noch rechtzeitig retten. Alle miteinander kletterten sie hoch auf den Schornstein. Der Kapitän war jetzt so böse, dass er auch noch den Schornstein absprengen ließ.

Da fehlte jetzt so viel vom Schiff, dass es sank und alle miteinander untergingen. Von dem Schiff, den Seeleuten und den Ratten hat man nie wieder etwas gesehen. Das Einzige, das man jemals fand, war das Hemd des Kapitäns.



Diese Geschichte animiert Kinder dazu, sie immer wieder nachzuerzählen und den Effekt vorzuführen. Kleinere Kinder haben allerdings oft Schwierigkeiten, ein Papierschiff zu basteln. Die entstandenen Hemden lassen sich auch gut bemalen und gestalten und werden gerne der einen oder anderen Puppe angezogen.

Geschichten mit viel Bewegung

Diese Art der Geschichten bringt ordentlich Action in eine Gruppe. Die Kinder müssen schnell auf bestimmte Schlüsselwörter reagieren und somit die ganz Zeit gut zuhören.

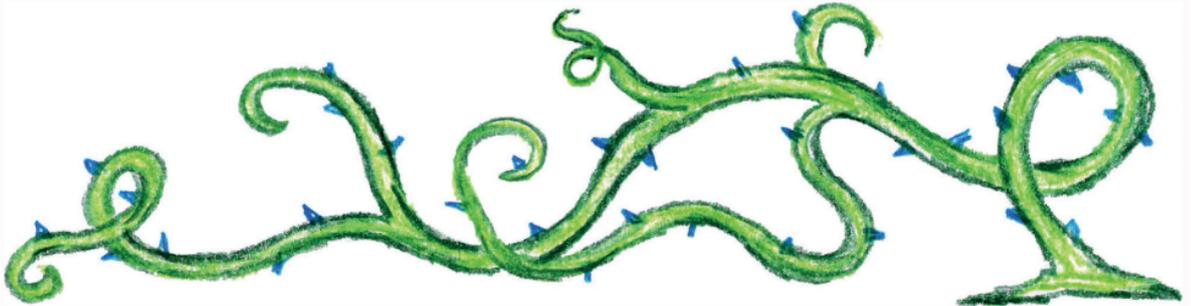
Giftzwerg:

Alle Spieler stellen sich um den Erzähler und berühren ihn an dessen ausgestreckten Händen. Dieser beginnt eine fantastische Geschichte zu erzählen. Sobald er das Wort Giftzwerg ausspricht, rennen alle anderen Spieler weg und versuchen einen vorher vereinbarten Bereich zu erreichen.

Schafft der Erzähler es aber, einen von den Flüchtenden vorher abzuschlagen, muss dieser nun weitererzählen. Das Spiel lebt von dem Gekribbel, wenn der Erzähler auch von Giftpilzen, Giftmischern oder Giftzähnen erzählt, man da aber noch nicht weglaufen darf. Tut man es doch, ist man automatisch Erzähler.

Schnappen:

In der Mitte liegen Bonbons, genau eines weniger als Zuhörer. Die sollten alle nur eine Armlänge von den Bonbons entfernt sitzen. Der Erzähler beginnt eine Geschichte zu erzählen. Nennt er dabei ein vorher vereinbartes Schlüsselwort (Ast, Drachenfeuer, Goldschatz) greifen alle Zuhörer nach einem der Bonbons. Wer keines erwischt, muss nun weitererzählen, bekommt aber zur Belohnung für das Erzählen eines der Bonbons. Wer einmal erzählt hat, ist beim Bonbon-Schnappen nicht mehr dabei. Die restlichen Bonbons kommen wieder in die Mitte. Und die Geschichte wird so lange weitererzählt, bis nur noch eines übrig ist.



Impulsgeschichten:

Mit einem einzelnen Bild, einer Muschel oder einem Foto kann man bereits eine Geschichte erzählen. Man verknüpft die Dinge mit Erinnerungen oder Emotionen, kommt auf ganz neue Gedanken und Ideen. Bei den Impulsgeschichten, geht es darum, diesen Effekt zu nutzen. Sie eignen sich, um auch mit größeren Gruppen gemeinsam zu erzählen. Die Impulse können dabei ganz unterschiedlich gestaltet sein.

- Post- oder Bildkarten
- Fotos
- kleine Gegenstände
- Naturmaterialien

Wichtig ist, dass die Dinge in die Hand genommen und eingehend betrachtet werden können. Dabei sollten die Materialien nicht zu klein sein, damit sie von allen in der Runde zu erkennen sind.

Die Impulse können immer wieder benutzt werden und führen doch zu immer

neuen Geschichten und Ergebnissen. Am häufigsten werden sie auf folgende Weise eingesetzt:

Variante 1 – Reihum:

Der erste Spieler nimmt einen Impuls auf und baut diesen in den Beginn einer Geschichte ein. Das sollten nicht mehr als zwei bis drei Sätze sein. Danach nimmt der nächste Mitspieler einen Impuls auf und führt die Geschichte ebenfalls mit zwei oder drei Sätzen fort. Wenn alle mindestens einmal erzählt haben oder alle Impulse genutzt wurden, wird die Geschichte beendet.

Wichtig dabei ist, dass die Impulse erst zu sehen sind, wenn man sie aufnimmt. Karten liegen also verdeckt in der Mitte, Gegenstände werden aus einem Beutel gezogen oder aus kleinen Schachteln genommen.

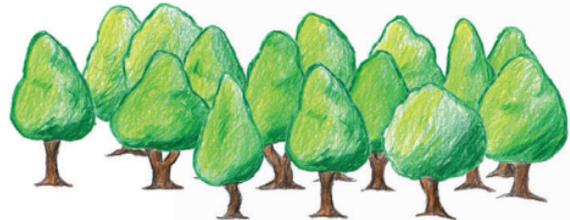
Variante 2 – Ablegen:

Alle Mitspieler erhalten zu Beginn einen oder mehrere Impulse, die sie in ihrer Hand halten. Der erste Mitspieler legt einen der Impulse vor sich ab und beginnt damit die Geschichte. Wer nun glaubt, die Geschichte, mit einem der eigenen Impulse fortführen zu können, legt diesen vor sich ab und erzählt weiter. Die Geschichte wird dann beendet, wenn jeder mindestens einmal dran war.

Variante 3 – Unterwegs:

Möchte man das Spiel unterwegs spielen, können die Impulse aus der Umgebung genommen werden. Entweder man gibt allen Mitspielern vorher ein paar Minuten Zeit, einen eigenen Impuls zu suchen, der in die Geschichte eingebaut wird oder man bleibt an der Stelle stehen und zeigt auf die Dinge, die in die Geschichte mit eingebaut werden.

Bei allen Varianten gibt es keine Sieger, es wird gemeinsam eine Geschichte erfunden. Auch müssen die Gegenstände oder Bildmotive nicht eins zu eins in die Geschichte eingebaut werden, es sind Impulse, die ganz individuell interpretiert werden können. Da gibt es also kein falsch oder richtig. Und wenn jemandem zu dem eigenen Impuls absolut nix einfällt, kann man sich helfen lassen oder einen neuen nehmen.



Dynamische Impulsgeschichten

Auch hier wird mit Impulsen gearbeitet, um gemeinsam eine Geschichte zu entwickeln. Die Impulse werden allerdings von den Kindern selbst gestaltet und es kommen noch spielerische Elemente hinzu.

Auf Fahrt mit der „Flotten Liesel“

Materialien:

DinA6-Karteikarten mit aufgemalten Wellen

Blanko DinA6-Karteikarten

Ein kleines Spielzeugschiff

Buntstifte



Die Kinder wollen gemeinsam eine Schiffsreise mit der „Flotten Liesel“ unternehmen. Dazu erzählt die Spielleitung zunächst von den umfangreichen Vorbereitungen, stellt die Mannschaft und das Schiff vor und erklärt, dass auf dem Meer natürlich jede Menge Abenteuer und Gefahren warten:

Schlechtes Wetter, Ungeheuer, unbekannte Inseln oder Piraten. Die Kinder bekommen Karteikarten, auf die sie je eine Sache malen, die dem Schiff unterwegs begegnen könnte. Dazu haben die Kinder eine viertel Stunde Zeit. Wenn genügend Karten zusammengekommen sind, beginnt die Reise.

Vor dem Schiff liegt das Meer, das durch 36 Karten dargestellt wird, in einem Feld mit sechs mal sechs Karten, Rückseite nach oben. Die Karten werden von der Spielleitung so ausgelegt, dass die Wellenkarten eine durchgehende Route (Kante an Kante) von der ersten zur letzten Reihe bilden. Woher die Passage führt, dürfen die Kinder vorher nicht sehen, sondern müssen dies selbst herausfinden.

Ein Kind wählt eine Karte aus der vordersten Reihe aus, auf die es das Schiff stellt. Die Karte darunter wird umgedreht. Ist es eine Wellenkarte, darf das Kind das Schiff ein Feld weiterziehen. Ist es aber eine Abenteuerkarte, muss das Kind erzählen, welches Abenteuer die Mannschaft des Schiffes hier erlebt hat. Danach kehrt das Schiff zurück in den Hafen, alle aufgedeckten Karten werden wieder verdeckt hingelegt und das nächste Kind zieht das Schiff auf eines der Felder in der Startreihe.

Ziel ist es, den einzig sicheren Weg über das Meer finden und sich über die vielen tollen Abenteuer zu wundern, die die Mannschaft der Flotten Liesel dabei erlebt.

Abenteuer im Märchenland:

Materialien:

Eine Karte vom Märchenland
Ereigniskarten mit Aufgaben und Gefahren
DinA7-Karteikarten
Buntstifte



Die Spielleitung erzählt den Einstieg zu einer Geschichte, in der die zuhörenden Kinder die Hauptrolle spielen:

Eines Tages entdeckten Louise, Oskar, Miriam, Lulu und Ben beim Spielen eine geheime Tür im Keller des Kindergartens. Die lag versteckt hinter ein paar alten Brettern und war gerade groß genug für ein Kind. Es war ein bisschen Gezerre,

die Tür zu öffnen und dahinter befand sich ein langer Gang, der tiefer und tiefer unter die Erde führte. Am Ende des Ganges war eine weitere Tür, hinter der die Kinder ein leises Schluchzen hörten. Da weinte jemand, und es war ein Zwerg, der auf einem kleinen goldenen Thron saß und heulte. Sein Sohn war entführt worden und niemand hatte ihn wiederfinden können. Da versprachen die Kinder, selbst nach ihm zu suchen. Sofort hörte der Zwergenkönig auf zu weinen und brachte die Kinder in eine große Kammer. „Hier könnt ihr euch alles aussuchen, was ihr für die Reise braucht, aber jeder kann nur drei Dinge mitnehmen.“

Damit bekommen die Kinder alle drei kleine Karteikarten und Stifte. Auf jede Karteikarte dürfen sie einen Gegenstand malen, von dem sie glauben, er könnte ihnen auf ihrer gefährlichen Reise nützlich sein.

Sind alle Karteikarten bemalt, werden sie offen hingelegt, so dass sie für alle sichtbar sind. Die Kinder stellen ihre Gegenstände kurz vor. Es macht nichts, wenn welche doppelt vorkommen. Dann wird der Märchenland-Plan ausgerollt und die Ereigniskarten mit den vorgegebenen Herausforderungen darauf verteilt. Die Kinder müssen sich zunächst darauf einigen, wo sie mit ihrer Suche beginnen wollen und dort wird die oberste Ereigniskarte aufgedeckt. Die Kinder

lesen sich die Aufgabe durch und überlegen gemeinsam, wie sie diese lösen können. Dafür müssen sie einen ihrer Gegenstände einsetzen und erzählen der Spielleitung, was damit passiert.

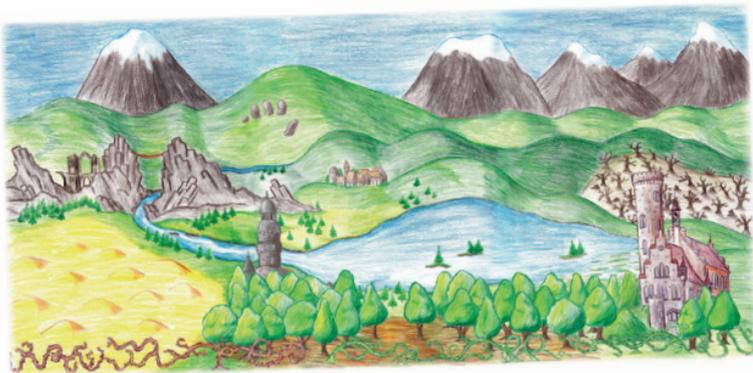
Ist die Spielleitung damit zufrieden, können die Kinder weiterziehen. Es ist aber auch möglich, dass die Spielleitung eine zusätzliche Schwierigkeit einbaut, für die ein weiterer Gegenstand eingesetzt werden muss. Nach Ablauf einer bestimmten Zeit, wird die letzte Aufgabe zur Rettung des Prinzen gestellt. Bis dahin sollten möglichst viele Gegenstände eingesetzt worden sein, damit alle Kinder zur Rettung beigetragen haben. Wenn der Prinz gerettet ist, erzählt die Spielleitung den Abschluss der Geschichte:

So kehrten alle zurück zum Zwergenkönig, der nun schon wieder heulen musste, als er seinen geretteten Sohn in die Arme nahm. Er bedankte sich bei Louis, Oskar, Miriam, Lulu und Ben und die Kinder versprachen, die Zwerge bald wieder zu besuchen.



Variante:

Das Spiel lässt sich auch gut ohne Märchenland-Plan und Ereigniskarten spielen. Dazu lässt sich die Spielleitung die Abenteuer und Aufgaben spontan einfallen. Es ist auch möglich, dass der Einstieg in die Geschichte von einem der Kinder erzählt wird. Wenn man nicht an einen festen Plan gebunden ist, kann die Reise auch unter das Meer führen, in das Innere eines Gemäldes oder in eine Wolkenstadt. Der Vorteil dieser Variante ist, dass sie meist lebendiger wird, weil alles erst im Moment entsteht. Wer unbedingt einen Märchenland-Plan haben möchte, kann diesen gut auf eine Rolle Packpapier malen oder von den Kindern malen lassen.



Weiterführende Literatur zum Thema:

Erzählspiele von A bis Z

von Stephanie Jentgens und Gerhard Knecht

Verlag: westermann

Mit Kindern Geschichten erfinden, erzählen und darstellen

von Monika Paris und Volkhard Paris

Verlag: BELTZ

Die große Erzählwerkstatt für kleine Geschichtenerfinder

von Claus Claussen

Verlag: Auer

Erzählwerkstatt im Kindergarten

von Thomas Hoffmeister-Höferer (Hrsg.)

Verlag: Cornelsen



Noch Fragen?

Buchen Sie mich:

Rainer Mensing

Diplompädagoge und Erzähler aus Essen

0201/8158262

rainer.mensing@web.de