

UNTERRICHTSENTWICKLUNG



Vom Zuhören zum Erzählen

Didaktisches Material zum Projekt *ErzählZeit*

Bildungsregion Berlin-Brandenburg

Vom Zuhören zum Erzählen

Didaktisches Material zum Projekt *ErzählZeit*

Autorinnen

Marion Gutzmann, Kirsten Jungschlaeger, Regina Pols, Brigitte Schulte

IMPRESSUM

Herausgeber

Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM)

14974 Ludwigsfelde-Struveshof

Tel.: 03378 209 - 0

Fax: 03378 209 - 149

www.lisum.berlinbrandenburg.de

Autorinnen Marion Gutzmann, Kirsten Jungschlaeger, Regina Pols, Brigitte Schulte

Redaktion Marion Gutzmann

Grafiken Anke Fischer

Fotografie Anke Fischer, Christa Penserot, Regina Pols

Die abgebildete Erzählerin ist Sabine Kolbe. Die abgebildeten Schülerinnen und Schüler besuchen die Carl-Kraemer-Grundschule. Die Schülerarbeiten sind im Unterricht von Regina Pols entstanden, die Erzähltagbücher in der LG E an der Chamisso-Grundschule.

Träger von *ErzählZeit*: ErzählKunst e. V.

Gestaltung und Layout Christa Penserot

Druck und Herstellung Hans Gieselmann Druck und Medienhaus, Potsdam

ISBN 978-3-944541-00-6

© Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM); Mai 2013

Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte sind einschließlich Übersetzung, Nachdruck und Vervielfältigung des Werkes vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf ohne schriftliche Genehmigung des LISUM in irgendeiner Form (Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden. Eine Vervielfältigung für schulische Zwecke ist erwünscht. Das LISUM ist eine gemeinsame Einrichtung der Länder Berlin und Brandenburg im Geschäftsbereich des Ministeriums für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg (MBS).

Vorwort



Liebe Kolleginnen und Kollegen,

mit der vorliegenden Handreichung *Vom Zuhören zum Erzählen* wurden didaktische Materialien zum Projekt *ErzählZeit* entwickelt, die zur Vor- und Nachbereitung von Erzählsituationen an den Schulen des Primarbereichs bzw. im Kitabereich anregen. Anliegen dieser Broschüre ist es, das Projekt *ErzählZeit* vorzustellen und langfristig und nachhaltig die Etablierung einer Erzählkultur in den pädagogischen Einrichtungen zu unterstützen. Das breite Wirkungsspektrum des Erzählens wird mit der Wahl der Märchen als inhaltlicher Gegenstand des Erzählens präferiert.

Was, warum und wie professionell erzählt wird, erschließt sich Ihnen als Leserinnen und Lesern durch die Darstellung authentischer Erzählsituationen, die von professionellen Erzählerinnen des Projektes *ErzählZeit* gestaltet wurden. Aktivitäten, mit denen Zuhören beispielsweise über gestische und mimische Unterstützung, über die Begleitung des Erzählens mit Geräuschen, dem Weiterführen von Gedanken oder dem Erzählen sich wiederholender Bausteine aktiviert und zunehmend eigenständiges Erzählen gefördert werden kann, stehen dabei im Mittelpunkt. Zur Förderung des selbstständigen Erzählens der Kinder findet sich in der Handreichung eine breite Palette unterschiedlicher Zugänge und eine Vielfalt von Umsetzungsanregungen. Diese Beispiele bieten einerseits vielfältige Möglichkeiten der Einbettung in unterschiedliche Unterrichtsphasen und -formen sowie der Differenzierung, andererseits stellen sie ein Angebot dar, das Erzählen im schulinternen Curriculum bzw. als Entwicklungsschwerpunkt innerhalb der Schulprogrammarbeit zu verankern. Die aufgenommenen Kontaktadressen und Literaturangaben bieten zusätzliche Informationen zur dargestellten Thematik.



In diesem Zusammenhang bedanken sich die Autorinnen der Broschüre bei den *ErzählZeit*-Erzählerinnen Sabine Kolbe (Projektleiterin), Kerstin Otto und Sabine Steglich, die es ermöglicht haben, in den *ErzählZeit*-Stunden der drei Erzählerinnen in verschiedenen Klassen und an verschiedenen Schulen zu hospitieren. Die Kapitel 1.3, 2.1 und 3.2.2 beruhen auf Beobachtungen in Hospitationsstunden bei der Erzählerin Sabine Kolbe. Im Anschluss an die Hospitationen standen die Erzählerinnen für Auswertungsgespräche und die Reflexion der Beobachtungsergebnisse wie auch für ein Beratungsgespräch zur Konzeption der Handreichung zur Verfügung. Die vorgestellten Märchen in dieser Broschüre wurden von den *ErzählZeit*-Erzählerinnen beigeleitet. Gleichfalls geht ein Dankeschön an die Schülerinnen und Schüler und Lehrkräfte der Carl-Kraemer-Grundschule. Ohne die Unterstützung mit Schülerbeispielen und Fotos hätte die vorliegende Handreichung in dieser Form nicht entstehen können. So werden auch anhand der Fotos die Potenziale des Erzählens hinsichtlich der Erfolg versprechenden Förderung des aktiven Zuhörens der Kinder sichtbar herausgestellt.

Wir hoffen, Ihnen mit den vorgestellten Beispielen vielseitige Anregungen für die Einbindung des Erzählens in Ihren Schulalltag zu geben. Vielleicht lassen Sie sich auch ein wenig einfangen von der Faszination der vorgestellten Märchen sowie der Wirkung der Illustrationen und Fotos beim Eintauchen in die Welt des Erzählens.

Susanne Wolter
Leiterin der Abteilung Unterrichtsentwicklung
Grundschule/Sonderpädagogische Förderung und Medien

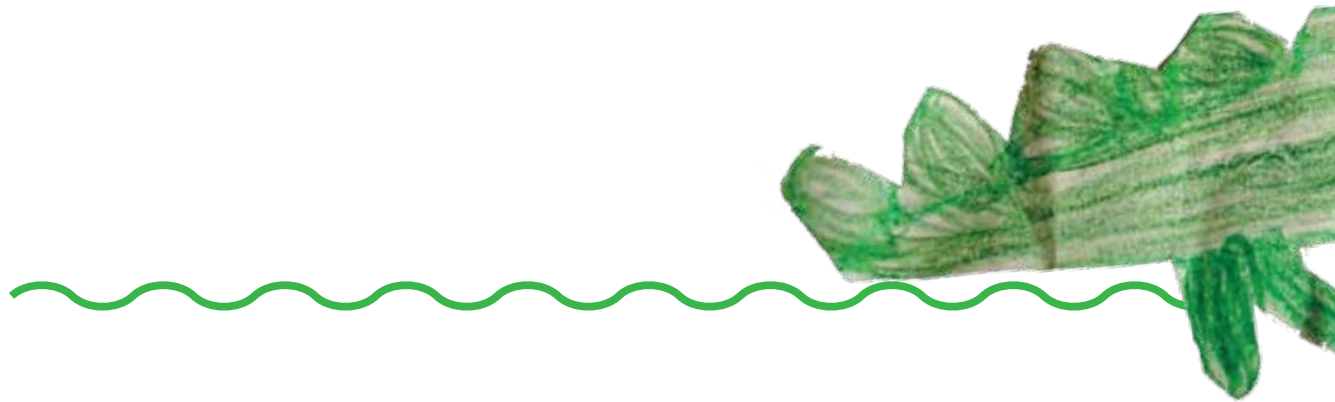
Inhalt

1	Erzählen	7
1.1	<i>ErzählZeit</i> – ein Schulprojekt stellt sich vor	9
1.2	Erzählen – die älteste literarische Kunstform	12
1.3	Künstlerisches Erzählen – was gehört dazu?	13
1.4	Den Blick auf andere Sprachen und Kulturen richten – Potenziale für den Unterricht in allen Fächern	16
2	Zuhören	19
2.1	Hören – Hinhören – Zuhören	20
2.2	Kinder brauchen Märchen – zur tiefenpsychologischen Bedeutung von Märchen	22
2.3	„Und wenn sie nicht gestorben sind ...“ Sprachbildung durch Märchen und künstlerisches Erzählen	24
3	Weitererzählen	27
3.1	Texte verstehen und wiedergeben	29
3.1.1	Die individuelle Rezeption würdigen: Spontanes Erzählen	29
3.1.2	Die Eindrücke ordnen: Erzählstraße	30
3.1.3	Die Eindrücke ordnen: Märchen am Roten Faden	34
3.1.4	Die Eindrücke ordnen: Brainmapping	36
3.2	Kreatives Umgestalten – handelnd mit Texten umgehen	37
3.2.1	Requisitenfundus	37
3.2.2	Erzähltagebuch	40
3.2.3	Erzählkiste	42
3.2.4	Kamishibai	46
3.2.5	Lapbook	50

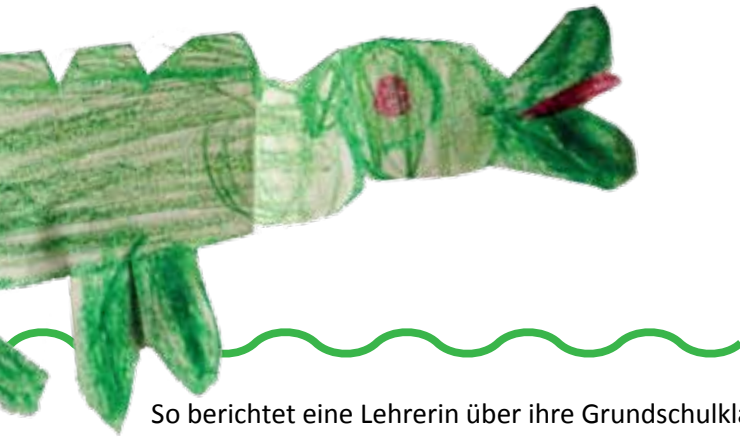
3.2.6	Papiertütentheater	54
3.3	Selbst Erdachtes erzählen	55
3.3.1	Analog- oder Parallelmärchen	55
3.3.2	Falt-Geschichten vom Schiff, aus dem ein Hemd wird	56
3.3.3	Märchen zu einem Bild	58
3.3.4	Märchenlandkarte	60
3.3.5	Märchen zu drei Fragen	62
3.3.6	Märchenlotterie	64
3.3.7	Biografisches Erzählen	65
4	Nicht nur im Klassenzimmer	69
4.1	Vorschläge für Exkursionen und Aktivitäten rund um das Thema Märchen	70
5	Anhang	73
5.1	Märchentexte	74
	Tapalapautau – das französische Tischlein deck dich	75
	Das Märchen vom Zauberspiel Allem Kallem	77
	Das Märchen von den Märchen	81
	Das Töpfchen	82
	Jack und die Bohnenranke	83
5.2	Literaturempfehlungen	88
5.3	Faltanleitungen/Kopiervorlagen	89

1 Erzählen





1.1 *ErzählZeit* – ein Schulprojekt stellt sich vor



*Das ist ja wirklich unglaublich, wie die zuhören.
Man könnte eine Stecknadel fallen lassen.
Und ich kann das so gut verstehen, weil es mir ja selbst so geht.
Man versinkt ganz und gar in der Geschichte, und das hat etwas damit zu tun,
wie das erzählt wird, diese Lebendigkeit und Intensität.*

Kolbe/Wardetzky, S. 21

So berichtet eine Lehrerin über ihre Grundschulklasse, die an dem Projekt *ErzählZeit* teilnimmt und für die während eines gesamten Schuljahrs einmal pro Woche „Märchenstunde“ auf dem Stundenplan steht. Eine erfahrene Erzählerin trägt Märchen aus aller Welt lebendig vor und zieht damit sowohl die Kinder als auch ihre Lehrerin in Bann.

Basierend auf den Erfahrungen aus dem Pilotprojekt „Sprachlos?“ (initiiert von Prof. Dr. Kristin Wardetzky, UdK und realisiert vom Erzähltheater FabulaDrama) setzt *ErzählZeit* mit seinem Konzept einen Qualitätsmaßstab für die Erneuerung und Erhaltung einer Kulturtechnik des Mündlichen, der in der Trias Erzählen-Zuhören-Weitererzählen seine Ausprägung findet. Seit dem Schuljahr 2008/09 hat sich *ErzählZeit* als ein künstlerisches Format der Sprachbildung etabliert, welches auf Grund der Langfristigkeit und des poetischen Umgangs mit der deutschen Sprache zu nachhaltigen Erfolgen in der Sprachentwicklung von Kindern führt. Professionelle, an der UdK Berlin ausgebildete Erzählerinnen und Erzähler eröffnen den Kindern über den Zeitraum eines Schuljahres die Welt der internationalen Märchen und Mythen und damit den Zugang zu fremden Kulturen. Zum jetzigen Zeitpunkt arbeiten 16 Erzählerinnen und Erzähler in den verschiedenen *ErzählZeit*-Projektangeboten, die Projektleitung liegt in den Händen von Sabine Kolbe. Einschließlich des Schuljahres 2012/13 haben bisher 53 Berliner Grundschulen an einem Langzeitprojekt teilgenommen.

Ziel ist die Förderung der sprachlichen Bildung und der kulturellen Teilhabe insbesondere in mehrsprachigen und mehrkulturellen Lerngruppen. Im Sinne einer interkulturellen Bildung lernen die Kinder Märchen aus unterschiedlichen Kulturkreisen kennen, setzen sich mit ihnen aktiv auseinander und schlüpfen im Verlauf des Projekts selbst immer mehr in die Rolle des Erzählers oder der Erzählerin.

*Sprachbildung, interkulturelles
Lernen und kulturelle Teilhabe*

Zuhören als Brücke zur literarischen Sprache

Dadurch entwickeln sie Imaginationsfähigkeit und Phantasie, vor allem aber erwerben sie sprachliche Kompetenzen wie Wortschatz, Textstrukturen und Präsentationskompetenz. Denn das faszinierte Zuhören bildet für die Kinder eine Brücke zur literarischen Sprache.

Nachhaltigkeit ist empirisch belegt

Die Nachhaltigkeit dieses innovativen Projekts in Bezug auf Sprachbildung konnte in verschiedenen wissenschaftlichen Studien empirisch belegt werden (vgl. Straus/Höfer). Das Pilotprojekt „Sprachlos?“ wurde 2007 im Rahmen des bundesweiten Wettbewerbs „Kinder zum Olymp“ mit dem Sonderpreis der Jury ausgezeichnet. Im Wettbewerb „Ideen für die Bildungsrepublik“ wurde *ErzählZeit* im Februar 2012 als Bildungsidee 2011/12 gewürdigt.

Wie sieht eine typische Langzeitbegleitung in Grundschulen aus?

wöchentliche Erzählstunden über ein Schuljahr

- Pro Grundschule nehmen drei Klassen an dem Projekt teil, und zwar sollten möglichst zwei Lerngruppen aus der Schuleingangsphase beteiligt sein. Die Teilnahme der Lehrerinnen und Lehrer an den Erzählveranstaltungen ist verbindlich.

Die Begleitung erstreckt sich über ein Schuljahr mit ca. 30 Terminen; eine Märchenerzählerin oder ein Märchenerzähler erzählt einmal pro Woche für jede Klasse eine Stunde lang Märchen aus aller Welt, insbesondere aus den Herkunftsländern der Kinder. Im Verlauf des Jahres besuchen dreimal auch fremdsprachige Erzählerinnen und Erzähler die Schule.

Lehrerfortbildungen

- Zur Unterstützung der beteiligten Lehrkräfte führt *ErzählZeit* zwei Fortbildungen durch. Die erste findet zu Beginn des Projektes als Einführung für das gesamte Kollegium statt, z. B. auf einer Gesamtkonferenz. Die zweite liegt im zweiten Schulhalbjahr und dient zur Reflexion und Anregung der teilnehmenden Lehrkräfte und anderer interessierter Kolleginnen und Kollegen. Es geht darum, die Erzähl- und Zuhörkultur in den Schulen zu entwickeln und die Lehrkräfte durch praktische Übungen zu ermutigen, das mündliche Erzählen im Unterricht selbst zu praktizieren und bei den Schülerinnen und Schülern zu fördern.

Elternabend

- Die Erzählerinnen und Erzähler präsentieren das Projekt für die Eltern der teilnehmenden Klassen auf dem ersten Elternabend des Schuljahres. Damit steigt auch die Chance, dass die Kinder auf Nachfragen zu Hause die Geschichten weitererzählen.
- Erzählveranstaltungen für Eltern und Kinder in Bibliotheken
- Außerdem führen sie zwei Erzählveranstaltungen für Schülerinnen und Schüler sowie Eltern der beteiligten Schulen in Partnerbibliotheken durch. Dadurch öffnet sich die Schule und vernetzt sich mit anderen Bildungseinrichtungen des Stadtteils.

- Im Verlauf des Schuljahrs üben die Kinder verstärkt auch das eigene Erzählen. Dazu dienen Projektstage, an denen die Erzählerinnen und Erzähler mitwirken. Sie bereiten die Kinder auf das Erzählen für die Schulöffentlichkeit vor.
- Die Auftritte finden in Stadtteilbibliotheken vor Eltern und Mitschülerinnen und Mitschülern statt. Durch das gemeinsame und generationsübergreifende Zuhören können Eltern und Kinder gleichermaßen für Literatur und Sprache begeistert werden. Ziel ist zum einen, dass die Eltern im Sinne einer Literacy-Förderung dazu angeregt werden, ihren Kindern selbst Geschichten zu erzählen und vorzulesen, zum anderen, dass sich die Eltern von ihren Kindern in der Schule gehörte Geschichten erzählen lassen.

Kinder üben das Erzählen und treten selbst auf

Was ist für die Organisation nötig?

- Die Schule benennt eine Kontaktperson, um den Informationsfluss zwischen Erzählerin bzw. Erzähler und den Lehrkräften der teilnehmenden Lerngruppen zu erleichtern.
- Die Erzählerin oder der Erzähler benötigt einen „Märchenraum“, d. h. die Erzählstunden finden in einem bestimmten Raum für alle drei Klassen hintereinander statt. Im Raum ist eine Zuhörsituation etabliert, mit einem Stuhlhalbkreis und den Tischen an der Seite.
- Außerdem muss es einen sicheren Platz geben, ein Fach oder einen Schrank, in dem die Materialien für die Erzählstunden von Woche zu Woche lagern können.
- Um die Planung zu erleichtern, ist es wichtig, dass die Erzählerin oder der Erzähler rechtzeitig über Ausflüge, Schulfeste, Projektwochen usw. informiert wird.

*Organisation:
Kontaktperson, Märchenraum,
terminliche Absprachen*



Kontakt

www.erzaehlzeit.de
info@erzaehlzeit.de



1.2 Erzählen – die älteste literarische Kunstform

Es ist ein Irrtum zu glauben, in der ganzen Welt seien Märchen für Kinder da. Das trifft nur für (...) Länder zu, in denen Lesen und Schreiben zur allgemeinen Bildung gehören.

Mönckeberg, S. 15



Märchen als eine Urform der Literatur

Märchen, Sagen, Mythen, Heldengeschichten sind die Urformen der Literatur. Lange vor der Verschriftlichung wurde in allen Kulturen Berichtenswertes aus früheren Erfahrungen mündlich überliefert und so vor dem Vergessen bewahrt. Märchen unterhalten und informieren somit zugleich; sie enthalten wichtige kulturelle und interkulturelle Botschaften über Schöpfung und Geschichte, gesellschaftliche Grundwerte und individuelle Lebensthemen. Während Sagen und Heldengeschichten der Wirklichkeit stärker verhaftet sind, zeichnen sich Märchen durch Magie, also durch die Anwesenheit von Zauber, Wunder und Erlösung aus.

Was macht Märchen so einprägsam, dass sie allein durch das mündliche Erzählen als Kulturgut von einer Generation zur nächsten weitergegeben werden können?

Handlung als Spannungsbogen: Ausgangssituation, Suche, Lösung

Zunächst ist es der straff geführte Handlungsverlauf, der mit einer dichten Beschreibung der Ausgangssituation, die oft durch einen Mangel gekennzeichnet ist, beginnt. Aus der geschilderten Problemlage ergeben sich dann der Aufbruch und die Suche der Heldin oder des Helden, die in der Regel im letzten Augenblick zu einem guten Ende führen. Davor müssen verschiedene Herausforderungen und Prüfungen bewältigt werden. Die Bewältigung dieser Aufgaben, deren Schwierigkeitsgrad ansteigt, erzeugt einen leicht einprägsamen Spannungsbogen.

Einprägsamkeit durch typisierende stilistische Gestaltungselemente

Unterstützt wird diese Einprägsamkeit noch durch stilistische Gestaltungselemente wie Wiederholungen, Kontrastierungen (Held – Gegenspieler), feste Eingangs- oder Schlussformeln, z. B. „... und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute“, sowie magische Orte, Zauberwesen, sprechende Tiere und Gegenstände und symbolhaltige Zahlen.

einfaches Geschichtenschema als Stütze

Dieses überaus spannende und doch zugleich einfache Geschichtenschema mit seinem begrenzten Arsenal an Stilmitteln bedient sich also quasi Mnemotechniken, um sich im Gedächtnis der Zuhörerinnen und Zuhörer zu verankern. Deshalb eignen sich Märchen ganz besonders dazu, als Teil der kulturellen Bildung den kindlichen Spracherwerb zu unterstützen.

1.3 Künstlerisches Erzählen – was gehört dazu?

*Mit diesem kleinen Glöckchen hier
öffne ich die Märchentür
und entführe euch zugleich
in das Märchenreich.*

Erzählerin Kerstin Otto

Vor dem Märchenraum werden die Kinder von der Erzählerin mit einem goldenen Glöckchen begrüßt. Es ist ein immer gleiches Ritual, in das die Kinder aktiv einbezogen werden: Sie sprechen den Vers im Chor mit und werden so auf die Erzählsituation eingestimmt.

*Begrüßung
ritualisieren*

Dann betreten sie die Märchenstube und nehmen im Stuhlhalbkreis Platz, der auf die Bühne ausgerichtet ist. Hier sitzt die Erzählerin auf einem Sofa oder einer Bank. Ein roter Samtstoff auf diesem Möbel, als Hintergrund oder auf dem Boden schafft Atmosphäre. Das ist schon alles. „Ein bisschen Kulisse brauche ich“, sagt die Erzählerin. Auf diese Bühne passt jedes Märchen, egal, ob es ein deutsches, russisches oder orientalisches Märchen ist.

Bühne gestalten

Die Erzählstunde beginnt mit dem gemeinsamen Erinnern und Wiedergeben der zuletzt gehörten Märchen. Danach findet die Erzählerin einen aktuellen Anknüpfungspunkt für ihr heutiges Märchen. Wenn es draußen kalt ist, wird sie vielleicht vom eisigen russischen Winter erzählen. Wenn es schneit, dann ist gerade Goldmarie bei Frau Holle. Für das Märchen *Warum das Meerwasser salzig ist* knüpft sie bei dem Teich an, der vom Fenster aus zu sehen ist: Sie fragt nach dem Geschmack von Wasser, kommt über Süßwasser zum salzigen Meerwasser und kann in ihr Märchen einsteigen.

an Aktuelles anknüpfen

Die Erzählerin weiß, aus welchen Ländern und Kulturkreisen die Kinder kommen, und wählt gerne Märchen aus den Kulturen der anwesenden Kinder.

*Kulturen der Kinder
berücksichtigen*

Nach einem weiteren interaktiven Ritual mit einem goldenen Schlüssel beginnt sie zu erzählen: „Es war einmal ...“ oder: „Schili byli ...“ Die Zuhörerinnen und Zuhörer sind sofort gefesselt. Die Erzählerin spielt und lebt das Märchen. Ihre Mimik transportiert die Charaktere der beteiligten Personen, Tiere, ja sogar der sprechenden Äpfel und Öfen. Jeder Charakter hat seine eigene Stimme und seine besondere Art der Sprache und wird so vor aller Augen lebendig. Der Vortrag wird von großen Gesten begleitet. Die Arme der Erzählerin werden zu Flügeln von Vögeln, zu Mauern eines heißen Ofens oder zu Zweigen eines Apfelbaumes, die sich unter dem Gewicht der reifen Äpfel nach unten

*Mimik, Stimme, Gestik,
Spiel einsetzen*

biegen. Die Erzählerin sitzt nun nicht mehr, sie bewegt sich im Raum und bezieht diesen in das Märchen mit ein. Ihre Bühnenpräsenz ist beeindruckend, man erkennt die professionelle Schauspielerin.

So erschließt sich den Kindern die Handlung, auch wenn einige manche der Wörter nicht kennen.

Wiederholungen benutzen

Ein prägnantes Merkmal in der Erzählung ist die mehrfache Wiederholung bestimmter Wendungen wie „Großväterchen fährt und fährt und fährt und fährt ... und kommt schließlich zu einem See.“ oder „Die Mühle mahlt immerzu und mahlt immerzu und mahlt immerzu ...“ Auf diese Weise wird das Verstreichen von Zeit erfahrbar gemacht.

Einmal hat die Erzählerin Husten und baut diesen geschickt in verschiedene Märchen ein: Bei der alten russischen Hexe Baba Jaga wirkt ein hustendes Sprechen sehr überzeugend. Und der Kapitän in *Warum das Meerwasser salzig ist* muss in dieser Märchenstunde öfter mal einen „Schluck Rum aus der Buddel“ nehmen, wenn der Husten kommt. Die Thermoskanne mit Tee wird zur spontanen Requisite.

Requisiten sparsam einsetzen

Requisiten werden von der Erzählerin sparsam und multifunktional eingesetzt. Es gilt dieselbe Regel wie bei der Bühnengestaltung: Weniger ist mehr. Für das Märchen *Frau Holle* hat die Erzählerin nur ein Kissen, welches der Goldmarie als Bett zum Aufschütteln dient und der Pechmarie, um darauf zu faulenz.

Ein roter Samtschal, den die Erzählerin zunächst um den Hals trägt, hat in verschiedenen Märchen unterschiedliche Einsätze: In *Brüderchen und Schwesterchen* ist er das, was er wirklich ist, nämlich ein roter Schal, den die Eltern dem Schwesterchen vom Markt mitbringen. In einem anderen Märchen ist er zuerst ein vermeintlich toter Fuchs, der auf Großväterchens Weg liegt. Dazu wirft die Erzählerin den Schal lässig zu Boden und baut sich dann als erfreutes Großväterchen davor auf. Später ist er ein Wolfsschwanz, den der dumme Wolf zum Angeln ins eisige Wasser hält, bis er festfriert. Auch diese Situation spielt die Erzählerin den Kindern vor.

Zu einigen Märchen faltet die Erzählerin ihre Requisiten während des Erzählens aus Papier. So entstehen zum französischen *Tischlein deck dich* das Tüchlein, der Esel und der Stock vor den Augen der Zuschauer.



1.4 Den Blick auf andere Sprachen und Kulturen richten – Potenziale für den Unterricht in allen Fächern

Der Derwisch wickelte in einem fort weiße Schurwolle auf ein Knäuel. Mehmet küsste dem alten Mann ehrerbietig die Hand, wie es der Brauch verlangte. Sodann packte er seinen Proviant aus und teilte ihn in zwei Hälften. Das gefiel dem Derwisch.

Das Märchen vom Zauberspiel Allem Kallem

<i>Themen für Projekte finden</i>	Märchen bieten in besonderem Maße Themen für kulturelle oder interkulturelle Projekte, da sie eine Vielzahl von Botschaften über Sprache, kulturelle Eigenheiten und gesellschaftliche Werte und Normen enthalten. In dem oben zitierten Märchentext finden wir in nur drei Sätzen mehrere Informationen, die sprachliche und kulturelle Eigenheiten deutlich machen können.
<i>Fragestellungen entwickeln</i>	Folgende Fragestellungen könnten sich u. a. entwickeln: <ul style="list-style-type: none">• Was ist ein Derwisch? Aus welcher Sprache kommt das Wort?• Was ist Schurwolle?• Warum küsst Mehmet dem Derwisch die Hand?• Welche respektbezeugenden Bräuche kennen wir noch?• Ist es selbstverständlich, mit einem Fremden das Essen zu teilen?
<i>fachübergreifend arbeiten</i>	Diese Fragen können nun auf unterschiedliche Art und mit verschiedenen Schwerpunkten bearbeitet werden. Ob damit fächerübergreifend gearbeitet oder im Deutschunterricht auf einzelne Aspekte eingegangen wird, hängt von den Möglichkeiten und Bedingungen der jeweiligen Unterrichtenden ab. In Kooperation mit den gesellschaftswissenschaftlichen Fächern könnten z. B. die Themen <i>Religiöse Besonderheiten</i> (Derwisch), <i>Respektvoller Umgang mit anderen</i> (Küssen der Hand), <i>Gesellschaftliche Grundwerte</i> (Teilen des Essens) bearbeitet werden.

Im Sachunterricht ergeben sich Möglichkeiten für Fragestellungen: Woher kommt Schurwolle? Wie wird sie hergestellt? Was macht man damit? Oder *Wir stricken*. Unter dem Thema *Vom Schaf zur Wolle* können die Schülerinnen und Schüler viele praktische Erfahrungen machen und sich sachliche Kenntnisse aneignen oder auch etwas über den landeskundlichen Aspekt der Wollproduktion in der Türkei erfahren.

Über Märchen hinaus gibt es auch in Sagen und Legenden eine Vielzahl von Themenkomplexen, die vielleicht v.a. von älteren Schülerinnen und Schülern genutzt werden können. Die griechischen Sagen sind spannend und es empfiehlt sich, sie als Ergänzung zum Geschichtsunterricht der Jahrgangsstufen 5 und 6 zu erzählen. Hier könnten z.B. die Kinder zu Erzählerinnen und Erzählern werden und sich zu einer Expertin oder einem Experten für eine bestimmte Gottheit profilieren.

An diesen Beispielen soll exemplarisch verdeutlicht werden, dass in jedem Märchen eine Vielzahl von Themen steckt, die den Blick auf andere Kulturen weiten kann, wenn die Potenziale dafür genutzt werden. Dies alles führt zu einer Erweiterung des Fachwortschatzes durch sprachliches Handeln.

Im Rahmen von *ErzählZeit* kommen dreimal im Jahr auch fremdsprachige Erzählerinnen und Erzähler in die Schule und erzählen ein Märchen ihres Herkunftslandes oder ein Märchen, das den Kindern bereits auf Deutsch bekannt ist. Hier kommen die Kinder in Kontakt mit einer fremden Kultur und einer Sprache, die sie größtenteils nicht kennen. Durch den Einsatz von Mimik und Gestik und der besonderen Betonung wichtiger Wörter können die Kinder das Märchen in groben Zügen verstehen und wiederkehrende Zaubersprüche oder Reime am Ende mitsprechen. Das zeigt die große Aufnahmebereitschaft und das Interesse der Kinder an anderen Sprachen und Kulturen, die man auch im weiterführenden Unterricht nutzen kann.

Dabei sind z. B. Vergleiche zwischen Wörtern aus mehreren Sprachen für einen Begriff denkbar.

Auch inhaltliche Gegenüberstellungen von zwei Märchen mit ähnlicher Thematik, die aber aus verschiedenen Ländern kommen, ist sicherlich eine ergiebige Variante, sich mit dem Inhalt auch sprachlich auseinanderzusetzen: Welche gemeinsamen Elemente gibt es? Was ist unterschiedlich? Wie heißt der Zauberspruch auf Türkisch, Deutsch, Arabisch, Englisch oder Portugiesisch?

So kann beispielsweise im Rahmen des Sach- oder Geografieunterrichts eine Weltkarte der Sprachen erstellt werden oder ein bestimmter Märchensatz von vielen verschiedenen Muttersprachlern aufgeschrieben oder – besser noch – aufgenommen werden.

Im Bereich der Sprache bieten sich vielfältige Aktionsmöglichkeiten, die für die Schülerinnen und Schüler zu einem größeren Verständnis der Welt mit ihrer unendlichen Mannigfaltigkeit führen und Neugier und Entdeckergeist hervorrufen können. Deutlich wird an diesen wenigen Beispielen, dass in Märchen ein Schatz an Möglichkeiten zur Arbeit in vielen Fächern steckt, der sowohl inhaltlich als auch sprachlich ein riesiges Reservoir für Ideen und Projekte birgt.

*Themenpotenziale
in Sagen nutzen*

*eigenständiges
Erzählen fördern*

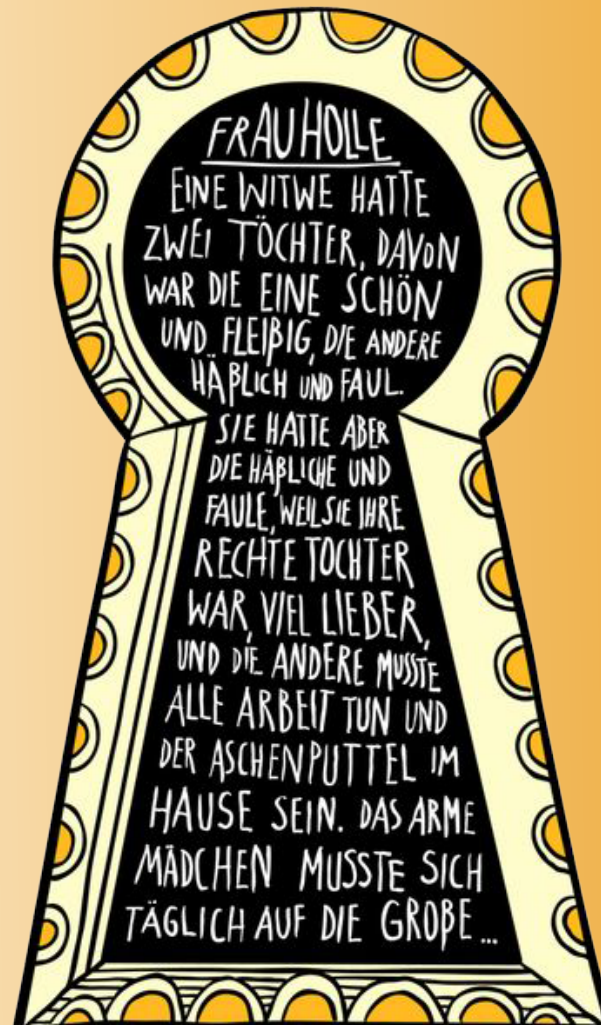
*Märchen anderer Kulturen in
einer Fremdsprache hören*

*Potenziale der Mehrsprachig-
keit nutzen*

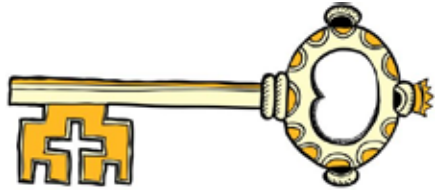
*Märchen vergleichen und
exemplarische Fragestellungen
finden*



2 Zuhören



2.1 Hören – Hinhören – Zuhören



*Krick krack
Der Schlüssel dreht sich und kracht.
Die Märchentür, die öffnet sich.
Es war einmal, es wird einmal ...
Es gibt kein Wenn und kein Vielleicht.
Krick krack*

Erzählerin Sabine Kolbe

*das Zuhören durch
ein Ritual einleiten*

So wird bei der Erzählerin immer die Phase des aktiven Zuhörens eingeleitet.

Mit einem goldenen Schlüssel macht die Erzählerin die entsprechenden Bewegungen. Die Kinder sprechen im Chor mit, sie kennen dieses Eröffnungsritual aus den vergangenen Märchenstunden. Dann macht der Schlüssel die Runde: Jedes Kind sagt „krick“ auf eine eigene Art, laut oder leise, sachte oder heftig, mit hoher oder tiefer Stimme. Die Gruppe antwortet im Chor „krack“ auf die vorgegebene Sprechweise.

Stimmmodulation üben

Die Kinder lassen sich abwechslungsreiche Sprechvarianten einfallen und üben damit bereits nebenbei und spielerisch einen wichtigen Aspekt des künstlerischen Erzählens.

*Sprachkompetenzen
der Kinder einbeziehen*

„Schili byli“, beginnt die Erzählerin ein russisches Märchen.

Zwei russisch sprechende Schüler horchen auf. „Wie heißt weißer Winterwald auf Russisch?“, fragt sie die beiden. Die Jungen denken sichtbar angestrengt nach, machen Vorschläge. Eine direkte Übersetzung scheint schwierig zu sein.

Gestik aktivieren

Die gestische Begleitung der Erzählerin wird von den Kindern unaufgefordert übernommen, sobald eine Geste sich im Märchen wiederholt.

*sich wiederholende Verse
mitsprechen lassen*

Wenn der Hahn zum zweiten Mal kräht, setzen sich alle Kinder mit der gespreizten Hand einen Hahnenkamm auf und krähen mit: „Kikeriki, unsere schmutzige Jungfrau ist wieder hie.“

*Begleitung durch
Geräusche anregen*

Als Väterchen mit dem Pferdeschlitten durch den Winterwald fährt, begleiten die Kinder die Stelle durch spontanes Pferdegetrappel mit ihren Füßen. Es wird deutlich, dass ähnliches Getrappel in vorangegangenen Märchen bereits vorkam und diese Geräuschbegleitung, die man mit dem eigenen Körper erzeugen kann, den Kindern schon selbstverständlich ist.

*Fortgang des Märchens
antizipieren*

Gelegentlich unterbricht die Erzählerin und lässt die Kinder den Fortgang antizipieren: „Und?“

Macht sie's? Zieht sie die Brote aus dem Backofen? Schüttelt sie den Apfelbaum?" Die Kinder vermuten richtig.

Sie haben seit einem halben Jahr kontinuierlich Märchen gehört und konnten in der Zeit ein gutes Gespür für Märchenfiguren und Märchendramatik entwickeln: Diesmal wäre das Schwesterchen in ihrer Not auf der Flucht schön blöd, wenn sie die Brote wieder im Ofen ließe und die Äpfel weiter am Baum.

Als der Esel von den Bremer Stadtmusikanten den Hund trifft, fällt bei einer kleinen ZuhörerIn der Groschen: „Das kenn ich!“, ruft sie erfreut in die Runde. Die ErzählerIn greift den Ausruf auf: „Dich kenn ich!“, sagte der Esel, 'Du bist doch der alte Jagdhund. Was jappst du so?'“ Dann zur SchülerIn: „Und was antwortet der Hund?“ „Hab's vergessen“, sagt das Mädchen verschämt und meint den Fortgang des Märchens. „Hab's vergessen“, greift die ErzählerIn mit der Stimme des Hundes auf. „Weil ich alt bin und jeden Tag schwächer werde, kann ich auf der Jagd nicht mehr fort. Ich hab's vergessen, wie man jagt!“

Später fragt sie die Kinder, welche Musik die Katze machen kann, was passen würde. Sie könne Geige auf ihren Schnurrhaaren spielen, schlägt ein Kind vor. „Toll!“, sagt die ErzählerIn und baut diese Idee in das Märchen ein. Die Kinder erleben, dass sie selber die Geschichte mitgestalten können.

*Gespür für Figurenmerkmale
und Märchenaufbau
entwickeln*

*Schülerbeiträge
aufgreifen und nutzen*



*Krick krack.
Der Schlüssel dreht sich und kracht.*



Die Märchentür, die schließt sich zu.



Die Märchen weiter erzählst du, du, du...

Die Märchenstunde endet mit dieser Aufforderung an die Kinder, die Märchen weiterzuerzählen. „Am schönsten wäre, wenn sie es zuhause den Eltern erzählen würden“, sagt die ErzählerIn.

2.2 Kinder brauchen Märchen – zur tiefenpsychologischen Bedeutung von Märchen

Märchen mag ich, weil sie so spannend sind.

Da gibt's Drachen und sprechende Tiere und so was. (Sabir, 4. Klasse)

Ich mag an Märchen, dass sie so phantasievoll sind.

Ich schreibe auch selbst manchmal Märchen. (Nathalie, 5. Klasse)

Märchen finde ich toll, weil sie so abenteuerlich sind

und da alles Mögliche passieren kann. (Michael, 5. Klasse)

Die Kinder hören mit offenem Mund gespannt zu und amüsieren sich köstlich.

Ich denke, das ist ein totaler Gewinn. (Frau T., Lehrerin)

Märchen sind zeitlos

Kinder mögen Märchen. Märchen sind eine besondere Textgattung, die in allen Kulturen und Zeitaltern existiert. Kinder brauchen Märchen.

Während in der Fachdidaktik Deutsch die Märchenrezeption in der Schule wegen der Grausamkeit vieler Darstellungen lange umstritten war, haben Tiefenpsychologen den Wert der Märchen für die kindliche Entwicklung eindeutig festgestellt. Märchen betrachten Lebensprobleme auf einer symbolischen Ebene und helfen Kindern bei der Bewältigung von Herausforderungen.

*Märchen vermitteln
Orientierung*

Prägend ist in diesem Zusammenhang die Untersuchung Kinder brauchen Märchen des Psychoanalytikers Bruno Bettelheim aus dem Jahr 1976. Bettelheim, der durch seine Erfolge in der Therapie seelisch gestörter Kinder berühmt wurde, deutet traditionelle Volksmärchen in Hinblick auf ihre Relevanz, „... dem Kind Möglichkeiten zu geben, sich in dieser komplizierten Welt zu verstehen und dem Chaos seiner Gefühle einen Sinn abzurufen.“ (Bettelheim, S. 11)

*Märchen stärken den
Lebensoptimismus*

Diese integrative Kraft der Märchen zeigt sich sehr deutlich in dem bekannten Grimmschen Märchen *Frau Holle*: Der Weg der Heldin Goldmarie ist ein Ringen um Anerkennung und Gerechtigkeit. Ihr Erfolg gibt der Leserin oder dem Leser Hoffnung, dass es auch der Schwächste im Leben zu etwas bringen kann. Sie schafft dieses Kunststück, indem sie sich auf den Weg begibt und im Rahmen ihrer Möglichkeiten das Beste aus ihrem Schicksal macht – sie rettet Brot vor dem Verbrennen, erntet Äpfel und schüttelt die Betten. Den dunklen Teil ihrer Persönlichkeit, der im Märchen durch ihre Schwester Pechmarie symbolisiert wird, lässt sie hinter sich. Dank Frau Holle erkennt sie, dass ihre „goldene Seite“ den glücklicheren Weg verheißt.



Märchen zeigen also Erkenntnisse über existentielle menschliche Probleme und angemessene Lösungen. Sie vermitteln Botschaften auf bewusster und unbewusster Ebene und können deshalb entsprechend der jeweiligen Entwicklungsstufe der Leserin oder des Lesers auf einem unterschiedlichen Niveau rezipiert werden – von Kindern ebenso wie von Erwachsenen. Gut und Böse existieren so wie im wirklichen Leben – doch das Gute siegt. So ist Goldmarie die strahlende Siegerin des Märchens; Pechmarie hingegen bleibt lebenslang bestraft.

Märchen bieten Lösungen für existenzielle Probleme

Märchen bedienen sich einer universalen Symbolsprache, die innere Erfahrungen, Gefühle und Gedanken so ausdrückt, als ob es sich um sinnliche Wahrnehmungen und Ereignisse der Außenwelt handeln würde. Ganz deutlich wird dies beispielsweise an dem schwarzen Pech; es ist ein vielschichtiges Symbol, das viele Deutungen zulässt.

Märchen sprechen eine universale Symbolsprache

Ebenfalls ist es wichtig zu verstehen, dass im Märchen eine andere Logik als im Alltag vorherrscht; nicht Zeit und Raum, sondern Intensität und Assoziation sind bestimmend. So erscheint es von einer konventionellen Logik her betrachtet eher unwahrscheinlich, dass das Mädchen durch den Brunnen auf eine Wiese fällt. Aus dem Blickwinkel der inneren Erfahrung verdeutlicht dieses Bild aber überaus anschaulich, dass Goldmaries fester Wille und ihre Entschlusskraft einfach jedes Hindernis überwinden.

Solche Bilder wirken deshalb so intensiv auf die Leser, da sie die Sprache des Unbewussten sprechen; Märchen regen Phantasie und Tagtraum an und integrieren dadurch die unterschiedlichen Anteile einer Persönlichkeit. Sie besitzen eine große Tiefe und vermitteln kulturelles und sprachliches Erbe.

Märchen sprechen die Sprache des Unbewussten und regen die Phantasie an

2.3 „Und wenn sie nicht gestorben sind ...“ Sprachbildung durch Märchen und künstlerisches Erzählen

Im Märchenzelt blicken Aline und Radmilla in eine Runde gespannter Gesichter. Für das Sommerfest haben sie mit ihrer Kunstlehrerin Bilder zu dem türkischen Märchen „Das Töpfchen“ vorbereitet, das die Kinder aus der Erzählstunde kennen. Jetzt tragen sie frei und selbstbewusst die Handlung vor: „Wir erzählen euch ein schönes Märchen. Es heißt ‚Das Töpfchen‘. Es war einmal ein kleines Mädchen, das lebte mit ihrer Mutter in einem kleinen Haus. Eines Tages sagte die Mutter ...“ Die Geschichte wird spannend und detailreich erzählt. Beide Mädchen verwenden anschauliche Adjektive, wörtliche Rede und nutzen märchentypische formelhafte Redewendungen. „... Und sie lebten glücklich und zufrieden bis zu ihrem Ende“, so beschließen die Mädchen ihre Erzählung.



Wie lässt sich das erstaunliche sprachliche Wachstum erklären, das immer wieder bei Kindern, die am Projekt *ErzählZeit* teilnehmen, zu beobachten ist? Zwei Faktoren sind ausschlaggebend für diesen impliziten Spracherwerb, der sich für die Schülerinnen und Schüler fast unbemerkt vollzieht: die Märchen selbst und die Erzählerinnen und Erzähler. Dies geschieht auf mehreren Ebenen:

der Wortschatz erweitert sich

Beim ersten Wiedergeben eines Märchens wird deutlich, welche Wörter die Kinder nicht kennen. So sagen sie beispielsweise *Fürst* statt *Wirt*, *Henn* statt *Henne*, *Hahn* statt *Huhn* (das goldene Eier legt!) und *verkaufen* statt *kaufen*. Nachdem die Begriffe einmal geklärt sind, werden sie zunehmend richtig benutzt.

typische Märchenformeln und ungewöhnliche Formulierungen prägen sich ein

Märchensprache ist durch zahlreiche Wiederholungen und feststehende Redewendungen charakterisiert. Schon nach einmaligem Hören eines Märchens prägen sich bestimmte Formulierungen bei vielen Kindern so ein, dass sie sie noch nach einer Woche nahezu wortgetreu wiedergeben können. Das sind einerseits die typischen Märchenformeln wie

- Es war einmal ...
- Und wenn sie nicht gestorben sind ...

Andererseits prägen sich besonders ungewöhnliche Formulierungen, die in der Alltagssprache der Kinder nicht vorkommen, ebenfalls leicht ein, z. B.

- Sie hatten so viele Kinder wie ein Sieb Löcher hat.
- Er lief und lief bis ans Ende der Welt.
- Sie hat ihn in ihr Herz geschlossen.

Besonders der letzte Satz, den ein erzählender Schüler drei Mal wiederholt, zeigt, dass emotional bedeutsame Formulierungen leicht Eingang in den Sprachschatz der Schülerinnen und Schüler finden. Dabei korrigieren sich die Kinder gegenseitig, wenn ein Satz nicht genau so wiedergegeben wird wie bei der Erzählerin oder dem Erzähler.

Sich wiederholende Reime können Kinder schnell mitsprechen und auch auswendig aufsagen:

- Die guten ins Töpfchen,
die schlechten ins Kröpfchen.
- Kikeriki, kikeriki,
unsere goldene Jungfrau ist wieder hie!

Reime werden auswendig mitgesprochen

Die Textsorte Märchen erleichtert den impliziten Spracherwerb.

Zu Projektbeginn entwickeln Sarah aus der ersten und Irem aus der dritten Klassenstufe gemeinsam folgende Geschichte, die von Irem aufgeschrieben wird:

Textsortenwissen fördert die Erzählkompetenz

*Es war einmal ein armes Mädchen, das hatte nicht mal ein Stück Brot in der Hand.
Da kam eine Frau rein. Sie hat gefragt: „Kann ich bei dir bleiben?“
Dann hat sie „ja“ gesagt.
Danach kam eine sprechende Katze herein. Dann ist das Mädchen ohnmächtig geworden für drei Stunden. Dann ist es wieder aufgewacht. Dann hat das Mädchen gefragt: „Du kannst sprechen?“
Dann kam ein Brotauto rein. Dann kam ein Junge rein. Er hat gesagt: „Mein Auto“.
Danach ist der Junge weggegangen.
Und danach hat es viel Gold geregnet. Dann sind die glücklich geworden. The end.*

Obwohl dieses Schülermärchen auf den ersten Blick noch Mängel an Logik, d. h. an Ursache-Wirkung-Abfolgen erkennen lässt, zeigt es doch ein Verständnis für die Struktur der Textsorte. Die niedergeschriebene Geschichte folgt dem vielen Märchen zu Grunde liegenden klaren Handlungsschema mit dem Dreischritt: Ausgangssituation > Suche > Lösung, das einprägsam wirkt und zur Nachahmung einlädt. Der Text zeigt deutliche Anklänge an das Märchen *Die Sterntaler*. Es gibt eine ähnliche Ausgangslage – mit denselben Worten dargestellt wie bei den Gebrütern Grimm. Dann folgt die Phase der Prüfungen und Schwierigkeiten; wie oft im Märchen sind es drei an der Zahl:

typische Textmuster werden genutzt

1. Eine Frau bittet um Aufnahme und die Heldin hat Mitleid, obwohl sie selber nichts hat.
2. Mit der sprechenden Katze erfährt das Märchen eine Steigerung, die interessant ausgestaltet wird.
3. Schließlich scheint mit dem Brotauto bereits die Lösung in Sicht: Die Mangelware Brot kommt ins Haus. Doch es gibt eine Enttäuschung, denn das Brotauto ist nur ein Spielzeug und wird von seinem Besitzer beansprucht.

Erst nachdem die drei „Prüfungen“ überstanden sind, kommt es zur Lösung, dem Goldregen, analog zum Märchen *Die Sterntaler*.

Wenn mit den in Kapitel 3.3 vorgestellten Methoden gearbeitet wird, nehmen Logik und sinnvolle Handlungsentwicklung in selbst erdachten Schülergeschichten noch weiter zu.

*die Präsentationskompetenz
erhöht sich*

Im Laufe des Erzählprojekts sind die Kinder zunehmend in der Lage, komplexe Handlungsabläufe sprachlich kompetent wiederzugeben und dabei Stimme, Mimik und Gestik bewusst einzusetzen. Schauspielerelemente der Erzählerinnen werden beim Selbererzählen übernommen.

Die Teilnahme an *ErzählZeit* ist ein ästhetischer Genuss für die Kinder; sie lernen ohne Anstrengung und ohne sich dessen bewusst zu werden, beim Zuhören. Dabei fungiert die Erzählerin als sprachliches Modell und als Mittlerin zwischen den Kindern und der Geschichte.

*Erzählerin ist sprachliches Modell
und sprachliche Mittlerin*

„Die Erzählerin hat ein Auge darauf, ob die Kinder die Geschichte verstanden haben, sie hat nach und nach wiederholt. Sie hat keine Hemmungen, Wörter zu benutzen, die die Kinder nicht kennen. Durch Mimik und Gestik unterstreicht sie die Lebendigkeit der Geschichte. Sie erklärt Begriffe und Zusammenhänge, wenn die Kinder nachfragen, und sie nutzt ihre Stimme, um Stimmungen wiederzugeben.“ (Straus/Höfer, S. 19)

*Spracherwerb erfolgt
implizit beim Zuhören*

Durch diese Unterstützung können die Kinder unbekannte Wörter und Zusammenhänge aus dem Handlungsverlauf oder durch Gestik, Mimik und Stimmlage der Erzählerin erschließen. Die lebendige Erzählsituation eröffnet sowohl für die Kinder als auch für die Erzählerin die Möglichkeit, direkt nachzufragen, Unklarheiten zu beseitigen und sich zu vergewissern, dass alles richtig verstanden wurde. Damit wird deutlich, dass künstlerisches Erzählen viel stärker und einprägsamer wirkt als das Vorlesen oder das Betrachten von Märchenfilmen.

*Zuhören bereitet das
eigenständige Erzählen vor*

Das konzentrierte und gebannte Zuhören bildet somit nicht nur inhaltlich, sondern auch sprachlich die Grundlage für das eigenständige Weitererzählen der Märchen. Zuhören und Weitererzählen gehen also in der Märchenrezeption Hand in Hand. So lernen die Kinder spielerisch, indem sie Wortschatz und Strukturen verinnerlichen. Gleichzeitig erfahren sie, dass sie Teil einer lebendigen Tradition sind.

3 Weitererzählen



3.1 Texte verstehen und wiedergeben

Als ich Baby war, hat's Mama vorgelesen!

3.1.1 Die individuelle Rezeption würdigen: Spontanes Erzählen

So berichtet ein Mädchen nach dem Hören der *Bremer Stadtmusikanten*. Andere haben das Märchen schon mal von einer CD gehört oder am Bildschirm gesehen. Ein Junge kennt ein Videospiel *Räuber vermöbeln*.

*Wertschätzung durch
Beifall zeigen*

Obwohl etliche das Märchen bereits kennen, sind sie nicht gelangweilt und klatschen sogar Beifall, um zu zeigen, dass ihnen der Vortrag gefallen hat. Die Erzählung bietet einen anderen Genuss als eine mediale Präsentation: Die Zuhörerinnen und Zuhörer sind intensiver an der Geschichte beteiligt, weil die Erzählerin oder der Erzähler ihre Reaktionen wahrnimmt und darauf eingehen kann.

*Erzähltheater als
Genuss erleben*

Die Kinder erleben die Märchenstunde als etwas Besonderes, das aus dem Schulalltag herausfällt. „Wir machen Erzähltheater – herausgehoben aus dem Alltag. Die Leichtigkeit soll erhalten bleiben und der Genuss soll nicht durch eine zu verschulte Aufbereitung verloren gehen.“ Das ist den Erzählerinnen und Erzählern im Projekt *ErzählZeit* wichtig.

„Nur wenn es gelingt, die ‚Zeit des weit offenen Sprachentwicklungsfensters‘ für alle Kinder emotional, kognitiv und sozial positiv zu gestalten, wird aktives Zuhören, spielerischer entdeckender und auch zweckorientierter Sprachgebrauch, Freude am Erzählen von fremden und eigenen Geschichten, Lesefreude, Neigung und Nähe, ja bewusste Hinwendung zu Büchern, eine stabile Lesemotivation sowie ein zunehmend selbstständiger Umgang mit Literatur die Folge sein.“ (Claussen S. 8)

Textkompetenz entwickeln

Gelegentlich bleibt in der Erzählstunde noch etwas Zeit zum spontanen Gespräch. Wenn Märchen aus anderen Kulturkreisen erzählt werden, die Motive von Grimms Märchen enthalten, z. B. von *Frau Holle* oder aus *Vom Fischer und seiner Frau*, fallen den Kindern diese Parallelen auf. Solche Textsortenkompetenz kann sich im Projekt *ErzählZeit* entwickeln, wenn eine Kindergruppe kontinuierlich über ein Jahr lang wöchentlich Märchen hört.

*Bedürfnisse, Interessen und
Gefühle der Kinder aufgreifen*

Im Anschluss an die *Bremer Stadtmusikanten* werden Erlebnisse zum Erschrecken ausgetauscht. Fast jedes Kind hat sich schon einmal den Spaß gemacht, andere zu erschrecken oder hat eine solche Situation beobachtet oder ist selber erschrocken. Hier kommen die eigenen Bedürfnisse, Interessen und Gefühle zur Sprache.

Wenn über ein gerade gehörtes Märchen gesprochen wird, sollte jedes Kind darin unterstützt werden, seine eigene Deutung zu finden. „Pädagogen/Pädagoginnen zeigen den Kindern, dass sie ... die unterschiedlichen Einschätzungen und Deutungen der Kinder wertschätzen und das Werkstattgespräch nicht in Richtung auf ‚einen Merksatz für alle‘ lenken.“ (Claussen, S. 10)

*Konstruktion unterschiedlicher
Bedeutung fördern*

Wenn Menschen sich ihre Gedanken über eine Geschichte machen, gibt es kein Richtig oder Falsch!

Die individuelle Rezeption muss aber nicht unbedingt im Gespräch erfolgen.

- Kinder können Bilder malen oder zeichnen zu einem für sie wichtigen Moment des Märchens und/oder kleine Texte schreiben oder diktieren (vgl. S. 40, Erzähltagbuch).
- Sie können Objekte aus Papier, Knete, Karton, Stoff, Wolle oder Abfallmaterialien herstellen.
- Die Märchenstunde zum Märchen Warum das Meer salzig ist ist von der Erzählerin so angelegt, dass die Kinder im Anschluss an die Geschichte zuerst das Hütchen aus Papier falten und daraus dann das Schiff, auf dem der Junge sein Abenteuer erlebt (Faltanleitung im Anhang).
- Oder sie machen Geräusche zur Geschichte.
- Viele Geräusche lassen sich mit der Stimme oder dem Körper erzeugen. Oder man musiziert mit Gegenständen aus der Federtasche oder dem Klassenzimmer. Die Bremer Stadtmusikanten sind geradezu auf eine Klangillustration mit der Stimme angelegt.
- Märchen können auch Appetit machen. Im Anschluss an ein Märchen vom Backen können die Kinder z. B. selbst einen Kuchen backen.

malen, zeichnen, schreiben

Objekte herstellen

Geräusche machen



3.1.2 Die Eindrücke ordnen: Erzählstraße

*Unterstützungshilfen zum
Wiedergeben von Geschichten
geben*

Dem Zauber eines professionell erzählten Märchens erliegen Kinder und Erwachsene leicht. Schnell finden die Geschichten Eingang in die Köpfe und Herzen der Zuhörer. Noch einmal diese Geschichte zu erleben, sie selbst erzählen zu können, ist für viele Kinder ein Weg, der in kleinen und verschiedenen Schritten vorbereitet und unterstützt werden sollte. Nach dem einmaligen Hören eines Märchens kann nicht vorausgesetzt werden, dass jedes Kind Handlungsabläufe und Sinnzusammenhänge so erfassen konnte, dass es den Text selbstständig in der richtigen Reihenfolge wiedergeben kann. Eine der Möglichkeiten, Eindrücke zu ordnen und das Erzählen vorzubereiten, bietet eine Erzählstraße.

Figuren, Gegenstände gestalten

Benötigt wird nach dem Erzählen des Märchens für jede Zuhörerin und jeden Zuhörer ein Stückchen Papier zum Schneiden, Reißen, Knüllen oder Falten von Märchenfiguren und Märchengegenständen und zwei, drei oder vier Rollen verschiedenfarbiges Krepppapier zum Markieren unterschiedlicher Erzählabschnitte. Das genügt, um einander gemeinsam ein erzähltes Märchen in der richtigen Reihenfolge wieder erzählen zu können. Und – es genügt, um gemeinsam eine Erzählstraße zum Märchen herzustellen, dabei den Anfang, den Hauptteil und das Ende der Geschichte zu betrachten, wiederholt in einem der Abschnitte verweilen zu können, über das Handeln von Figuren nachzudenken und vielleicht etwas neu zu ordnen oder manchmal auch etwas ganz Winziges aus dem Märchen riesengroß und wichtig darzustellen und hervorzuheben.

*Handlungsablauf in
Erzählabschnitte gliedern*

Was gibt es auf dieser Erzählstraße zu entdecken? Im ersten Abschnitt der Straße sind mehrere Drachen, hohe und niedrige Berge und eine Zahnbürste zu sehen. Im mittleren Abschnitt entdeckt man einen Hexenbesen, weitere Drachen, ein Schiff, einen Mond, eine Prinzessin. Schloss, Prinz und Prinzessin, Drachen und große und kleine Zahnbürsten befinden sich im letzten Erzählabschnitt. All das haben die Kinder nach dem Hören des Märchens von *Jonas, dem Glitzerdrachen* aus Papier schnell hergestellt und in der Mitte des Stuhlkreises die Krepppapierrollen ausgerollt und aneinandergereiht.

*Figuren und Gegenstände
den Handlungsabschnitten
zuordnen*

Nacheinander platzieren die Kinder die Figuren oder Gegenstände, die ihnen wichtig sind, in einem bestimmten Abschnitt der Erzählstraße. Dazu erzählen sie kurz, welchen Gegenstand oder welche Figur sie ausgewählt haben und welche Rolle sie in diesem Abschnitt spielen.

*Handlungsabläufe beschreiben
und verknüpfen*

Bestimmte Formulierungen werden dabei wiederholt. Satzanfänge wie „und dann“ werden zum Anknüpfen an Erzählbeiträge der anderen genutzt. Immer wieder werden auch Bezüge zu den Figuren, die bereits einen Platz auf der Erzählstraße gefunden haben, hergestellt. So werden Sinnzusammenhänge erfasst und der Handlungsablauf nochmals zunehmend anschaulicher und lebendig.

Vor allem jedoch sind alle Kinder sprachlich an der Wiedergabe des Märchens beteiligt.



Idee: Sabine Kolbe

Erzählstraße zu einer Geschichte aus der Mythologie

*im Geschichtsunterricht
erzählen*

Wenn große Reiche und ihre Kulturen im Mittelmeerraum zum Thema im Geschichtsunterricht der Jahrgangsstufe 5/6 werden, sollen die Schülerinnen und Schüler auch Geschichten aus der Mythologie kennenlernen. Diese Geschichten sind ein aufschlussreicher Erzählstoff, da sie einiges über die Zeit und die Gedankenwelt alter Völker verraten.

*mythologische Geschichten als
Erzählstoff nutzen*

Ein tragischer Mythos rankt sich um den verstoßenen trojanischen Königssohn Paris, der entscheiden sollte, welche die schönste Göttin des Olymp ist. Drei Göttinnen versuchen ihn zu bestechen: Athene verspricht ihm Weisheit, Hera die Herrschaft über die Welt und Aphrodite die Liebe der schönsten Frau der Welt, wofür Paris sich entscheidet und damit den Trojanischen Krieg auslöst.

*wichtige Eindrücke
in Papier gestalten*

Schülerinnen und Schüler einer 6. Klasse haben diesen Mythos kennengelernt, ihre wichtigsten Eindrücke in Papier gestaltet, auf einer Erzählstraße geordnet und kurze Texte dazu verfasst.

*die Papierfiguren ordnen und
Texte dazu verfassen*

Es waren einmal ein König namens Priamos und seine Königin Hekuba. Die lebten in Troja.
Die Königin Hekuba war schwanger.
Eines Tages träumte sie, dass die Stadt Troja brennt.
Als sie aufwachte, sagte sie, dass sie ihren Sohn im Wald verlassen soll. Sie bekam einen Sohn, er hieß Paris.
Hekuba ließ ihren Sohn im Wald.
Nach einer Weile kam ein Bär vorbei.



Der Bär nahm das Kind mit sich in die Höhle.
Dann wuchs es bei den Bären auf.
Eines Tages hat ein Schäfer das Kind entdeckt und es in sein Haus gebracht.



Einmal erschienen drei Göttinnen: Hera, Athena und Aphrodite.
Die Göttinnen fragten Paris: „Wer ist die schönste von uns? Der sollst du den Apfel geben.“
Paris gab den Apfel Aphrodite, weil sie ihm die schönste Frau der Welt geben wollte.



Des Königs Menelaos Frau war die schönste, sie hieß Helena, und sie lebten in Sparta. Paris nahm ein Schiff und segelte nach Sparta.

Als der König Menelaos Helena nicht hergeben wollte, entführte Paris sie.

Menelaos und sein Bruder, König Agamemnon, wollten Krieg machen. König Agamemnon sammelte die ganzen Krieger. Sie fuhren mit Schiffen nach Troja. Dann fing der Krieg an.

Dieser Krieg dauerte 10 Jahre, bis Odysseus eine Idee hatte. Er baute ein Holzpferd, in das ganz viele Krieger passten.

Sie gaben es den ahnungslosen trojanischen Kriegern als ein Geschenk und taten so, als ob sie aufgegeben hätten.

Am Abend kamen die Soldaten, die in dem Pferd waren, heraus und verbrannten die Stadt Troja und nahmen Helena mit zurück nach Hause.



3.1.3 Die Eindrücke ordnen: Märchen am Roten Faden

*typische Märchenmerkmale
kennen*

In vielen Märchen gibt es übernatürliche Dinge, Wesen oder Tiere: Wunschringe, Tarnkappen, Siebenmeilenstiefel, Zauberspiegel, Goldesel, Drachen, Zauberer oder Feen. Auch Zahlen kehren im Märchen wieder: sieben Raben oder Zwerge, drei Wünsche oder zwölf Brüder. Zauberformeln und Reime wie „Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?“ gehören ebenso zu einem Märchen. In jedem Märchen kann man erkennen, welche Märchenfiguren das Gute oder das Böse darstellen. Jedes Märchen enthält Aufgaben oder Rätsel, die die Märchenfiguren auf ihrer Reise oder auf ihrem Weg lösen müssen. Diesem Weg kann man als Zuhörer oder Leser von Märchen gut folgen.

*Erzählabschnitte erfassen
und darstellen*

Der Weg des Märchenhelden bietet aber auch eine gute Struktur zum Erzählen, ob in mündlicher oder schriftlicher Form, und hilft den Kindern, den Text in Erzählabschnitte einteilen zu können. Wichtige Stationen, in denen die Märchenfigur eine Aufgabe erfüllen oder eine Probe bestehen muss, Orte und Gegenstände, die dort eine Rolle spielen, sind bildlich greifbar und bilden eine Stütze für das eigene Erzählen. Im abgebildeten Beispiel ist der rote Streifen Basis für die selbstständige Erzählung des Märchens *Schneewittchen*. Der Erzählfaden führt vom Ort des Schlosses zu wichtigen Figuren und Gegenständen wie dem Schneewittchen, der bösen Stiefmutter und dem Zauberspiegel zum Haus der sieben Zwerge, zeigt den vergifteten Apfel und leitet ausgehend vom Glassarg zum guten Ende des Märchens mit Schneewittchen als Braut, Schloss, Ringen und Täubchen hin. Wie ein Reiseführer führt das erzählende Kind so durch sein Lieblingsmärchen hindurch.

Für das Vorstellen eines Märchens am Roten Faden wählen die Kinder aus Märchen wichtige Gegenstände und Figuren, die den Handlungsverlauf kennzeichnen, aus.

Diese können gemalt, ausgeschnitten oder aus Materialien wie Stoff, Filz, Märchenwolle hergestellt und entlang eines roten Fadens, der den Weg der Märchenfiguren darstellt, angelegt und aufgeklebt werden. Beim Herstellen der einzelnen Erzählabschnitte kann und sollte Wortschatz entwickelt werden und ggf. Wörter auch auf Post-it-Streifen zugeordnet werden bzw. Modellsätze als Formulierungshilfen geübt und mehrmals gesprochen werden.

*Wortschatz entwickeln
Formulierungshilfen nutzen*

Eine alternative Umsetzungsform wäre eine Erzählkiste, in der sich neben wichtigen Gegenständen auch ein roter Faden oder ein Streifen rotes Krepppapier befinden. Auch hier werden im Verlauf der Wiedergabe des Märcheninhaltes die Gegenstände nacheinander entsprechend dem Handlungsablauf am Roten Faden abgelegt.



3.1.4 Die Eindrücke ordnen: Brainmapping

Eine medial inspirierende Möglichkeit, sich ein Erzählraster für Märchen zu erstellen, bietet das Buch von Michael Gadow, *Märchen zum Lesen, Zeichnen und Mind Mapping*.

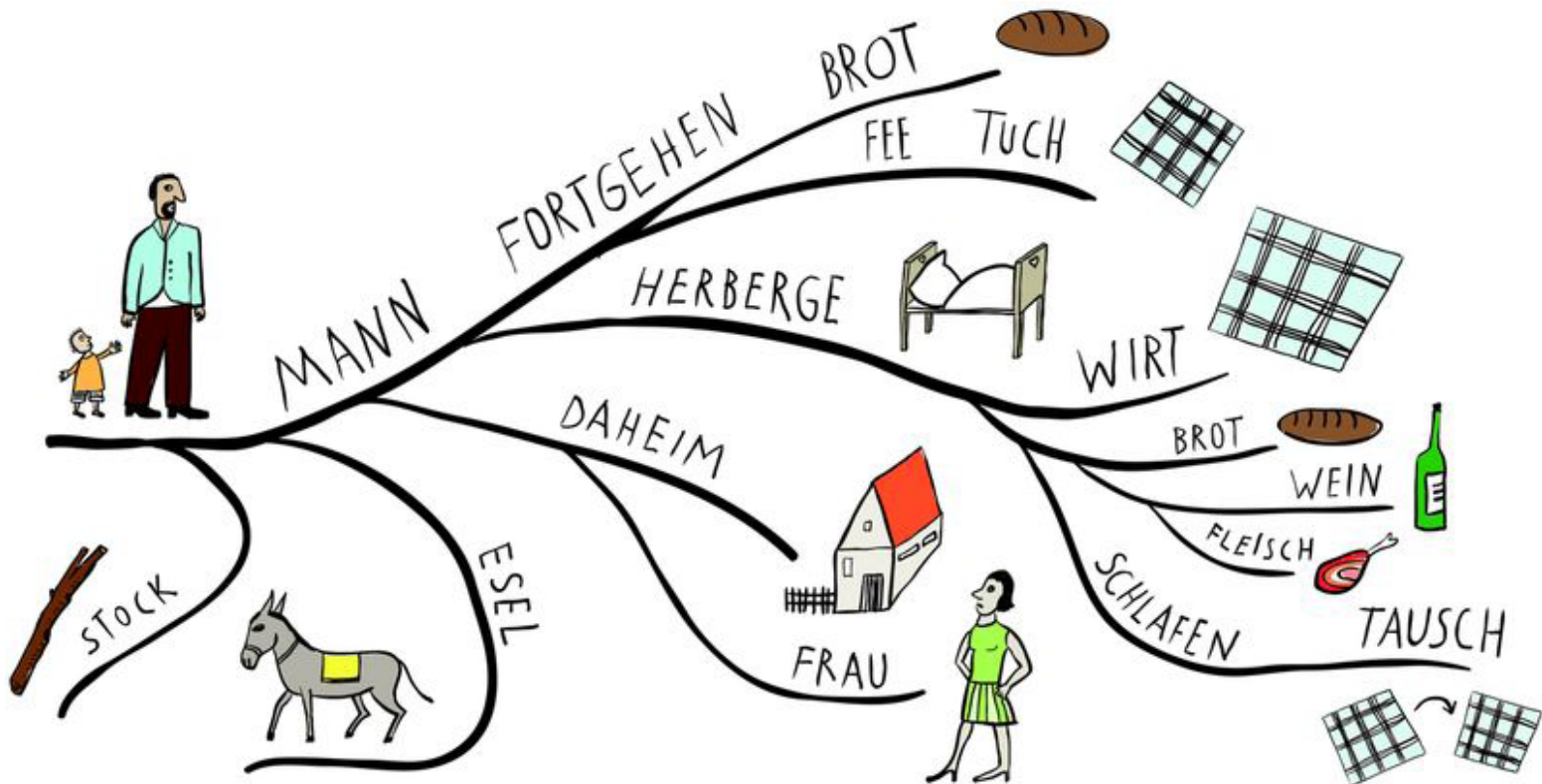
Merkwörter finden

Anhand von „Merk-Worten“, die für das Märchen wichtig sind, entsteht eine kleine Landkarte mit Zeichnungen und Verzweigungen, die der Erzählerin oder dem Erzähler helfen soll, das Gehörte auch nach längerer Zeit wieder zu erinnern und erzählen zu können. In der Landkarte befinden sich auch wichtige Formulierungen.

Landkarte erstellen

Gadow macht Vorschläge, wie man mit Kindern übt, die Schlüsselwörter einer Geschichte zu ordnen und in eine Landkarte einzufügen.

Anschließend können die Märchen erzählt werden, wobei die Landkarten als Gedächtnisstütze dienen.



3.2 Kreatives Umgestalten – handelnd mit Texten umgehen

3.2.1 Requisitenfundus

Ein Requisit, lateinisch *requisitum* „erforderliches Ding“, ist ein beweglicher Gegenstand, der zur Ausstattung von Szenen bei Aufführungen dient. Requisiten können wichtige Funktionen im Handlungsablauf innehaben und sogar „Titelfigur“ eines Werks sein. Eine Erzählung kann durch Requisiten anschaulicher werden und prägt sich dadurch besser ein.

*Requisiten zur
Anschauung nutzen*



Requisiten unterstützen die Rollenidentifikation der Erzählerin und des Erzählers. Sie helfen ungeübten Kindern über sprachliche Unsicherheiten hinweg. Die anwesenden Dinge übernehmen einen Teil der Erzählung und entlasten den Vortrag. Man hat etwas in den Händen. Das lenkt ab von der Stresssituation, die richtigen Worte zu finden. Es ist leichter, über etwas zu sprechen, was da ist, als frei zu sprechen und alle Vorstellungen allein durch Sprache schaffen zu müssen. Die Augen der Zuschauer richten sich auf die Requisite anstatt auf den Erzähler.

*mit Requisiten die Rollen-
identifikation unterstützen*

Wie kann mit Requisiten gearbeitet werden? Weniger ist mehr! Besonders geeignet sind multifunktionale Dinge, die in verschiedenen Zusammenhängen unterschiedliche Funktionen übernehmen können. Es empfiehlt sich, eine Requisitekiste mit solchen Dingen wie z. B. einem Tuch, einem Schal, einem Hut und einer Feder zusammenzustellen und hin und wieder einen dieser Gegenstände herumzugeben und unterschiedlich interpretieren zu lassen.

*multifunktionale Dinge
zusammenstellen*

*ein Schal als Fuchs,
Geschenk,
Schwanz*



*ein Hut als
Hut,
Großväterchens Schlitten,
Boot,
Korb,
Kochtopf*





*eine Feder als
Indianerschmuck,
Blume,
Hahnenschweif,
Blume,
Fisch,
Schreibfeder*

3.2.2 Erzähltagbuch

Von Kindern gestaltete Erzähltagbücher können die *Erzählzeit* begleiten.

Erzähltagbücher für die individuelle Rezeption nutzen

Das Erzähltagbuch ist ein Instrument für die individuelle Märchenrezeption. Mit individuellen Gestaltungen und Texten sind in ihm alle Märchen festgehalten, die die Kinder im Projekt erlebt haben. Mithilfe der Erzähltagbücher können diese Märchen immer wieder neu erzählt werden.

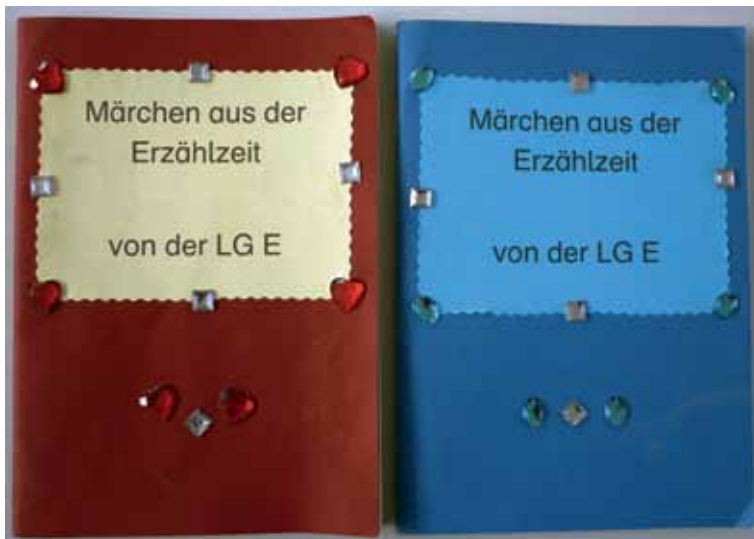
Klassen-Erzähltagbücher anlegen

Es hat sich bewährt, zwei Erzähltagbücher je Klasse zu führen, zum Beispiel eines für die Mädchen und eines für die Jungen.

zeichnen und schreiben oder diktieren

Die Kinder zeichnen und schreiben darin in der Woche zwischen den *Erzählzeit*-Stunden. Wenn die Kinder noch nicht schreiben, können sie ihre Erklärung zum gezeichneten Bild einem Erwachsenen diktieren, der sie aufschreibt. Man kann auch vorab jedem Kind der Lerngruppe eine Seite im Buch zuordnen.

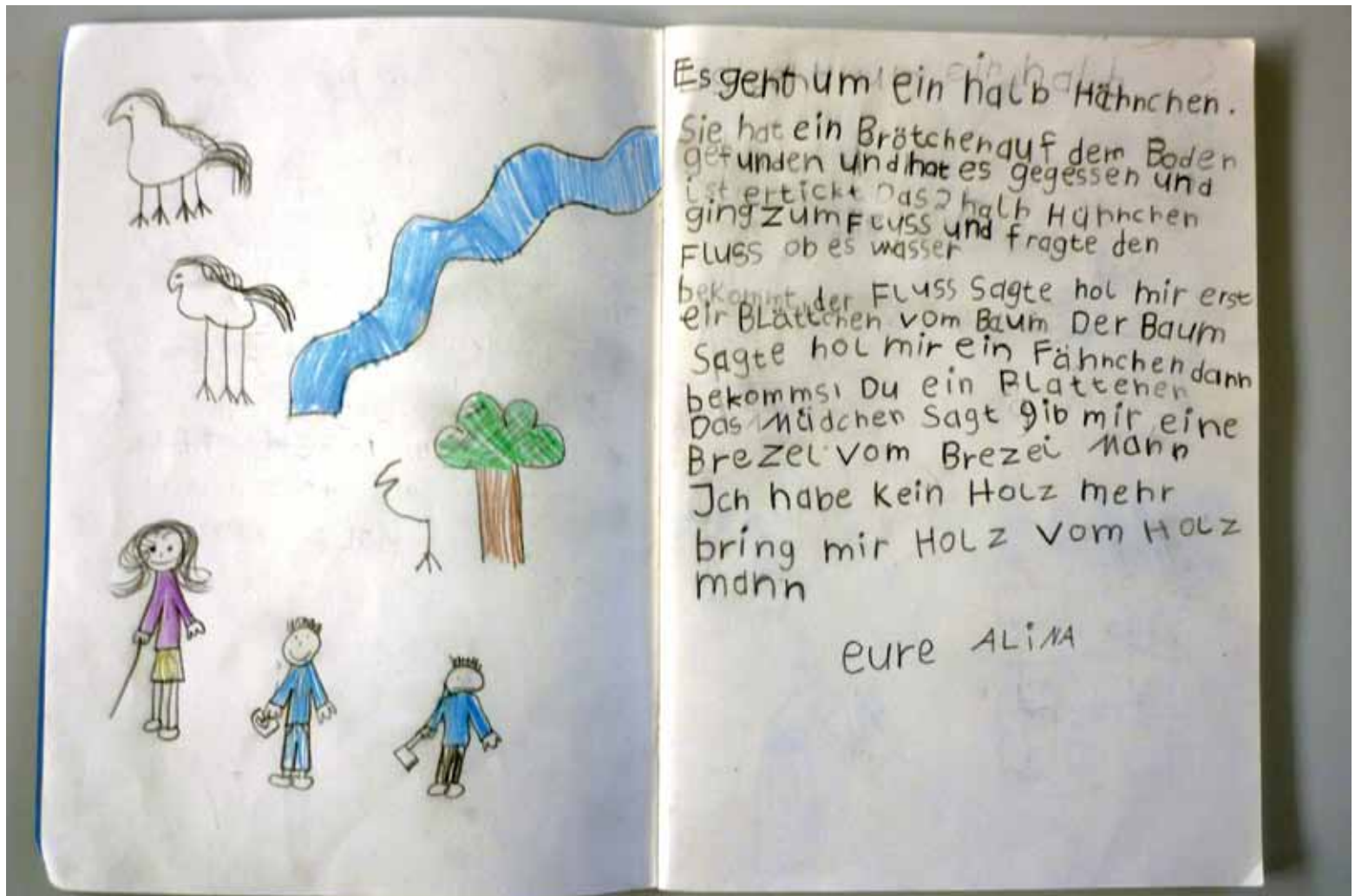
Denkbar ist auch, dass jedes Kind ein eigenes Erzähltagbuch führt. Das bedeutet allerdings einen hohen Zeitaufwand für die Lehrkraft, die alle diese Bücher dann laufend wahrnehmen, würdigen, kommentieren, besprechen und präsentieren muss.



Zu Beginn jeder *ErzählZeit*-Stunde werden gemeinsam die neu entstandenen Seiten im Buch angeschaut. Die kleinen Künstlerinnen oder Künstler können neben der Erzählerin Platz nehmen, die die Zeichnungen und Texte würdigt und interpretiert, Fragen dazu stellt. So entwickelt sich noch einmal das Märchen der letzten Stunde. Es wird gemeinsam mit der ganzen Gruppe erinnert und rekonstruiert.

Erzähltagbücher würdigen und als Gesprächsanlass nutzen

mit Erzähltagbüchern Märchen rekonstruieren



3.2.3 Erzählkiste

*Figuren und Gegenstände,
Musikinstrumente,
Riechproben, Kostproben,
Tastmaterialien sammeln*

Eine Erzählkiste enthält Materialien zu einer Geschichte.

Das können zum Beispiel die wichtigsten Figuren und Gegenstände aus der Geschichte als (kleine) dreidimensionale Objekte sein. Es können auch Musikinstrumente oder Gegenstände zum Geräuschemachen sein, wenn dies für die Geschichte sinnvoll ist.

Wenn Gerüche in der Geschichte eine Rolle spielen, könnten diese in Form von Ölen, Gewürzen, getrockneten Blüten und dergleichen in der Kiste vertreten sein.

Oder sie enthält Kostproben zum Schmecken, etwa eine Prise Zucker oder Salz, einen Spritzer Zitronensaft usw.

Schließlich könnten auch Materialien zum Tasten wie zum Beispiel ein weiches Fell, ein glatter Stein oder eine glibberige Masse in der Kiste sein.

Die Materialien in der Erzählkiste unterstützen zunächst einmal die Erzählerin bzw. den Erzähler. Sie helfen beim Strukturieren der Geschichte und machen die Erzählung lockerer. Es ist leichter, von einem Tüchlein zu erzählen, wenn man es dabei in der Hand hält und tatsächlich ausbreiten kann.

Für die Zuhörerinnen und Zuhörer wird durch die realen Gegenstände die Erzählung anschaulicher. Bestenfalls können sie sogar interaktiv einbezogen werden, also die jeweiligen Geräusche selber machen, an den Düften schnuppern, eine Kostprobe schmecken und das weiche Fell einmal streicheln.

Da die *ErzählZeit*-Erzählerinnen die Kinder mit interaktiven Methoden in ihre Erzählung einbeziehen, werden die Kinder, die mehr und mehr selber Erzählerinnen und Erzähler werden, auch diese Methoden übernehmen.

Um eine Identifikation mit den Materialien in der Kiste zu erreichen, sollten sie von den Schülerinnen und Schülern selbst zusammengetragen oder hergestellt werden.

So könnte zum Beispiel eine Erzählkiste zum Märchen *Tapalapautau* die drei Wünsche enthalten, die der arme Mann auf seiner Wanderschaft geschenkt bekam: das Tüchlein, den Esel und den Stock.

Tuch und Stock sind leicht zu beschaffen, die Herstellung eines Esels eignet sich als Thema im Kunstunterricht. Dazu empfiehlt es sich zunächst einmal Esel anzuschauen, am besten lebendige! Auf einem Kinderbauernhof können Esel nach lebendem Modell gezeichnet werden. So ein vorausgehendes Studium erleichtert das anschließende Modellieren aus geknülltem Zeitungspapier. Die Eselplastiken können entweder nur mit Kreppband stabilisiert oder anschließend mit eingekleister-ten Papierschnipseln kaschiert werden.



„Tüchlein, tu deine Pflicht“

*Dinge für die Erzählkiste
selbst herstellen*



Zeichnungen von Eseln auf einem Kinderbauernhof



Goldesel, Grundgerüst aus Zeitungspapier



Der Körper wird stabilisiert, und der Esel steht.



Fertig modellierter Körper, mit Kreppband umwickelt



*„Der Wirt hatte selbst einen Esel im Stall,
der diesem aufs Haar glich.“*



Erzählkiste zum Märchen „Tapalapautau“ mit dem echten und falschen Tüchlein, dem echten und falschen Esel und dem Stock

3.2.4 Kamishibai

*Geschichte des Kamishibai
kennnenlernen*

Bis in die fünfziger Jahre des letzten Jahrhunderts fuhren in Japan Geschichtenerzähler mit dem Fahrrad über die Dörfer. Es waren eigentlich Süßigkeitenverkäufer, die den Verkauf ihrer Bonbons mit dem Erzählen von Geschichten verbanden. Auf dem Gepäckträger transportierten sie auf der Kiste mit den Süßigkeiten eine kleine Holzbühne, das Kamishibai, japanisch: Papiertheater. Wenn der Kamishibai-Mann ins Dorf kam, versammelten sich die Kinder um sein Fahrrad, er öffnete die Klappen seines Kamishibai und es erschien das erste Bild einer Geschichte. Der Kamishibai-Mann begann zu erzählen und zog dabei nacheinander die Bilder heraus, so dass das jeweils dahinter stehende Bild sichtbar wurde. Es heißt, dass er an der spannendsten Stelle abbrach, seine Bonbons verkaufte und den Kindern die Fortsetzung für die nächste Woche versprach. (vgl. Schüler, S. 7)

Vor der Verbreitung des Fernsehens in den sechziger Jahren gab es in Japan ca. 10.000 Kamishibai-Erzähler und einen eigenen Unternehmenszweig zur Herstellung der Bildtafeln. Durch das Fernsehen wurde das Kamishibai für einige Jahrzehnte verdrängt, mittlerweile ist es jedoch nicht nur in Japan wiederentdeckt worden, sondern hat auch den Weg nach Europa gefunden.

*Bilderfolge zum Strukturieren
einer Geschichte nutzen*

Was macht das Kamishibai für das Erzählen so besonders? Eine Bilderfolge strukturiert die Geschichte im Sinne eines roten Fadens. Jedes Einzelbild visualisiert eine Begebenheit und ist damit eine gute Erzählförderung. Selbst gestaltete Bilder motivieren die Kinder ganz besonders zum Erzählen.

*jedes Kind eine andere Szene
gestalten lassen*

Es empfiehlt sich, eine erzählte Geschichte in ihre Szenen aufzulösen und diese an die Schülerinnen und Schüler zu verteilen. Jedes Kind gestaltet eine andere Szene, mit der es sich während des Zeichnens oder Malens intensiv auseinandersetzt, und präsentiert dann seine Szene im Zusammenhang der ganzen Geschichte.

*Erzählen mit dem Kamishibai
in verschiedenen Variationen
üben*

Anfangs werden die Kinder die Kamishibai-Geschichte in ihrer Gruppe erzählen, d. h. sie sind abwechselnd Erzähler und Zuhörer. Später können sie ihr Erzähltheater einem „echten“ Publikum präsentieren, das die Geschichte nicht kennt. Das Kamishibai steht dazu auf einem Tisch und die erzählenden Kinder seitlich daneben, damit sie beim Erzählen auf ihre Bilder weisen können. Wenn der Erzählerwechsel als zu unruhig erlebt wird, kann jeweils ein Kind zu allen oder mehreren Bildern erzählen. Die Zuhörerinnen und Zuhörer sitzen relativ nah im Halbkreis um das Theater herum.

Kamishibai aus Holz sind bei verschiedenen Anbietern über das Internet zu beziehen oder selbst herzustellen – auch Bauanleitungen finden sich im Internet.



Eine einfache Variante für Bilder im A3-Format lässt sich aus einer Bananenkiste bauen:

- Mit einem Cutter ein A3-Rechteck mittig aus dem Boden der Kiste schneiden und die Kiste so aufstellen, dass dies die Bühne ist.
- Den mittleren Teil des Daches ebenfalls ausschneiden und diesen Schnitt einige Zentimeter (bis zur Oberkante des Sichtfensters vorne) in beide Seitenwände hinein fortführen. Diese Aussparung wird die Ablagefläche für die Rundhölzer mit den Bildern (siehe Foto). Die Aussparung muss nach hinten so tief sein, dass alle vorhandenen Rundhölzer mit Bildern hintereinander darauf Platz haben.
- Die Bilder matt laminieren, damit es keine Spiegelungen gibt.
- Die Rundhölzer deutlich länger als die Oberkanten der Bilder zusägen – als Griffe zum einfachen Bildwechsel. Bilder mit Klebefilm an den Rundhölzern befestigen.

Eine kleinere zweidimensionale Variante wird auf dem Bildungsserver vorgestellt:

<http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/kamishibai.html>





3.2.5 Lapbook

Ein Lapbook ist eine Mappe, die sich mehrfach aufklappen lässt und in der sich viele kleinere Bücher, Leporellos, Pop Ups, Taschen, Umschläge und Klappkarten mit unterschiedlichen Faltmechanismen verbergen. Jede Einzelform im Lapbook beschäftigt sich mit einem anderen Detail eines größeren Themas. Das fertige Produkt wird *Lapbook* genannt, weil es aufgeklappt so groß ist, dass es den Schoß (engl. *lap*) bedeckt. Das englische Verb *to lap* bedeutet *übereinanderlegen, umschlagen, (ein)hüllen*.

Ein Lapbook ist eine hochmotivierende Präsentationsform für individuelle Lernergebnisse. Einen guten Überblick über Lapbook-Varianten erhält man im Internet. Dort werden unendlich viele Varianten von Lapbooks vorgestellt, reich bebildert, teilweise mit Filmsequenzen zur Herstellung. Seinen Ursprung hat das Lapbook in den USA, wo es im Unterricht der Elementary Schools meist für die Beschäftigung mit einem Sachthema eingesetzt wird.

Lapbook als Präsentationsform für individuelle Lernergebnisse einsetzen

Die Erstellung eines Lapbooks bietet jeder Schülerin und jedem Schüler die Möglichkeit, sich mit ausgewählten Aspekten einer Geschichte auseinanderzusetzen und dabei aus einer Reihe von Präsentationsformen diejenigen auszuwählen, die den eigenen Interessen und Fähigkeiten entsprechen.

Lapbook beim Erzählen aus der Nähe betrachten lassen

Beim Erzählen eignen Lapbooks sich weniger für einen Vortrag vor größeren Gruppen, da die einzelnen Präsentationsformen aus der Nähe betrachtet werden müssen. Sie sind eher für Partner- und Kleingruppenpräsentationen geeignet. Dabei können dann die kleinen Innenteile des Lapbooks von den Zuhörerinnen und Zuhörern in die Hand genommen und genau betrachtet werden.

Beispiele für Lapbook-Innenteile bereitstellen

In der Fachliteratur und im Internet gibt es so viele Faltanleitungen für Minibücher, Leporellos, Pop Ups, Klappkarten und Umschläge, dass man sie unmöglich alle nachbasteln kann. Zur Anregung sollten mehrere unterschiedliche Modelle für Lapbook-Innenteile zur Verfügung stehen – als Schritt-für-Schritt-Faltanleitung mit den dazugehörigen Schablonen (z. B. für Briefumschläge) oder Kopien (z. B. für Minibücher mit vorgegebenem Text). Fertig gestaltete Beispiele mit Bild und Text können den Kindern eine Hilfe sein, die zunächst selber noch keine Ideen haben.

Form der Lapbook-Hülle vorgeben

Auch die Form der Lapbook-Hülle kann sehr unterschiedlich sein. Vom einfach mittig gefalteten Tonkarton bis hin zu mehreren aneinander gehefteten Sammelmappen gibt es viele mögliche Lapbook-Formen. Anfangs sollte man vielleicht ein Modell für die Lapbook-Hülle vorgeben und die Schülerinnen und Schüler aus einem Angebot an Innenteilen für das Lapbook eine Auswahl treffen lassen.



Mit dem Lapbook erzählen wir „Jack und die Bohnenranke“.



Meine Lieblingsstelle ...



Im Minibuch haben wir alles gezeichnet.



Das ist der Riese.



Jack kauft ihm einen Goldsack.



Jack tauscht die Kuh gegen fünf Bohnen ein.



Ein Beispiel: Lapbook zum Märchen *Jack und die Bohnenranke*

Als Lapbook-Hülle wird eine Sammelmappe im A4-Format mit drei Einschlagklappen aus Zeichenkarton von den Schülerinnen und Schülern mithilfe einer Schablone selbst hergestellt. Die Deckseite soll mit dem Märchentitel und einer Zeichnung gestaltet werden.

Um diese Mappe zu füllen, gibt es sechs verschiedene Aufgaben, von denen jede Schülerin und jeder Schüler vier auswählt :

- Illustriere ein Minibuch! Falte es aus den beiden A3-Kopien mit dem Märchentext (Anlage) nach der Faltanleitung (Anlage). So entstehen zwei Minibücher mit acht Seiten, die zusammengeklebt werden.
- Zeichne die Bohnenranke oder den Riesen in ein Leporello. Teile für das Leporello ein A4-Blatt längs, klebe die beiden Streifen aneinander und falte sie wie eine Ziehharmonika.
- Gestalte einen Rübergucker (Anleitung als Anlage) mit dem Riesenkopf. Auf die eingeklappte Seite kannst du eine Riesenmahlzeit oder die Riesenschätze zeichnen. Vorne kannst du den englischen Riesenspruch aufschreiben.
- Bastle ein Pop-Up-Buch (Faltanleitung als Anlage) zum Märchen. Darin kannst du zum Beispiel die Figuren aus dem Märchen vorstellen und beschreiben.
- Zeichne oder schreibe deine Lieblingsstelle im Märchen auf. Bastle für deine Lieblingsstelle einen Briefumschlag. Benutze dazu eine Briefumschlag-Schablone.
- Was bringt Jack nach Hause? Falte ein A4-Blatt in der Mitte und zeichne vorne ein Haus mit einer Tür und drei Fenstern. Schneide Tür und Fenster an drei Seiten mit einer spitzen Schere auf wie bei einem Adventskalender. Zeichne hinter die Tür und die Fenster, was Jack vom Markt und von seinen Besuchen beim Riesen mitbringt. Nummeriere die Fenster außen in der richtigen Reihenfolge.

In der Sammelmappe werden für die entstandenen Produkte feste Plätze vorgesehen.

Man kann die verschiedenen Minibücher dort einkleben oder mit dem Tacker anheften.

Für eine interaktive Präsentation empfiehlt es sich aber, Laschen in der Sammelmappe anzubringen, in die die Minibücher nur eingesteckt werden. So können sie von den Erzählerinnen und Erzählern im passenden Moment herausgenommen und an das Publikum gereicht werden.

3.2.6 Papiertütentheater

eine Rolle einnehmen

Erzählen richtet sich immer an einen Zuhörerkreis, der schon gespannt darauf wartet, was und wie es erzählt wird. Eine Erzählsituation, in der ein Papiertütentheater eingesetzt wird, motiviert auf besondere Weise die Zuhörerinnen und Zuhörer. Mit einer Papiertüte, die in eine Märchenfigur verwandelt wurde und über Hand und Arm gestülpt wird, schlüpft das erzählende Kind in eine Rolle. Erwartungsvoll lauschen die anderen, was der Wolf oder der Frosch, der Gestiefelte Kater, der Drache, die Hexe oder der alte König zu erzählen haben und staunen, wie mit Bewegungen von Daumen und Zeigefinger in der Tüte die Figuren zum Sprechen gebracht werden können.

in der Ich-Perspektive erzählen

Das Erzählen in der Ich-Perspektive wirkt auf den Zuhörerkreis besonders glaubwürdig. Ältere Schülerinnen und Schüler sind mit diesem Perspektivenwechsel bereits länger aus ihrer Schul- und Freizeitlektüre vertraut. Aber auch jüngeren Kindern gelingt es, sich über die besondere Nachgestaltung der Märchenfigur aus einer schlichten Papiertüte in die Rolle der Figur hineinzusetzen und aus deren Sicht das Märchen oder Teile des Märchens zu erzählen. Auch das erleichtert manchen Kindern das Erzählen, wenn sie sich nur auf einige Ausschnitte des Märchens einstellen können. Beim Erzählen nutzen die Kinder die Ich-Erzählform. Vielfach beziehen sie die wörtliche Rede ein, variieren dabei Stimme und Lautstärke. Manche sprechen über Gedanken und Gefühle, die ihre Figuren haben könnten. Unwillkürlich identifizieren sie sich stärker mit ihren Heldinnen und Helden und erzählen so, als hätten sie z. B. selbst erlebt, wie sie sich vor Frau Holle oder vor dem Wolf gefürchtet haben.

*mit Fragen
Erzählhilfen geben*

Manchmal kann es passieren, dass beim Erzählen der Faden verloren geht. Dann helfen Fragen, z. B.:

Was ist dir dann passiert?

Was hast du gedacht, als du die Kugel aus dem Wasser geholt hast?

die Handlung umwandeln

Die Märchen können auch umgewandelt werden:

Ist die Hexe in deinem Märchen wirklich böse?

Wenn nicht, wie würde sie sich verhalten?

Was würde passieren?

Was würde sie anderes sagen?

Auch wenn das Einnehmen von Perspektiven oder Rollen erhöhte Anforderungen stellt, können die Kinder mithilfe des Papiertütentheaters einen Zugewinn an Kreativität und sprachlichem Können erfahren.



3.3 Selbst Erdachtes erzählen

3.3.1 Analog- oder Parallelmärchen

Am einfachsten ist die Veränderung eines Märchens, indem man eine Figur oder Gegenstand ersetzt. Andere Handlungsträger haben andere Absichten – und schon ist das Märchen ein neues.

Wenn z. B. der Held aus dem französischen *Tischlein deck dich* keine Fee trifft, sondern eine böse Hexe oder Zauberin in Gestalt einer jungen Frau, so wird das Geschenk dieser Hexe auf irgendeine Weise nichts Gutes bringen, z. B. könnte das Tüchlein vergiftete Speisen herbeizaubern.

Auch ein anderer Gegenstand gibt dem Märchen eine andere Richtung.

Würde z. B. das Tüchlein durch ein Bärenfell ersetzt, so würde sich dieses vermutlich nicht mit Speisen decken, sondern eher als Kälteschutz und Lager dienen. Daraus folgen viele Möglichkeiten der Entwicklung: Der Held braucht keine Herberge und trifft keinen Wirt, der ihn bestiehlt. Andererseits benötigt er aber Essen, d.h. er muss nach einer Möglichkeit suchen, dieses zu beschaffen ...

Der Schritt von so einem Analogmärchen zu einem selbst erdachten, völlig neuen Märchen ist nicht groß.

Figur oder Gegenstand ersetzen

das Gute in Böses umwandeln

neue Entwicklungen ausdenken



Die böse Hexe hat vergiftetes Essen auf dem Tüchlein.



Der Mann hat von der Hexe vergiftete Lebensmittel bekommen. Der hat das gegessen und liegt jetzt tot auf dem Boden.

3.3.2 Falt-Geschichten vom Schiff, aus dem ein Hemd wird

Faltgeschichte hören

Ein beeindruckendes Erlebnis für Kinder ist das Hören der Geschichte zu einem gefalteten Papierschiff, das sich am Ende in ein Hemd verwandelt. Stück für Stück werden Einzelteile des Schiffes passend zur erzählten Geschichte abgerissen. Das sich verändernde Schiff gibt eine Abfolge verschiedener Handlungsschritte vor und strukturiert dadurch das Erzählen.

Veränderungen am Schiff als Erzählstruktur nutzen

Im Internet finden sich unterschiedliche Varianten der Geschichte, z. B. diese:

„Es war einmal ein Piratenschiff, das ging auf Schatzsuche. Eines Tages ... kam ein Sturm auf und das Schiff krachte auf einen Felsen ... So entschied sich der Kapitän zu wenden und zur Küste zu segeln ... Dann krachten sie auf weitere Felsen ... ‚Keine Angst Leute ... wir werden jetzt kopfüber weitersegeln.‘ ... Dann kamen eine riesige Welle und weitere Felsen und die Spitze des Segels brach ab... Danach gab es für das Schiff keine Hilfe mehr und es sank. Die erschöpfte Mannschaft schwamm zur Küste, doch der Kapitän ging mit dem Schiff unter ... Alles, was man von ihm fand, war das Hemd.“

www.mathematische-basteleien.de/papier_schiff, Zugriff: 18.4.2013

Schiff falten

Ein Papierschiff ist auch für jüngere Kinder leicht zu falten (s. Faltanleitung, S. 90). Wenn ihnen die erstaunliche Verwandlung mit den entsprechenden Manipulationen am Papierschiff einmal zu einer passenden Geschichte erzählt wurde, werden sie ganz von selber eigene Schiff-wird-Hemd-Geschichten erfinden:

Geschichten erfinden



Es war einmal ein kleiner Matrose,
der hatte einen Hut.



Er fuhr mit anderen Matrosen auf einem Schiff.

Eines Tages kam ein großer Sturm und brach das Segel ab.
Da hatte der kleine Matrose Angst und kletterte auf den Mast.
Aber da hatte er noch mehr Angst und kletterte wieder runter.



Dann fuhr das Schiff gegen einen Felsen,
und der Bug brach ab. „Ich will nach Hause!“,
weinte der kleine Matrose.



Aber der Sturm hörte nicht auf.
Das Schiff fuhr gegen einen anderen
Felsen, und das Heck brach auch noch
ab. Dann ging das Schiff unter.

Alle Matrosen konnten an Land schwimmen.
Am nächsten Tag kamen ihre Kleider an.

(Mit dem letzten Satz wird das demolierte Schiff entfaltet.)



3.3.3 Märchen zu einem Bild

Zum Erfinden von eigenen Geschichten eignen sich auch Kunstpostkarten gut.

Insbesondere surrealistische Bilder, die nach einer Erklärung verlangen wie z. B. das auf einem Stein über dem Meer schwebende Märchenschloss von René Magritte setzen Fantasie frei.

Ein mögliches Vorgehen sieht folgendermaßen aus:

- ein Bild auswählen*
 - Verschiedene Kunstpostkarten liegen im Klassenraum aus. Die Kinder haben genug Zeit, sie zu betrachten und sich für eine Karte zu entscheiden.
 - Nachdem jedes Kind eine Karte gewählt hat, schreibt es ein Märchen.
 - Der Arbeitsauftrag lautet:
 - *Verfasse ein Märchen zu deinem Bild.*
 - *Erfinde eine Hauptfigur, die in dem Märchen ein Problem löst. Sie muss verschiedene Aufgaben bewältigen. Dabei hat sie Helfer, aber auch Gegner. Und du weißt: Am Ende wird alles gut!*
 - *Die Situation auf deinem Bild ist entweder der Anfangspunkt oder das Ende deines Märchens.*
- Strukturhilfen geben*
 - *Verfasse ein Märchen zu deinem Bild.*
 - *Erfinde eine Hauptfigur, die in dem Märchen ein Problem löst. Sie muss verschiedene Aufgaben bewältigen. Dabei hat sie Helfer, aber auch Gegner. Und du weißt: Am Ende wird alles gut!*
 - *Die Situation auf deinem Bild ist entweder der Anfangspunkt oder das Ende deines Märchens.*
- Märchen frei vortragen*
 - Die Texte werden im Klassenverband möglichst frei vorgetragen; dazu liegen alle Postkarten wieder sichtbar aus. Nach dem Vortrag sollen die Mitschülerinnen und Mitschüler herausfinden, zu welchem Bild das Märchen gehört.



3.3.4 Märchenlandkarte

*Wissen über Märchen-
merkmale fördern*

Das wiederholte Hören, Lesen und Erzählen von Märchen trägt dazu bei, dass der Blick der Kinder immer wieder auf die formelhaften Erzählanfänge und Schlussformulierungen, auf märchenhafte Figuren und deren Eigenschaften, auf wundersame Orte und Dinge und auf magische Zahlen gelenkt wird. Das Wissen um Merkmale von literarischen Texten wird gefördert. Wer diese Merkmale kennt, wird ein Märchen anders als andere Texte hören oder lesen können und deshalb auch besser verstehen.

Das Gestalten einer Landkarte zum Märchenland bietet zum einen den spielerischen, handelnden Umgang mit Märchen, indem jedem Kind ermöglicht wird, aus seinem Wissen heraus und ggf. mit Unterstützungshilfen ein eigenes Märchen zusammenzustellen. Zum anderen zeigt die fertige Märchenlandkarte relativ typische Situationen eines Märchens auf und unterstützt das Erkennen und Nutzen charakteristischer Märchenmerkmale. Im abgebildeten Beispiel wurden ein Schloss, Berge, ein Teich und ein Turm als Orte ausgewählt. Man kann einen Drachen, eine Krone, einen Esel und eine Hexe entdecken. Aus dem Turmfenster schaut Rapunzel. Durch die Orte führen verschlungene Wege, die jedoch erlauben, Handlungsabläufe beim Erzählen herstellen zu können.

*Sammeln und Auswählen
von Merkmalen*

In Vorbereitung der Gestaltung einer Märchenlandkarte helfen den Kindern Gespräche oder Leitfragen zu typischen Merkmalen eines Märchens. Hilfreich kann es außerdem sein, Ideen für die einzelnen Merkmale gemeinsam zu sammeln und zur individuellen Auswahl zur Verfügung zu stellen. Beim Sammeln von Beispielen für einzelne Märchenmerkmale wird das Vorwissen der Kinder aufgegriffen. Vorlieben für Figuren oder Gegenstände oder auch für ein Lieblingsmärchen an sich können thematisiert werden. Die einzelnen Begriffe werden von den Kindern beim Gestalten der Karte aufgegriffen und können den einzelnen Abbildungen zugeordnet und in die Karte eingetragen werden.

*Wortschatzarbeit
individualisieren*

Es ist aber auch möglich, differenziert anzubieten, eine Legende für die Märchenlandkarte anzufertigen. Ebenso können Post-it-Streifen beschriftet und zugeordnet werden.

Die unterschiedlichen fantasieanregenden Märchenlandkarten werden zum Abschluss präsentiert. Sie bieten eine zusätzliche Motivation und sind reichlich anregend, sich über die Märchen auszutauschen.



3.3.5 Märchen zu drei Fragen

Häufig geht es in Märchen um drei Aufgaben oder drei Fragen wie beispielsweise in *Rumpelstilzchen*:

Die Heldin erhält nacheinander drei unlösbare Aufgaben, zu deren Bewältigung immer ein Helfer erscheint, der allerdings jedes Mal eine Belohnung fordert. Dreimal fragt das Männchen die Müllerstochter: „Was gibst du mir, wenn ich dir das Stroh zu Gold spinne?“

drei Aufgaben oder Fragen als Märchenmerkmal erarbeiten

Schülerinnen und Schüler einer 4. Klassenstufe haben sich mit diesem Märchen beschäftigt und herausgearbeitet, dass die drei Fragen des Männchens für das Märchen von wesentlicher Bedeutung sind.

Anfang und Ende vorgeben

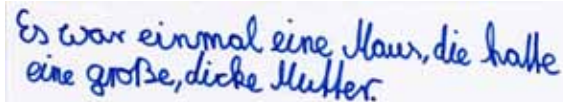
Sie erhielten nun die Aufgabe, selbst *Märchen von den drei Fragen* zu entwickeln. Die einzigen weiteren Vorgaben waren der Beginn „Es war einmal ...“ und das Märchenende „Und wenn sie nicht gestorben sind ...“

Impulse aus anderen Zusammenhängen zulassen

Wenn Kinder eigene Märchen verfassen, nehmen sie Impulse bekannter Märchen auf.

Zwischen vorgegebenem Anfang und Ende eröffnen sich unterschiedliche Szenarien, in denen sich Motive aus verschiedenen Märchen mit Impulsen aus anderen Zusammenhängen zu originellen Geschichten verbinden.

- Es war einmal ein Hund, der lebte bei seiner Mama, beim Papa und bei seiner Oma.
- Es war einmal ein Geisterschloss, das konnte nur von den Geistern befreit werden, wenn ein junger Ritter dem Obergeist drei Fragen richtig beantwortete.
- Es war einmal ein Stinktief, das so scheußlich stank, dass alle Leute vor ihm wegliefen.
- Es war einmal ein Zauberer, der wollte den König verzaubern.
- Es waren einmal drei Jünglinge. Um eine Frau zu bekommen, musste jeder eine Frage beantworten, die vom Vater gestellt wurde.
- Es war einmal ein schöner Prinz. Doch dieser verachtete einfach alle Armen und gab ihnen kein Geld oder Wasser und Brot.
- Es waren einmal ein Hund und ein kleiner Babyhund.



Es war einmal eine Frau, die hatte eine große, dicke Mutter.

- Es war einmal ein verzauberter Bär, der eigentlich ein Prinz war.

Es war einmal ein Ritter,
der lebte in einem Schloss.

- Es war einmal vor vielen Jahren eine Prinzessin, die wurde von ihrer Stiefmutter verflucht.

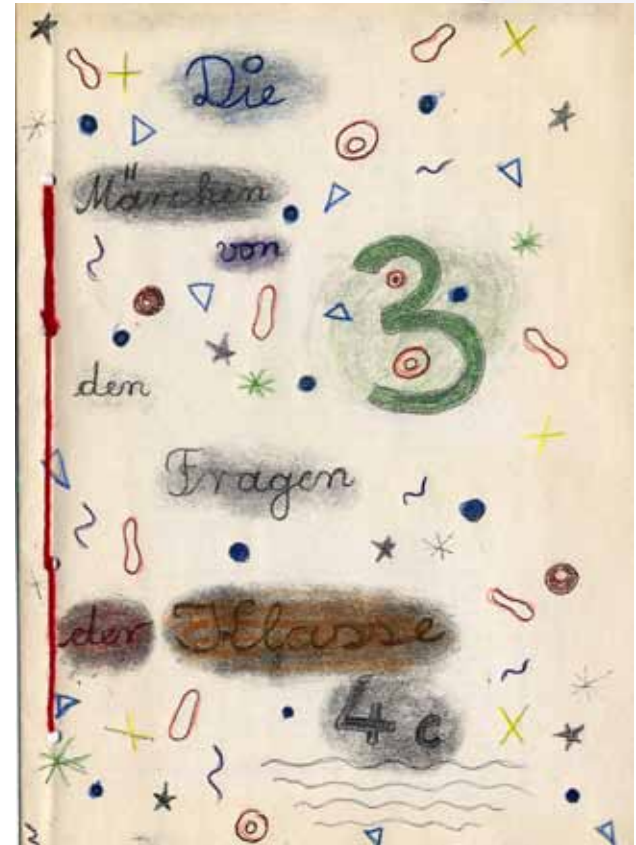
Es ^{war} einmal ein König, der hatte einen Nussknacker.

- Es waren einmal ein Bauer und drei Töchter.
- Es war einmal eine Prinzessin. Sie hieß Schneewittchen und wohnte oben auf einem Schloss.
- Es waren einmal drei Enten und drei Fische.

Es waren einmal drei junge Grashüpfer,
die lebten mit ihren Eltern am Ufer eines
Teiches

Es war einmal ein armer Müller,
der hatte drei Töchter.

Es waren drei junge Prinzessinnen
die wollten eines Morgens ausreiten.



3.3.6 Märchenlotterie

Bei der Märchenlotterie schreiben die Kinder ein Märchen für einen Mitschüler oder eine Mitschülerin; die Schreibimpulse dazu werden ausgelost. Der Unterrichtsablauf sieht folgendermaßen aus:

*ein Problem oder eine Frage
aufschreiben*

- Alle Kinder der Klasse schreiben anonym ein Problem oder eine Frage auf einen kleinen Zettel, für das sie sich eine märchenhafte Lösung wünschen. Das kann ein persönliches Problem sein wie z. B.: „Meine Schwester setzt sich immer durch.“ Oder: „Ich bin immer so aufgeregt, wenn ich etwas vortragen soll.“ Es können aber auch allgemeine Fragen sein wie z. B.: Warum ist es nachts dunkel?
- Die Zettel werden gefaltet und in einem Lostopf gesammelt.
- Jedes Kind zieht einen Zettel; falls es das eigene Problem gezogen hat, legt es den Zettel zurück und darf noch einmal ziehen.

*ein Märchen zum
Problem verfassen*

- Im Anschluss verfassen die Kinder Märchen. Der Arbeitsauftrag lautet:
 - *Verfasse ein Märchen zu dem Problem oder der Frage auf deinem Zettel.*
 - *Erfinde eine Hauptfigur, die in dem Märchen das Problem löst.*
 - *Sie muss verschiedene Aufgaben bewältigen.*
 - *Dabei hat sie Helfer, aber auch Gegner.*
 - *Und du weißt: Am Ende wird alles gut!*

Strukturhilfen geben

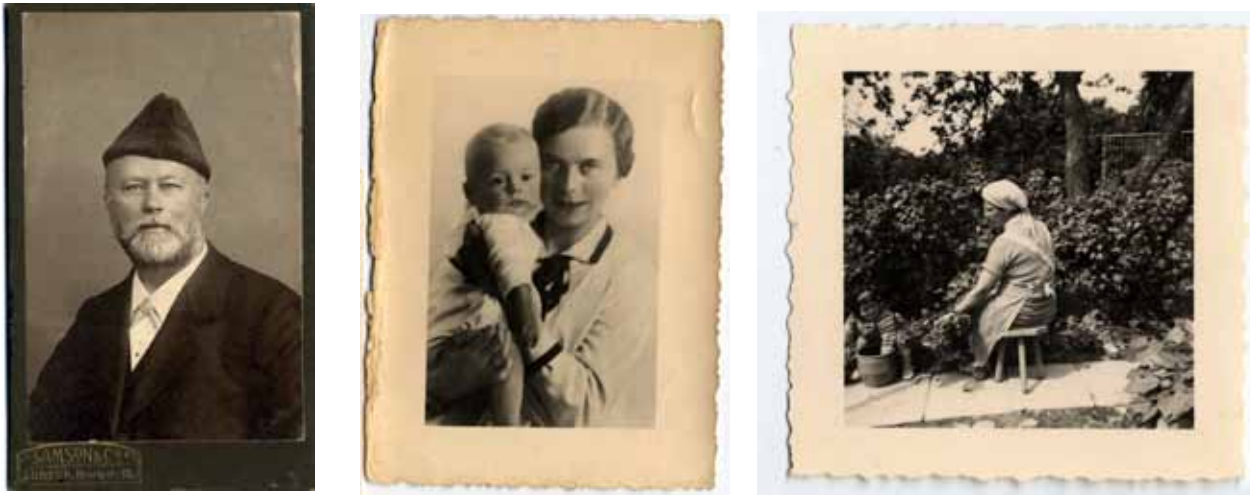
- Die Texte werden im Klassenverband möglichst frei vorgetragen. Nach dem Vortrag sollen die Mitschülerinnen und Mitschüler herausfinden, auf welches Problem oder auf welche Frage der Text eine Antwort gibt. Sie können auch in einem Satz aufschreiben, welche Botschaft der Text vermittelt.



3.3.7 Biografisches Erzählen

Im Rahmen eines *ErzählZeit*-Projektes mit der Erzählerin Suse Weiße in einer 5. Klasse wurden die Kinder ermuntert, in ihren Familien nach Geschichten zu forschen und diese dann mit in die Schule zu bringen. Dabei sollte es im weitesten Sinne um Erlebnisse gehen, die die Eltern oder Großeltern auf Reisen hatten. Viele Eltern berichteten ihren Kindern über die Ausreise aus ihren Heimatländern, die Ereignisse vor und während der Reise, oft in vollgepackten Autos unter widrigen Umständen.

Familiengeschichten sammeln



Meist war es das erste Mal, dass die Kinder etwas über die Gründe und die Umstände erfuhren, unter denen ihre Familien – fast immer die Generation der Großeltern – ihr Land verließen. Viele Kinder kamen begeistert in die Schule mit vielen Einzelheiten über die „Abenteuer“, die die Familien erlebt hatten.

„Das wusste ich ja gar nicht!“ oder „Warum haben sie mir das noch nie erzählt?“ waren häufige Äußerungen der Kinder.

Nun ging es daran, den anderen in kleinen Gruppen mit Unterstützung von Lehrerinnen, Erzieherinnen und Lesepaten davon zu berichten und manchmal Ähnlichkeiten festzustellen. Dieses erste Erzählen war natürlich unstrukturiert und z. T. lückenhaft, viele Verständnisfragen waren nötig, je nach Vermögen der Kinder, sich zu erinnern, sich sprachlich auszudrücken und den Ablauf in eine logische Reihenfolge bringen zu können.

in kleinen Gruppen berichten

erste Unklarheiten feststellen

Dieses erste „ins Unreine“ Erzählen hatte den Vorteil, dass die Kinder ihre Geschichten loswerden konnten, manchmal schon merkten: „Oh, da habe ich etwas vergessen, wie war das? Da muss ich meine Oma noch mal fragen.“ Die begleitenden Erwachsenen konnten zu den noch frischen Geschichten Notizen machen als Gedächtnisstütze für die weitere Arbeit.

Texte überarbeiten

In den nächsten Tagen ging es darum, dass die Kinder ihre Geschichten aufschrieben, zu Hause noch offene Fragen klärten, ihre Texte mit anderen in Schreibkonferenzen besprachen und sie sprachlich überarbeiteten. Das alles beanspruchte viel Zeit und die meisten Kinder brauchten Unterstützung, bis ihre Geschichten fertig waren. Inzwischen waren auch inhaltlich viele Änderungen vorgenommen worden, manche Geschichten waren schließlich eine Mischung aus Erlebnisbericht und Phantasiegeschichte.

Es gab Verfolgungsjagden mit Autos, es gab Spione, übernatürliche Ereignisse wie Pässe, die plötzlich brannten, oder romantische Szenen im Sonnenuntergang. Je nach Veranlagung wollten manche Kinder aber auch möglichst sachlich erzählen.

Texte vorlesen

In den folgenden Tagen waren die Kinder damit beschäftigt, ihre Texte vorzulesen und nach und nach auswendig zu lernen. Einige waren schnell in der Lage, ihre Geschichte frei zu erzählen, andere brauchten Stichwortlisten oder kleine Karteikarten als Gerüst. Die Motivation der Schülerinnen und Schüler, ihre Texte möglichst lebendig und spannend vorzutragen, war groß, da inzwischen ein Termin gefunden worden war, an dem die Familien in die Schule kommen konnten, um sich die Geschichten der Kinder anzuhören.

Erzählen üben

Mit Hilfe der Erzählerin übten sie in Einzelarbeit, betont und deutlich zu sprechen, Mimik, Gestik und Bewegungen einzubauen, Pausen vor den spannenden Stellen zu machen und ihr Publikum anzuschauen oder sogar einzubeziehen.

eine Bühne vorbereiten

Am Tag des Elternnachmittags entstand eine kleine Kulisse aus mit Tüchern geschmückten Stellwänden, um eine schöne Erzählatmosphäre zu schaffen, wie die Kinder das aus den Situationen mit der Erzählerin bereits kannten.

in Gruppen erzählen

Die Kinder saßen dann in Gruppen zu viert oder fünft vor ihrem Publikum und erzählten nacheinander die Geschichten ihrer Familien, manche waren nur kurz, andere recht ausführlich. Nur wenige Kinder hatten Texte dabei, fast alle erzählten frei und meist ziemlich flüssig. Es zeigte sich, dass die mündliche Arbeit an den Texten die Kinder wirklich dazu befähigte, den Inhalt der Geschichten spannend und betont vorzutragen und ihre Zuhörerinnen und Zuhörer zu bannen.

Alle bekamen viel Applaus und nach dem offiziellen Erzählen gab es noch einen regen Austausch unter den Familien. Von dieser Veranstaltung sprachen die Kinder noch lange.



4 Nicht nur im Klassenzimmer



4.1 Vorschläge für Exkursionen und Aktivitäten rund um das Thema Märchen

Welche Aktivitäten bieten sich an, um das Erzählen im Schulleben und in der Schulkultur zu verankern? Insbesondere bei Exkursionen und Festen kann das künstlerische Erzählen berücksichtigt werden und das Märchenerzählen – durch die Kinder, deren Eltern, Lehrkräfte, Erzieherinnen und Erzieher oder auch durch eine ausgebildete Märchenerzählerin – bildet dann einen kleinen Höhepunkt.

schulische Exkursionen und Feste

- Märchenpicknick: Auf einem gemeinsamen Ausflug mit der Klasse erzählen die Eltern in einer zwanglosen Atmosphäre Märchen aus unterschiedlichen Kulturkreisen.
- Märchennacht: Einen Abend lang z. B. auf der Klassenfahrt erzählen die Kinder Märchen bis in die Nacht hinein.
- Märchenzelt: Auf dem Schulhof wird beispielsweise zum Schulfest ein Zelt aufgebaut und mit einer Kissenlandschaft ausgestattet. Darin erzählen Kinder Märchen für Kinder und Eltern.

Berliner Märchentage

Außerdem gibt es in Berlin ein großes Angebot an künstlerischen Märchenveranstaltungen für Kinder im Grundschulalter, die sich für einen Klassenausflug eignen. So finden in jedem November die Berliner Märchentage statt, bei denen drei Wochen lang Künstlerinnen und Künstler Märchen zu einem Oberthema erzählen: www.maerchenland-ev.de

Puppen- und Märchenbühnen in Berlin

Als weiteren Hinweis hier eine Auswahl aktueller Puppen- und Märchenbühnen in Berlin:

- Figurentheater Grashüpfer, Puschkinallee: www.theater-grashuepfer.de
- Hans-Wurst-Theater, Winterfeldplatz: www.hans-wurst-nachfahren.de
- Puppentheater Berlin, Gierkeplatz: www.puppentheater-berlin.de
- Puppentheater Firlefanze, Sophienstraße: www.puppentheater-firlefanze.de
- Schaubude Berlin, Greifswalder Straße: www.schaubude-berlin.de
- Theater Mirakulum – die Puppenkomödie Berlin, Brunnenstraße: www.mirakulum.de

Für die Eltern, die durch *ErzählZeit* die Welt der Märchen mit ihren Kindern gemeinsam entdeckt haben, bieten sich folgende kostenlose Veranstaltungen an, die alle zwei Wochen samstags um 15 Uhr stattfinden:

- Im Innenhof der Kinder- und Jugendbibliothek „Hallescher Komet“ werden Märchen und Geschichten aus unterschiedlichen Ländern und Kulturkreisen in einer mongolischen Jurte erzählt.
- Adresse: Kinder- und Jugendbibliothek „Hallescher Komet“ der Zentral- und Landesbibliothek Berlin Blücherplatz 1, 10961 Berlin-Kreuzberg .

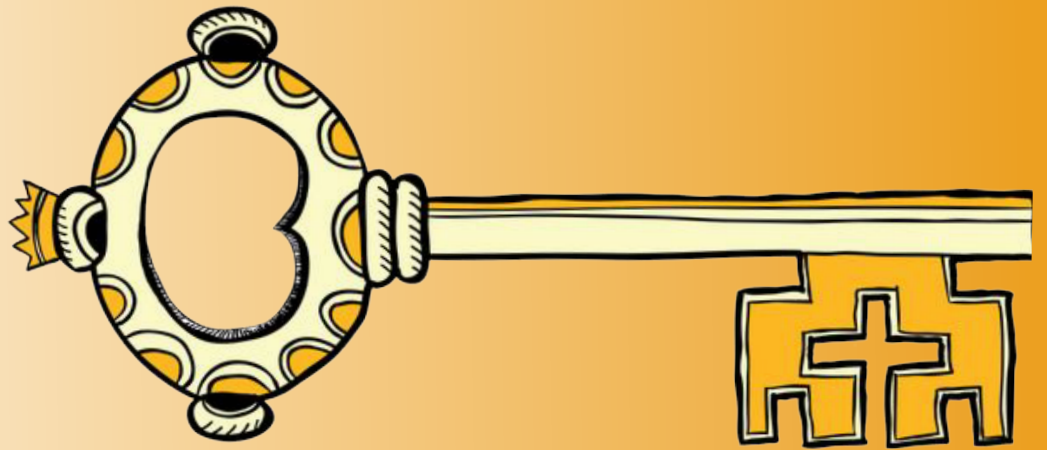
*Internationale Märchen in
der Jurte der Amerika-Gedenk-
Bibliothek*

Termine und Programm unter: www.erzaehlzeit.de





5 Anhang



5.1 Märchentexte



Tapalapautau – das französische *Tischlein deck dich*
Das Märchen vom Zauberspiel Allem Kallem
Das Märchen von den Märchen
Das Töpfchen
Jack und die Bohnenranke



Tapalapautau – das französische Tischlein deck dich

Es war einmal ein Mann, der hatte so viele Kinder, wie Löcher sind in einem Sieb. Eines Tages ging er von zu Hause fort, um in der Ferne das Glück zu suchen. Unterwegs begegnete ihm der liebe Gott. Er sprach zu ihm: „Wohin gehst du, lieber Freund?“

„Ich gehe landauf, landab, denn ich bin auf der Suche nach Brot für mich und die Meinen.“

„Sieh“, sprach der liebe Gott, „hier ist ein Tuch. Du brauchst ihm nur zu sagen: Tüchlein, tu deine Pflicht!, dann wirst du sehen, was geschieht.“

Da dankte der arme Mann dem lieben Gott, nahm das Tuch und probierte es sogleich aus. Als er es auf der Erde ausgebreitet hatte, sprach er: „Tüchlein, tu deine Pflicht!“

Da war das Tuch im selben Augenblick mit den köstlichsten Speisen bedeckt. Voller Freude machte er sich auf den Heimweg. Weil es aber schon spät am Abend war, ging er in eine Herberge, um dort die Nacht zu verbringen. Zum Wirt sprach er: „Seht dieses Tuch. Hütet euch, dieses Tuch auszubreiten und zu ihm zu sagen: „Tüchlein, tu deine Pflicht!“

„Seid deswegen ohne Sorge, guter Freund.“

Kaum aber hatte der Mann sich schlafen gelegt, als der Wirt auch schon das Tuch ausbreitete und sprach: „Tüchlein, tu deine Pflicht!“

Wie aber wunderte er sich, als er sah, daß das Tuch sich im selben Augenblick mit Brot, Wein, Fleisch und allem, was zu einer guten Mahlzeit gehört, bedeckte. Damit konnte er alle Gäste seines Hauses bewirten. Am nächsten Morgen behielt er das wunderbare Tuch für sich und gab dem ar-

men Mann ein anderes, das genauso aussah. Dieser merkte nichts von dem Tausch und zog frohgemut nach Hause. Als er daheim angekommen war, rief er seiner Frau schon in der Haustüre entgegen: „Meine liebe Frau, von nun an wird es uns an nichts mehr mangeln!“

„Lieber Mann, oft hast du uns dies schon gesagt und doch hat sich niemals etwas geändert.“

Da zog der Mann das Tuch aus seiner Tasche, breitete es aus und sprach: „Tüchlein, tu deine Pflicht!“

Aber nichts geschah. Er wiederholte die Worte wohl zwanzigmal, doch nichts rührte sich. Schließlich mußte er sich wieder auf den Weg machen, um Brot zu suchen.

Zum zweiten Male begegnete ihm unterwegs der liebe Gott. „Wohin gehst du, lieber Freund?“

„Ich gehe landauf, landab, denn ich bin auf der Suche nach Brot für mich und die Meinen.“

„Was hast du denn mit deinem Tuch gemacht?“

Da erzählte der Mann, was ihm zugestoßen war.

„Was bist du aber auch für ein Dummkopf!“ rief der liebe Gott. Dann sprach er: „Sieh, hier ist ein Esel. Du brauchst ihm nur zu sagen: Gib mir Taler!, dann wirst du sehen, was geschieht.“

Der arme Mann dankte dem lieben Gott und nahm den Esel an einem Strick mit. Weil aber die Nacht schon hereinbrach, ging er in dieselbe Herberge, in der er schon einmal die Nacht verbracht hatte. Zum Wirt sagte er: „Wagt es ja nicht, dem Esel zu sagen: Gib mir Taler!“

„Seid deswegen ohne Sorge, guter Freund“, antwortete er.

Kaum aber hatte der Mann sich schlafen gelegt, als der Wirt auch schon zu dem Esel sprach: „Gib mir Taler!“

Da prasselten die Taler in Hülle und Fülle auf den Boden nieder. Der Wirt wunderte sich darüber nicht wenig. Er hatte selbst einen Esel im Stall, der diesem auf Haar glich.

Am anderen Morgen gab er dem Mann seinen Esel mit, den Goldesel aber behielt er für sich. Wieder hatte der arme Mann nichts von dem Tausch gemerkt. Zu Hause angekommen, rief er seiner Frau zu:

„Jetzt werden wir Geld haben, so viel wir nur wollen!“

Die Frau glaubte es ihm aber nicht. Da sprach der Mann zu dem Esel: „Gib mir Taler!“

Der Esel aber blieb stumm stehen und tat überhaupt nichts. Da zog der Mann ihm mit dem Knüppel eins über. Aber der Esel ließ deswegen auch keine Taler fallen.

So kam es, daß unser armer Mann wieder auf der Straße dahinwanderte. Und zum dritten Male begegnete ihm der liebe Gott: „Wohin gehst du, lieber Freund?“

„Ich gehe landauf, landab, denn ich bin auf der Suche nach Brot für mich und die Meinen.“

„Was ist denn aus dem Esel geworden?“

Da erzählte der Mann, was ihm zugestoßen war.

„Ach was bist du aber auch für ein unverbesserlicher Dummkopf!“ rief der liebe Gott. Dann aber sprach er: „Sieh, hier hast du einen Stock. Du brauchst ihm nur zu sagen: Tapalapautau, und er wird sofort alle Leute verprügeln. Willst du ihn zurückrufen, so sage nur Alapautau.“

Der arme Mann dankte dem lieben Gott und nahm den Stock

mit sich. Weil es aber schon dunkel geworden war, ging er gleich in die gleiche Herberge, in der er schon zweimal die Nacht zugebracht hatte. Und er sprach zu den Wirtsleuten: „Daß Ihr mir ja nicht zu dem Stock sagt: Tapalapautau!“

„Oh, nein, schlaft nur in Ruhe!“ antworteten sie.

Kaum hatte sich der Mann schlafen gelegt, da beeilten sich die Wirtsleute, dem Stock zu sagen „Tapalapautau!“

Im selben Augenblick begann der Stock wild und wütend auf sie einzuschlagen, daß sie glaubten, er würde ihnen alle Knochen brechen. „He, guter Mann“, schrien sie, „ruft Euren Stock zurück! Wir geben dir auch das Tuch und den Esel wieder!“

Da sprach der Mann zum Stock: „Alapautau!“ Und im selben Augenblick hörte der Stock mit seiner Arbeit auf. Schnell gaben sie ihm das Tuch und den Esel zurück, denn noch einmal wollten sie mit dem Stock nicht Bekanntschaft schließen.

Der Mann aber kehrte nach Hause, nach Lothringen zurück und lebte von nun an glücklich und zufrieden mit seiner Frau und seinen Kindern.

(Märchen aus Lothringen)

Marlies Hörger (Hg.): Französische Märchen. Reihe „Märchen der Welt“. Fischer-Verlag 1992

Die Erzählerin hat eine Figur im Märchen verändert: Aus dem lieben Gott ist eine Fee geworden.

Das Märchen vom Zauberspiel Allem Kallem

Es war einmal, es war keinmal. In einer weit, weit zurückliegenden Zeit, als das Kamel Ausrufer und der Floh Barbier war, lebte in einer fernen Stadt ein Junge namens Mehmet. Da sein Vater vor kurzem gestorben war, musste Mehmet sich und seine Mutter alleine durchbringen. Es war mitten im Winter, und der Schnee lag hoch. Mehmet ging mit der Schaufel in der Hand von Tür zu Tür und verdiente sich durch Schneeschippen ein paar Kupferstücke. Davon kaufte er ein Fladenbrot und ein Viertelfund Oliven.

Am nächsten Tag schneite es noch mehr, und Mehmet schippte und schaufelte bis tief in die Nacht. Diesmal brachte er zwei Brote und ein Stück Schafskäse mit nach Hause. Am dritten Tag arbeitete Mehmet bis zur Erschöpfung und kaufte davon ein Kilo von der köstlichen Süßspeise Halva. Die Mutter lobte den fleißigen Sohn, und er wurde übermühtig.

„Mutter, du siehst, ich bin jetzt groß geworden und kann für eine Familie sorgen“, prahlte er.

Da verstand die Mutter, dass ihr Sohn heiraten wollte, und fragte: „Mit wem möchtest du denn, dass ich dich verheirate?“

„Geh morgen zum Padischah, dem allmächtigen König“, sagte Mehmet, „und halte für mich um die Hand seiner Tochter an.“

Die arme Frau wusste nicht, was sie darauf erwidern sollte. Sie hoffte, dass der Wunsch ihres Sohnes eine Laune sei, die am nächsten Tag vergessen wäre. Dem aber war nicht so. Bei Sonnenaufgang schon schickte Mehmet seine Mutter zum Palast. Vor dem Palasttor gab es zwei steinerne Bänke: eine für Bettler und eine für diejenigen, die ein Anliegen an

den Padischah hatten. Auf diese nun setzte sich Mehmeds Mutter. Doch waren ihre Kleider so zerschissen, dass die Wächter sie für eine Bettlerin hielten, die die Bänke verwechselt hatte, und sie weiter nicht beachtetten. Drei Tage harrete sie vor dem großen Tor aus. Am vierten Tag, als der Padischah zur Jagd ausritt, warf sie sich vor seinem Pferd auf den Boden.

„Oh, mein Padischah“, rief sie, „mein Sohn Mehmet, dieser Tor, hat mich geschickt, Euch um die Hand Eurer Tochter zu bitten.“

Zum Glück war der Padischah an jenem Morgen guter Laune.

„Das trifft sich ja bestens“, rief er spöttisch und lachte. „Schon seit langem denke ich daran, meine Tochter deinem Sohn Mehmet zur Frau zu geben. Wenn er in vierzig Tagen das Allem-Kallem-Spiel erlernt und es uns vorführt, soll er sie bekommen.“

Dann zog er die Brauen zusammen: „Wenn nicht, wird er sterben.“

Sprach es und gab seinem Pferd die Sporen. Die arme Frau blieb im aufgewirbelten Staub zurück. Noch nie hatte sie etwas von einem Allem-Kallem-Spiel gehört.

Als Mehmet am Abend müde von der Arbeit nach Hause zurückkehrte, fand er seine Mutter in Tränen.

„Keine Sorge, Mutter“, tröstete er sie, nachdem er erfahren hatte, was geschehen war. „Ich werde es schon herausbekommen.“

Aber kein Mensch weit und breit kannte dieses Spiel. So packte Mehmet Proviant auf den Klappergaul Düldül, den er von

seinem Vater geerbt hatte, und machte sich auf die Suche.

Alle, denen er am ersten Tag begegnete, schüttelten nur den Kopf. Am zweiten Tag geschah das gleiche. Am dritten sah Mehmet einen Derwisch, einen ehrwürdigen Bettelmönch mit langem, weißem Bart, im Schatten eines Baumes sitzen.

Der Derwisch wickelte in einem fort weiße Schurwolle auf ein Knäuel. Mehmet küßte dem alten Mann ehrerbietig die Hand, wie es der Brauch verlangte. Sodann packte er seinen Proviant aus und teilte ihn in zwei Hälften. Das gefiel dem Derwisch.

„Was, mein Sohn“, fragte er, „führt dich mutterseelenallein in diese Gegend?“

Mehmet erzählte ihm alles. Lange strich der Alte über seinen Bart, bevor er sprach:

„Auf dem Gipfel des Märchenberges Kaf steht ein verfallener Palast, in dem ein böser Geist namens Dschinn wohnt. Er ist der Herr des Allem-Kallem-Spiels.“

Mehmet sprang auf. „Wo liegt dieser Berg?“ fragte er.

„Er liegt so weit weg, dass das Leben eines Menschen zu kurz ist, um ihn zu erreichen“, winkte der Derwisch ab.

„Ich werde es versuchen“, sagte Mehmet und wollte sich schon auf Düldül schwingen, als der alte Mann ihn zurückhielt. Er war beeindruckt von der Entschlossenheit des Jungen.

„Lass uns erst Nachtruhe halten“, sagte er. „Morgen werde ich dir helfen.“ Er packte die weiße Schurwolle in seinen Beutel und holte ein schwarzes Knäuel heraus.

In dem Maße, wie er das schwarze Garn vom Knäuel abwickelte, wurde es dunkel. Als sie genug geschlafen hatten,

wickelte der Derwisch das schwarze Garn auf und das weiße wieder ab, und ein neuer Tag begann. Nach einem bescheidenen Frühstück überreichte er Mehmet ein Knäuel buntes Garn.

„Hier, nimm das, mein Sohn!“ sagte der Derwisch. „Damit kann man die Ferne heranholen.“

Dann drehte er Mehmet so, dass dieser mit dem Gesicht in Richtung des Berges Kaf stand. Mehmet begann, das Knäuel abzuwickeln. Er wickelte und wickelte, und als das Garn zu Ende war, stand er vor dem Berg Kaf.

Mehmet zögerte nicht lange und begann, den Berg zu erklimmen. Gegen Abend, er war am Palast angelangt, erschien der Dschinn. Er war furchterregend: Seine Oberlippe berührte die Wolken, seine Unterlippe schleifte über die Erde. Der Dschinn packte den Jungen und sperrte ihn in eine schmale Kammer. In der Nacht lag Mehmet mit halb-offenen Augen auf seinem harten Lager. Mit einemmal ging die Tür auf, und herein kam – nein, nein, nicht der Dschinn – ein Mädchen.

„Morgen wird der Dschinn dich zum Ringkampf herausfordern“, sagte das Mädchen zu Mehmet. „Er wird von dir erwarten, dass du dich verteidigst. Tu es bloß nicht! Lass alles mit dir geschehen, das ist deine einzige Chance. Wenn du auch nur einen Finger gegen ihn hebst, bist du verloren.“

Bevor sie verschwand, versprach sie: „Morgen abend übe ich mit dir das Allem- Kallem- Spiel, wenn du die Begegnung mit dem Dschinn überlebst.“

Tatsächlich tauchte bei Sonnenaufgang der Dschinn wieder auf, packte Mehmet und schleifte ihn auf den Hof hinaus.

„Los“, rief er, „zeig mir, was du für ein tapferer Kerl bist, wenn du das Allem Kallem lernen willst!“

Er sagte den ersten Zauberspruch, ergriff dabei Mehmet und warf ihn nieder.

„Steh auf!“, brüllte das Ungeheuer. „Kämpfe mit mir!“ Aber Mehmet blieb wie reglos am Boden liegen. Das machte den Dschinn nur noch zorniger. Er rüttelte und schüttelte den kreidebleichen Jungen und schleuderte ihn umher, als sei er ein Wischlappen. Dabei verriet er den nächsten Zauberspruch. Erst bei Sonnenuntergang ließ der Dschinn von seinem Opfer ab und verschwand. Kaum hatte Mehmet sich in sein Zimmer geschleppt – ihm taten alle Knochen weh –, da kam das gute Mädchen und übte mit ihm die Sprüche, die der Dschinn ihm beigebracht hatte.

Ohne Pause übten sie bis zum Morgengrauen, bis das Ungeheuer wiederkam und alles von neuem begann.

Langer Rede, kurzer Sinn: So ging es dreiunddreißig Tage und sechsunddreißig Nächte lang: tagsüber mit dem Dschinn, nachts mit dem Mädchen. Auf diese Weise wurde Mehmet ein Meister des Allem Kallem. Wer diese hohe Kunst beherrscht, kann sich verwandeln – in ein Pferd, in einen Löwen, in einen Adler, was immer er will. Am Vorabend des letzten Tages sagte das Mädchen:

„Morgen ist deine Meisterprüfung. Du musst dich dumm stellen. Wenn der Meister erfährt, dass du das Spiel gelernt hast, bringt er dich um wie schon alle anderen vor dir. Obwohl es nach den Regeln der Zunft seine Pflicht ist, Lehrlinge auszubilden, will er der einzige Meister des Allem Kallem bleiben.“

Am nächsten Tag fragte der Dschinn wie erwartet: „Hast du nun das Allem Kallem gelernt?“

Mehmet schüttelte den Kopf und blickte verschämt auf seine Zehenspitzen.

„Was bist du für ein Dummkopf! Meine Mühen waren umsonst. Hau ab, geh zurück zu deiner Mutter!“

Das ließ Mehmet sich nicht zweimal sagen. Er nahm Abschied von dem Mädchen und bedankte sich bei ihr. Sodann verließ er den Palast, kletterte den steilen Pfad zum Fuß des Berges hinab und fand dort das Ende des bunten Garns in demselben Busch, in dem er es versteckt hatte. Er begann, es wieder zu einem Knäuel aufzuwickeln und wickelte so lange, bis er sich vor der Hütte seiner Mutter wiederfand. Wie glücklich war da die arme Frau, ihren lange vemissten Sohn lebendigen Leibes in die Arme schließen zu können.

Einige Tage später, nachdem er sich ausgeruht hatte, sagte Mehmet: „Lass uns ein wenig im Wald spazieren gehen.“

Im Wald angekommen, sahen sie Jäger hinter einem Hasen her rennen. Der Hase war schneller.

„Mutter“, sagte Mehmet, „erschreck dich nicht. Ich werde mich mit dem Allem Kallem in einen Windhund verwandeln und den Hasen fangen. Verkaufe du mich den Jägern. Auf eines aber sollst du achten: Gib um keinen Preis mein Halsband her. Wenn das in die Hände der anderen gerät, kann ich mich nicht mehr in einen Menschen zurück verwandeln.“

Die Jäger waren begeistert von dem Hund und gaben der Frau fünf Goldstücke dafür. Zum Glück dachte sie an die Mahnungen ihres Sohnes und nahm dem Tier das Halsband ab. Sofort verfolgte der Windhund einen anderen Hasen und verschwand hinter dem nächsten Hügel. Als die Jäger hinter dem Hügel ankamen, sahen sie dort einen Holzfäller.

„Ist hier ein Hund vorbei gelaufen?“ fragten sie ihn.

„Ja“, antwortete dieser. „Er ist da lang.“

Keuchend liefen die Jäger in die Richtung weiter, die ihnen der Mann gezeigt hatte. Der Holzfäller war natürlich kein anderer als Mehmet.

Mit den Goldstücken besorgten sich Mutter und Sohn das Allernotwendigste und richteten ihre armselige Hütte etwas wohnlicher ein. Nach drei Tagen war das Geld alle. Da verwandelte sich Mehmet in einen Widder mit prächtig gewundenen Hörnern und die Mutter bot ihn, genau neun- unddreißig Tage nach jener verhängnisvollen Begegnung mit dem Padischah vor dem Palasttor, auf dem Markt zum Kauf an. Dies nun brachte der Wind dem Dschinn zu Ohren, der sich sogleich in verwandelter Gestalt unter die Kaufleute mischte.

„Wieviel kostet das Tier?“ fragte er die ahnungslose Mutter. Sie wollte zwanzig Goldstücke dafür haben.

„Ich gebe dir dreißig“, sagte der Dschinn, „aber nur, wenn du mir den Strick überlässt.“

Die Frau erinnerte sich an die Ermahnungen ihres Sohnes und wollte auf keinen Fall den Strick aus der Hand geben.

„Wie soll ich den Widder ohne Strick nach Hause Führen?“ beharrte der Kaufmann. Als er schließlich fünfzig Goldstücke bot, konnte die Frau nicht mehr klar denken. Der Kaufmann nahm den Strick an sich.

Damit war Mehmet in die Gewalt des Dschinn geraten. Vor den Augen der Schaulustigen spielte sich nun zwischen den beiden ein toller Wettstreit um Leben und Tod ab. Da es für Mehmet jetzt kein zurück in die Gestalt eines Menschen mehr gab, verwandelte er sich in eine Taube und flog davon. Daraufhin wurde der Dschinn zu einem Falken und setzte der Taube nach. Der Falke war schneller, und der Abstand zwischen den beiden wurde immer kleiner. Als der Falke sich eben auf die Taube stürzen wollte, verwandelte sich

diese, gerade an den Palastmauern angelangt, in eine wohl-duftende Rose und fiel durch das offene Fenster der Prinzessin in den Schoß. Da landete der Falke vor dem Palasttor, schüttelte sich kräftig und wurde zu einem Bittsteller in zerschissenen Kleidern. Er ließ sich vor den Padischah führen.

„Ein Vogel hat mir die Rose aus der Hand geschnappt, mein Padischah“, sagte er. „Euer treuer Untertan bittet Euch: Gebt mir sie mir zurück, denn sie ist alles, was ich habe.“

Natürlich wollte der Padischah sich nicht an einem Armen bereichern und befahl seiner Tochter, dem Mann die Rose auszuhändigen, was diese nur äußerst ungern tat. In dem Augenblick, wo der Mann die Rose berühren wollte, wurde eine Handvoll Hirse aus ihr, und die Körner rieselten nieder. Da nahm der Arme die Gestalt eines Huhns an und pickte die Körner vom Boden. Ein einziges Korn nur blieb übrig, weil es in eine Ritze gefallen war. Dieses verwandelte sich mit letzter Kraft in einen Fuchs und fraß das Huhn auf. Nun war der Bann gebrochen. Vor den staunenden Augen des Padischah und seiner Tochter schüttelte der Fuchs sich, und siehe da, ein junger Mann stand vor ihnen.

„Oh, Padischah, ich habe das Allem-Kallem-Spiel gelernt. Nun gib mir deine Tochter, wie du versprochen hast“, sagte er.

Nach diesem Schauspiel bestand für den Padischah kein Zweifel mehr, dass Mehmet das Zauberspiel beherrschte, und er löste sein Wort ein. Darüber war nicht nur Mehmet, sondern auch die Prinzessin überaus glücklich.

Und vom Himmel fielen drei Äpfel herab: einer für das glückliche Paar, einer für mich, der das Märchen erzählt hat, und einer für euch, liebe Kinder, weil ihr zugehört habt.

Kemal Kurt: Wenn der Meddah kommt. Cecilie Dressler Verlag 1995

Das Märchen von den Märchen

Einmal ging ich zur Großmutter: Großmutter, erzähl mir ein Märchen.

Ich erzähle dir ein Märchen. Doch zuerst musst du mir eine Schüssel Milch bringen.

Ich ging zur Kuh: Liebe Kuh, gib mir bitte eine Schüssel Milch.

Ich gebe dir eine Schüssel Milch, doch zuerst musst du mir einen Tragekorb voll Heu bringen.

Ich ging zur Wiese: Wiese, schenk mir einen Tragekorb voll Heu.

Ich gebe dir einen Tragekorb voll Heu, doch zuerst musst du mir eine scharfe Sense bringen.

Ich ging zum Schmied: Schmied, gib mir bitte eine scharfe Sense.

Ich gebe dir eine scharfe Sense, doch zuerst musst du mir ein Stück Speck bringen.

Da ging ich zum Schweinchen: Schweinchen, gib mir Speck.

Ich gebe dir ein Stückchen Speck, doch zuerst musst du mir einen Sack Eicheln bringen.

Ich ging zur Eiche: Eiche, gib mir einen Sack Eicheln.

Ich gebe dir einen Sack Eicheln, du zuerst musst du mir Wind bringen.

Da ging ich zum Meer: Meer, gib mir Wind.

Das Meer gab mir Wind für die Eiche, die Eiche gab mir einen Sack Eicheln für das Schweinchen. Das Schweinchen gab mir Speck für den Schmied, der Schmied gab mir eine

scharfe Sense für die Wiese.

Die Wiese gab mir einen Tragekorb voll Heu für die Kuh, die Kuh gab mir eine Schüssel Milch für die Großmutter. Und die Großmutter begann mir Märchen zu erzählen.

Französische Märchen erzählt von Jan Vladislav. Artia Prag 1970

Das Töpfchen

Es war einmal und es war auch nicht. In früheren Zeiten war einmal eine arme Frau mit einer Tochter. Die Mutter spann vom Abend bis zum Morgen Garn, das Mädchen aber verkaufte es auf dem Basar und so verdienten sie ihren Lebensunterhalt.

Eines Tages hatte die Mutter wieder Garn gesponnen, es dem Mädchen gegeben und das Mädchen hatte das Garn auf dem Basar verkauft. Für dieses Geld kaufte sie statt des Brotes einen kleinen Topf, der zum Kauf angeboten wurde. An dem Topf hatte sie großen Gefallen, gab das Geld hin und erhielt ihn. Als sie nach Hause kam, war kein Brot zum Essen da; denn in der Hand hatte sie nur den Topf.

Die Mutter schlug das Mädchen tüchtig und warf den Topf auf die Straße. An jenem Tag legten sie sich hungrig schlafen.

Eine Hebamme kehrte von einer Wöchnerin zurück und sah auf der Straße einen schönen Topf liegen, nahm ihn, ging nach Hause, wusch und reinigte ihn, machte eine Weinblattroulade, setzte den Topf auf den Herd und kochte Essen. Gerade als sie den Deckel hob und sich ans Essen setzen wollte, wurde an die Tür geklopft und jemand rief die Hebamme schnell zu einer Geburt. Die Hebamme sagt: „Ich esse, wenn ich zurück komme“, lässt das Essen stehen und geht.

Der Topf steht – holterdiepolter – auf und geht schnurstracks zum Haus des Mädchens. Er klopft an die Tür, das Mädchen läuft zur Tür und fragt: „Wer ist da?“

Der Topf antwortet: „Das Töpfchen!“

Das Mädchen fragt: „Was ist darin?“

Er sagt: „Eine kleine Weinblattroulade.“

Das Mädchen holt die Weinblattroulade heraus und wirft den Topf auf die Straße. Die Mutter und die Tochter setzen sich hin und lassen sich die Weinblattroulade gut schmecken.

Die Frau des Padischahs, die Sultanin, ging ins Bad, da sieht sie auf der Straße einen schönen Topf. „Nimm diesen Topf!“ sagt sie zu ihrer Zofe. Die Zofe nimmt den Topf und sie gehen ins Bad. Im Bad legt die Sultanin, als sie sich auszieht, ihre Diamanten und Perlen hinein. Sie gibt ihrer Zofe den Topf und steigt ins Bad.

Als die Zofe den Topf im Arm hält, wird sie vom Schlaf übermannt und der Topf geht schnurstracks zum Haus des Mädchens und klopft an die Tür.

Das Mädchen fragt: „Wer ist da?“

Der Topf antwortet: „Das Töpfchen!“

Das Mädchen sagt: „Was ist darin?“

Er sagt: „Etwas Schönes.“

Das Mädchen nimmt die Diamanten und das Gold, zieht sich an und schmückt sich und wirft den Topf wieder auf die Straße.

Am nächsten Tag ging der Prinz ins Bad. Er sieht den Topf auf der Straße und sagt: „Lala, nimm diesen Topf, was ist das für ein schöner Topf!“ Der Lala nimmt den Topf. Sie gehen in das Bad, der Prinz badet sich dort, reinigt sich und lässt sich rasieren.

Der Topf nimmt den Prinzen – hopp – in sich auf und bringt ihn schnurstracks zum Haus des Mädchens. Als er an die Tür klopft, fragt das Mädchen: „Wer ist da?“

Jack und die Bohnenranke

Er antwortet: „Das Töpfchen!“

Sie fragt: „Was ist darin?“

Er antwortet: „Ein kleiner Bräutigam!“

Als das Mädchen den Deckel des Topfes aufhebt, steigt ein Prinz heraus, schön wie der Vollmond. Der Prinz aber mustert das Mädchen von oben bis unten: Sie ist ein Mädchen, auch so schön wie der Vollmond. Sie trägt Diamanten und Juwelen ...

Der Prinz fragt: „Mädchen, heiratest du mich?“

Das Mädchen ist einverstanden. Sie machen vierzig Tage und vierzig Nächte lang Hochzeit und das Mädchen wirft den Topf nicht mehr auf die Straße.

www.hekaya.de

Da war einmal eine arme Witwe, die hatte einen einzigen Sohn, der hieß Jack, und eine Kuh, die hieß Milchweiß. Und alles, was sie zum Leben hatten, war die Milch, die die Kuh jeden Morgen gab; sie brachten sie zum Markt und verkauften sie. Aber eines Morgens gab Milchweiß keine Milch, und sie wussten nicht, was sie tun sollten. „Was sollen wir machen, was sollen wir machen?“ sagte die Witwe und rang die Hände. „Mach dir keine Sorgen, Mutter, ich will gehen und mir irgendwo Arbeit suchen“, sagte Jack. „Das haben wir schon früher versucht, und niemand wollte dich nehmen“, sagte seine Mutter. „Wir müssen Milchweiß verkaufen und mit dem Geld einen Handel anfangen, oder so etwas.“ – „Also gut, Mutter“, sagt Jack, „heute ist Markttag, ich werde Milchweiß bald verkaufen, und dann wollen wir sehen, was wir anfangen können.“ Also nahm er die Kuh an ihrem Strick und machte sich auf den Weg. Er war noch nicht weit gegangen, da traf er einen alten Mann; der sah sonderbar aus und sagte zu ihm: „Guten Morgen, Jack.“ – „Auch Euch guten Morgen“, sagte Jack und wunderte sich, dass er seinen Namen kannte. „Nun, Jack, und wohin geht’s?“ sagte der Mann. „Ich gehe auf den Markt und will unsere Kuh da verkaufen.“ – „Oh, du siehst gerade aus wie ein Bursche von der Art, der Kühe verkauft“, sagte der Mann; „ich frage mich, ob du weißt, wie viel eigentlich fünf Bohnen sind.“ – „Zwei in jeder Hand und eine in Eurem Mund“, sagt Jack haarscharf. „Recht hast du“, sagt der Mann, „und hier sind sie, diese Bohnen“, fuhr er fort und holte aus seiner Tasche ein paar seltsam aussehende Bohnen. „Und weil du so scharfsinnig bist, habe ich nichts dagegen, mit dir einen Tausch zu machen – deine Kuh für diese Bohnen.“ – „Geht weiter“, sagt Jack, „das würde Euch so passen!“ – „Ach, du weißt nicht, was das für Bohnen sind“,

sagte der Mann. „Wenn du sie über Nacht einpflanzt, sind sie am Morgen geradewegs bis zum Himmel gewachsen.“ – „Wirklich?“ sagt Jack, „was Ihr nicht sagt!“ – „Ja, es ist so, und wenn es sich zeigt, dass es nicht wahr ist, kannst du deine Kuh zurückhaben.“ – „Einverstanden“, sagt Jack und übergibt ihm Milchweißens Strick und steckt die Bohnen in die Tasche.

Jack geht nach Hause zurück, und weil er nicht sehr weit gegangen war, war es noch nicht dunkel, als er zur Tür kam. „Schon zurück, Jack?“ sagte seine Mutter. „Ich sehe, dass du Milchweiß nicht bei dir hast, also hast du sie verkauft. wie viel hast du für sie bekommen?“ – „Das wirst du nie erraten, Mutter“, sagt Jack. „Nein, was du nicht sagst! Braver Junge! Fünf Pfund, zehn, fünfzehn – nein, es können doch nicht zwanzig sein!“ – „Ich habe dir gesagt, du kannst es nicht erraten. Was sagst du zu diesen Bohnen: sie haben Wunderkraft, wenn man sie über Nacht pflanzt und ...“ – „Was!“ sagt Jacks Mutter, „bist du so ein Narr gewesen, so ein Tölpel, so ein Trottel, dass du meine Milchweiß weggegeben hast, die beste Milchkuh im Kirchspiel und die feinste Fleischkuh obendrein, für eine Handvoll erbärmlicher Bohnen? Da, nimm das dafür! Und das! Und das! Und deine kostbaren Bohnen da – raus hier mit ihnen aus dem Fenster! Und fort mit dir ins Bett! Keinen Schluck bekommst du heute Abend zu trinken und keinen Bissen zu essen.“

So ging Jack die Treppe hinauf in seine kleine Kammer im Speicher, und ganz gewiss war er wegen seiner Mutter ebenso traurig und bekümmert wie wegen seines verlorenen Abendessens. Endlich fiel er in Schlaf. Als er erwachte, sah die Kammer so sonderbar aus. In einen Teil schien die Sonne herein, aber alles Übrige war ganz dunkel und schattig. Da sprang Jack auf und zog sich an und ging zum Fenster. Und was glaubt ihr, was er sah? Nun, die Bohnen, die seine Mutter aus dem Fenster in den Garten hinausgewor-

fen hatte, waren zu einer großen Bohnenranke aufgegangen, die wand sich hoch und hoch und hoch, bis sie an den Himmel reichte. So hatte der Mann also doch die Wahrheit gesprochen.

Die Bohnenranke wuchs ganz nahe an Jacks Fenster vorbei, alles, was er zu tun hatte, war also, es zu öffnen und einen Sprung auf die Bohnenranke zu machen, die gerade wie eine große Leiter hinaufführte. Jack kletterte also und kletterte und kletterte und kletterte und kletterte und kletterte, bis er zuletzt den Himmel erreichte. Und als er dort war, kam er auf einen langen, breiten Weg, der verlief so gerade wie eine Schnur. So ging er also da weiter, und er ging weiter und ging weiter, bis er zu einem mächtigen großen hohen Haus kam, und auf der Türschwelle war da eine mächtige große hohe Frau.

„Guten Morgen, Mutter“, sagt Jack so recht mit aller Höflichkeit. „Könntet Ihr wohl so freundlich sein und mir etwas zum Frühstück geben?“ Denn – ihr wisst ja – er hatte am Abend vorher nichts zu essen gehabt und war hungrig wie ein Jäger. „So, Frühstück willst du haben, ja?“, sagt die mächtige große hohe Frau, „du wirst selber ein Frühstück sein, wenn du nicht schaust, dass du hier wegkommst. Mein Mann ist ein Menschenfresser, und es gibt nichts, was er lieber mag als gebratene Jungen auf Toast. Du tätest besser daran zu verschwinden, denn er wird bald kommen.“ – „O bitte, Mütterchen, gebt mir etwas zu essen, Mütterchen. Seit gestern Morgen habe ich nichts zu essen gehabt, wirklich und wahrhaftig, Mütterchen“, sagt Jack, „ich kann ebenso gut gebraten werden wie an Hunger sterben.“

Nun, des Menschenfressers Frau war am Ende nicht halb so schlimm. So nahm sie Jack mit in die Küche und gab ihm einen Kanten Brot und Käse und einen Krug Milch. Aber Jack war damit kaum zur Hälfte fertig, als bumm! bumm! bumm!

jemand beim Näherkommen solchen Lärm machte, dass das ganze Haus zu zittern begann. „Ach du meine Güte! Das ist mein Alter“, sagte die Frau des Menschenfressers, „um alles in der Welt, was soll ich tun? Komm schnell mit und spring hier hinein!“ Und sie steckte Jack in den Backofen, gerade als der Menschenfresser hereinkam.

Das war aber ein großer Kerl, ganz gewiss. An seinem Gürtel hatte er drei Kälber an den Fersen aufgehängt, die hakte er los und warf sie auf den Tisch und sagte: „Hier, Weib, brate mir zwei davon zum Frühstück. Ah, was rieche ich da?

Fiefeifofam,
ich riech das Blut von ‚nem Englischmann,
sei er lebendig oder sei er tot,
ich will seine Knochen zermahlen für Brot.“

„Unsinn, mein Lieber“, sagte sein Weib, „du träumst. Oder du riechst vielleicht die Reste von dem kleinen Jungen, der dir gestern zum Mittagessen so gut geschmeckt hat. Da, jetzt gehst du und wäschst dich und machst dich sauber, und wenn du zurückkommst, wird dein Frühstück für dich fertig sein.“ So ging also der Menschenfresser weg, und Jack wollte eben aus dem Backofen herausspringen und fortlaufen, als ihm die Frau sagte, er solle es nicht tun. „Warte, bis er eingeschlafen ist“, sagt sie, „er macht nach dem Frühstück immer ein Nickerchen.“

Nun, der Menschenfresser bekam sein Frühstück, und danach geht er zu einer großen Truhe und nimmt zwei Säcke mit Gold heraus, und er setzt sich nieder und zählt, bis ihm zuletzt der Kopf niedersank und er zu schnarchen anfing, dass es wiederum das ganze Haus erschütterte. Da kroch Jack auf Zehenspitzen aus seinem Backofen, und als er an dem Menschenfresser vorüber schlich, nahm er einen seiner Goldsäcke unter den Arm und preschte davon, bis er zu der Bohnenranke kam, und dann warf er den Sack mit Gold

hinunter, der natürlich in den Garten seiner Mutter fiel, und er kletterte abwärts und kletterte abwärts, bis er zuletzt nach Hause kam und seiner Mutter von allem erzählte. Er zeigte ihr das Gold und sagte: „Nun, Mutter, habe ich mit den Bohnen nicht recht gehabt? Siehst du, sie haben wirklich Wunderkraft.“

So lebten sie nun einige Zeit von dem Sack voll Gold, aber schließlich ging es damit zu Ende, und Jack beschloss, noch einmal sein Glück auf der Spitze der Bohnenranke zu versuchen. So stand er eines schönen Morgens zeitig auf und ging zu der Bohnenranke, und er kletterte und kletterte und kletterte und kletterte und kletterte und kletterte, bis er endlich wieder auf den Weg kam und zu dem mächtigen großen hohen Haus, in dem er früher gewesen war. Und wirklich, da stand auch die mächtige große hohe Frau wieder auf der Türschwelle. „Guten Morgen, Mütterchen“, sagt Jack furchtlos und frech, „könntet Ihr wohl so freundlich sein und mir was zu essen geben?“ – „Geh fort, mein Junge“, sagte die hohe, große Frau, „sonst frisst dich mein Mann zum Frühstück auf. Aber bist du nicht der junge Kerl, der schon einmal hierher gekommen ist? Stell dir vor, an dem gleichen Tag fehlte meinem Mann einer von seinen Goldsäcken.“ – „Das ist merkwürdig, Mütterchen“, sagt Jack. „Ich glaube wohl, dass ich Euch etwas darüber erzählen könnte, aber ich bin so hungrig, dass ich nicht sprechen kann, bevor ich nicht was zu essen bekommen habe.“

Nun, die große hohe Frau war so neugierig, dass sie ihn hereinholte und ihm etwas zu essen gab. Aber kaum hatte er angefangen zu kauen, so langsam wie möglich, da hörte er bumm! bumm! bumm! die Tritte des Riesen, und das Weib versteckte ihn im Backofen. Alles ging so wie früher. Der Menschenfresser kam herein, sagte „Fiefeifofam“ und hatte als Frühstück drei gebratene Ochsen. Dann sagte er: „Weib, bring mir die Henne, die die goldenen Eier legt.“ Sie

brachte sie also, und der Menschenfresser sagte: „Lege!“, und die Henne legte ein Ei ganz aus Gold. Dann begann dem Menschenfresser der Kopf vornüber zu sinken, und er fing an zu schnarchen, bis das Haus bebte.

Dann kroch Jack auf den Zehenspitzen aus dem Backofen und packte mit einem Griff die goldene Henne und war davon, bevor man ‚Jack Robinson‘ sagen kann. Aber diesmal gackerte die Henne ein bisschen, davon wachte der Menschenfresser auf, und gerade als Jack aus dem Haus war, hörte er ihn rufen: „Weib, Weib, was hast du mit meiner goldenen Henne gemacht?“ Und das Weib sagte: „Warum denn, mein Lieber?“ Aber das war alles, was Jack hörte, denn er sauste davon zu der Bohnenranke und kletterte hinunter und war so schnell wie das Feuer am Haus. Und als er nach Hause kam, zeigte er seiner Mutter die wunderbare Henne und sagte dabei: „Lege!“, und jedes Mal, wenn er „Lege!“ sagte, legte die Henne ein goldenes Ei.

Nun, Jack war aber nicht zufrieden, und es dauerte nicht lange, da beschloss er, noch einmal dort oben an der Spitze der Bohnenranke sein Glück zu versuchen. So stand er eines schönen Morgens zeitig auf und ging zu der Bohnenranke, und er kletterte und kletterte und kletterte und kletterte, bis er zur Spitze kam. Aber diesmal wusste er etwas Besseres, als geradewegs zum Haus des Menschenfressers zu gehen. Als er in die Nähe gekommen war, wartete er hinter einem Busch, bis er sah, wie das Weib des Menschenfressers mit einem Eimer herauskam, um Wasser zu holen, und dann schlüpfte er in das Haus und verbarg sich im kupfernen Wasserkessel. Er war noch nicht lange dort, da hörte er das Bumm! bumm! bumm! wie zuvor, und der Menschenfresser und sein Weib kommen herein. „Fiefeifofam, ich riech das Blut von ‚nem Englischmann!“ rief der Menschenfresser, „ich rieche ihn, Weib, ich rieche ihn.“ – „Wirklich, mein Liebling?“ sagte des Menschenfressers Weib. „Wenn es dieser

kleine Schurke ist, der dir das Gold gestohlen hat und die Henne, die die goldenen Eier legt, dann ist er sicher in den Backofen gekrochen.“

Und beide rannten zum Backofen. Aber da war Jack nicht, zum Glück, und des Menschenfressers Weib sagte: „Du wieder mit deinem Fiefeifofam! Was denn, natürlich ist’s der Junge, den du gestern Abend gefangen hast, ich habe ihn dir gerade zum Frühstück gebraten. Wie vergesslich ich aber auch bin, und wie unachtsam ist es von dir, dass du nach all diesen Jahren nicht den Unterschied zwischen Lebendigem und Totem erkennst.“

So setzte sich der Menschenfresser zum Frühstück und aß, aber immer wieder brummte er: „Also nein, ich hätte schwören können – „und wieder stand er auf und durchsuchte die Speisekammer und die Schränke und alles, nur dachte er zum Glück nicht an den kupfernen Wasserkessel.

Als das Frühstück vorüber war, rief der Menschenfresser: „Weib, Weib, bring mir meine goldene Harfe!“ Sie brachte sie also und stellte sie vor ihn auf den Tisch. Dann sagte er: „Singe!“, und die goldene Harfe sang ganz wunderschön. Und sie fuhr fort zu singen, bis der Menschenfresser in Schlaf fiel und zu schnarchen anhub, dass es wie Donner grollte.

Da hob Jack ganz leise den Deckel des Kessels und ließ sich mäuschenstill herunter und kroch auf allen vieren bis zum Tisch. Dort richtete er sich vorsichtig auf, packte die goldene Harfe mit einem Griff und stürzte damit zur Tür. Aber die Harfe rief ganz laut: „Herr! Herr!“, und der Menschenfresser wachte auf und konnte Jack mit seiner Harfe gerade noch davonlaufen sehen.

Jack rannte, so schnell er konnte, und der Menschenfresser raste hinter ihm her und hätte ihn bald erwischt, aber Jack

hatte einen Vorsprung und schlug ein paar Haken – er wusste, wohin er wollte. Als er zu der Bohnenranke kam, war der Menschenfresser nicht mehr als zwanzig Schritt entfernt, und plötzlich sah er, dass Jack einfach verschwand, und als er an das Ende des Weges kam, sah er unter sich Jack um das liebe Leben abwärts klettern. Nun, dem Menschenfresser gefiel es nicht sehr, dass er sich einer solchen Leiter anvertrauen sollte, und er blieb stehen und wartete, und so bekam Jack noch einmal einen Vorsprung. Aber gerade da rief die Harfe: „Herr! Herr!“, und der Menschenfresser schwang sich auf die Bohnenranke, die schwankte unter seinem Gewicht. Jack kletterte abwärts, und hinter ihm her kletterte der Menschenfresser. Jack kletterte hinab und kletterte hinab und kletterte hinab, bis er schon fast zu Hause war. Da rief er laut: „Mutter! Mutter! Bring mir eine Axt, bring mir eine Axt!“ Und seine Mutter kam mit der Axt in der Hand herausgestürzt, aber als sie zu der Bohnenranke kam, stand sie vor Schreck stockstill, denn da sah sie den Menschenfresser mit den Beinen gerade durch die Wolken kommen.

Aber Jack sprang herunter und packte die Axt und gab der Bohnenranke einen Hieb, dass sie davon halb durchgeschlagen wurde. Der Menschenfresser spürte, wie die Bohnenranke zitterte und bebte, so hielt er an und wollte sehen, was da los ist. Da haute Jack mit der Axt noch einmal zu, davon wurde die Bohnenranke ganz durchgeschlagen und fing an umzukippen. Da fiel der Menschenfresser herunter und brach sich den Schädel, und hinter ihm drein fiel die Bohnenranke. Dann zeigte Jack seiner Mutter die goldene Harfe, und sie ließen sie andere Leute sehen und verkauften die goldenen Eier, und davon wurden Jack und seine Mutter sehr reich, und er heiratete eine vornehme Prinzessin, und sie lebten glücklich allezeit.

5.2 Literaturempfehlungen

Bremer Institut für Bilderbuch- und Erzählforschung (BIBF): KIND-BILD-BUCH.

Von der Flüchtigkeit zur Betrachtung. Bremen 03/2007

Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen. München 1993

Claussen, Claus: Die große Erzählwerkstatt für kleine Geschichtenerfinder. Das Praxispaket zur Entwicklung von Erzählkompetenz und Kreativität. Auer Verlag, Donauwörth 2011

Dickerhoff, Heinrich: Trau deiner Sehnsucht mehr als deiner Verzweiflung. Die Botschaft der Märchen verstehen. Grünewald-Verlag Mainz 2003

Gadow, Michael: Märchen zum Lesen, Zeichnen und Mind Mapping: Märchen einmal anders. BrainMappy Verlag Potsdam 2003

Hoppe, Irene: In Lesewelten hineinwachsen. Leseförderung in der flexiblen Schulanfangsphase. Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg 2012

Kolbe, Sabine/ Wardetzky, Kristin: *ErzählZeit*. erzählen zuhören weitererzählen. Dokumentation 2008-2011. Berlin 2011

Kolbe, Sabine/ Wardetzky, Kristin: *ErzählZeit*. erzählen zuhören weitererzählen. Projektdokumentation Schuljahre 2008/09 und 2009/10. Berlin 2010

McGowan, Tara M.: The Kamishibai Classroom. Engaging Multiple Literacies Through the Art of "Paper Theater". Santa Barbara, California 2010

Merkel, Johannes: Erzähl du mir, dann erzähl ich dir. Warum und wie Erzählen die Sprachbeherrschung fördert. Bremen 2007

Merkel, Johannes: Erzählen kann jeder. Wie aus Texten Erzählungen werden. Bremen 2007

Mönckeberg, Vilma: Das Märchen und unsere Welt. Erfahrungen und Einsichten. Düsseldorf 1982

Say, Allen: KAMISHIBAI MAN. New York 2005

Schüler, Holm: Sprachkompetenz durch Kamishibai. Erzähltheater. Dortmund 2011

Straus, Florian/ Höfer, Renate: Evaluation Erzähl-Zeit, Institut für Praxisforschung und Projektberatung. München 2011

Wardetzky, Kristin: Projekt Erzählen. Berlin 2007

Wardetzky, Kristin/ Weigel, Christiane: Sprachlos? Erzählen im interkulturellen Kontext. Erfahrungen aus einer Grundschule. Berlin 2010

<http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/kamishibai.html>



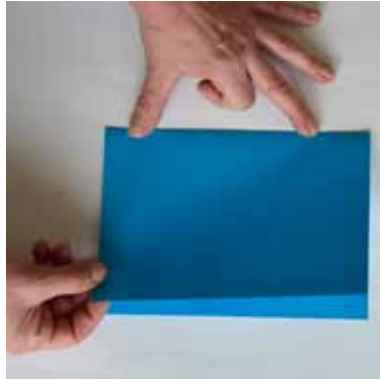
5.3 Faltanleitungen/Kopiervorlagen



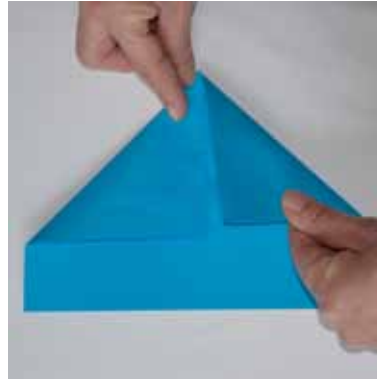
Faltanleitung Schiff
KV Minibuch *Jack und die Bohnenranke*
Faltanleitung Minibuch
Anleitung Rübergucker
Faltanleitung Pop-Up-Buch



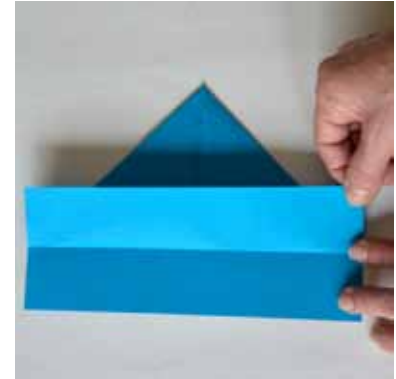
Faltanleitung Schiff



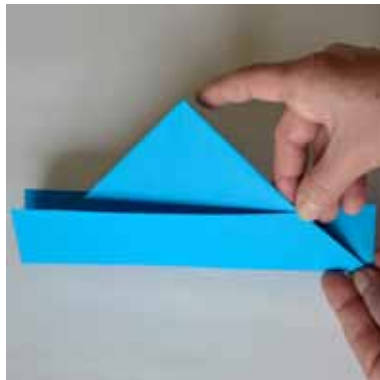
1. Ein Rechteck in der Mitte falten



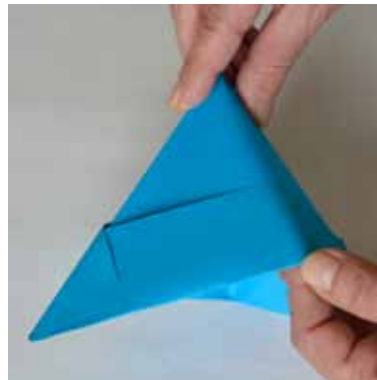
2. Ecken zur Mitte falten



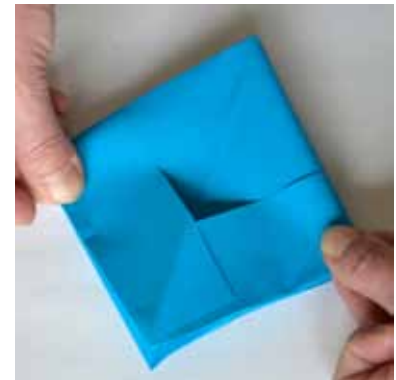
3. Rand hochschlagen, wenden, Rand hochschlagen



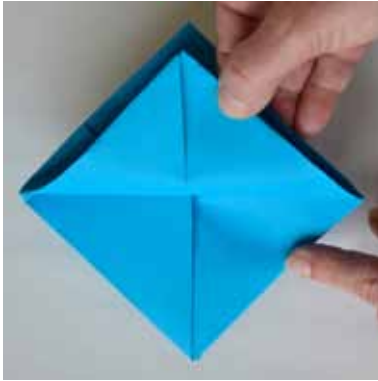
4. Vorstehende vordere Ecken nach hinten falten, die hinteren nach vorne



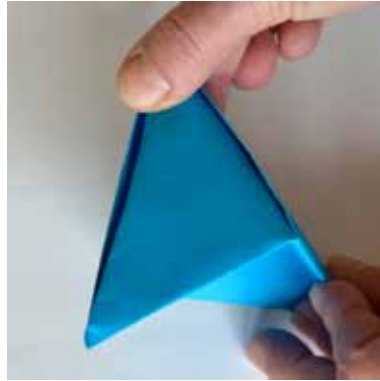
5. Unten öffnen



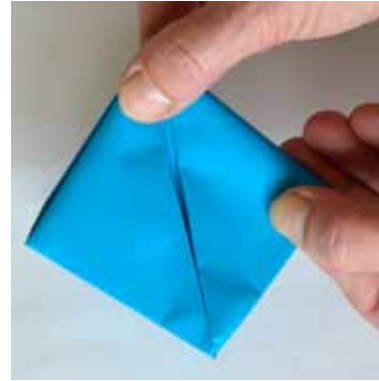
6. Ecken aufeinander legen



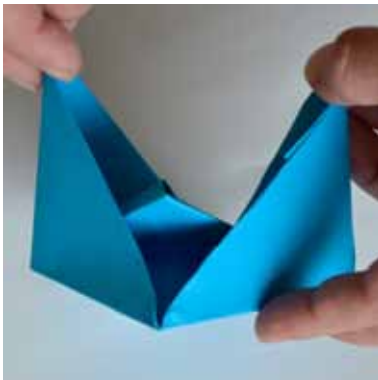
7. Vordere Ecke zur Spitze falten und hintere Ecke zur Spitze falten



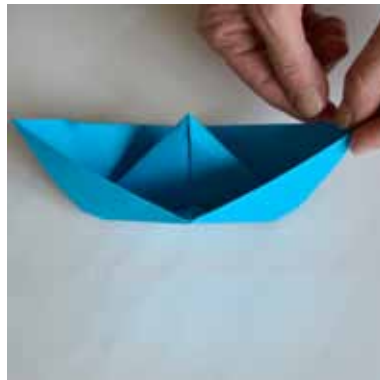
8. Dreispitz unten öffnen



9. Ecken aufeinander legen



10. Ecken von der Spitze nach außen ziehen



Fertig !

Kopiervorlage Minibuch *Jack und die Bohnenranke*

Vorlage auf A3 vergrößern

Jack und seine Mutter waren arm,
Jack soll ihre einzige Kuh
verkaufen und tauscht sie
gegen fünf Bohnen ein.

Die Mutter wirft die Bohnen aus dem
Fenster. Am nächsten Morgen steht
dort eine riesige Bohnenranke,
Jack klettert hinauf und trifft in den
Wolken eine riesengroße Frau.

Die Riesenfrau versteckt Jack im
Ofen. Der Riese frisst zwei Kühe
und vier Ziegen. Dann zählt er die
Goldstücke in seinem Sack.

Als der Riese schläft, klaut Jack
den Goldsack, rennt zu
Bohnenranke, wirft ihn hinunter
und klettert hinterher.

Jack und die Bohnenranke

Die Mutter freut sich.
Als das Gold alle ist, klettert Jack
noch einmal die Bohnenranke hinauf
und versteckt sich wieder
im Ofen des Riesen.

Der Riese frisst einen Ochsen
und sagt zur Riesenfrau:
„Bring mir die Henne, die goldene
Eier legt!“
Die Henne legt ein goldenes Ei.

Der Riese erwacht
und rennt hinterher.
Jack klettert schnell
die Bohnenranke hinunter.

Er holt eine Axt und schlägt
die Ranke ab. Der Riese stürzt
herab und stirbt.

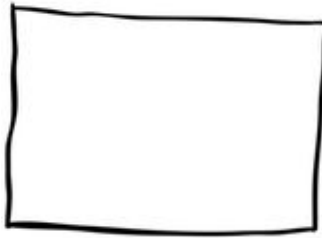
Die Riesen schlafen ein,
Jack nimmt die goldene Harfe
und rennt aus dem Schloss.

Der Riese verschlingt sein Essen und
sagt zur Riesenfrau:
"Bring mir meine goldene Harfe!"
Die Harfe spielt von allein
eine wunderschöne Melodie.

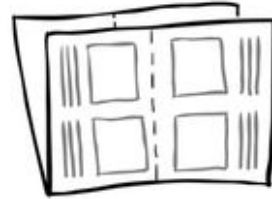
Jack muss immer an die Schätze im
Schloss des Riesen denken.
Also klettert er zum dritten Mal die
Bohnenranke hinauf und versteckt
sich im Schloss des Riesen.

Als die Riesen schlafen,
nimmt Jack die Henne
und rennt schnell nach Hause.
Von nun an leben Mutter und Sohn
als reiche Leute.

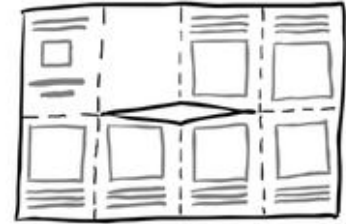
Faltanleitung Minibuch



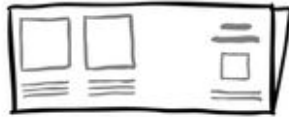
1.



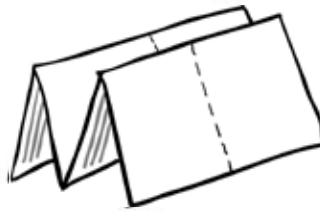
4.



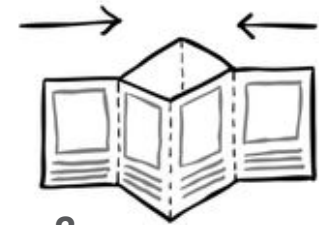
7.



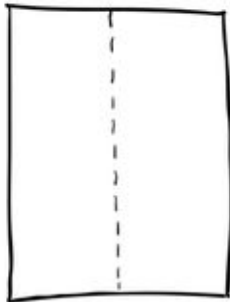
2.



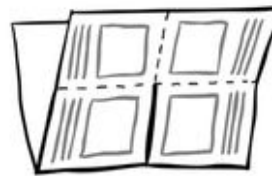
5.



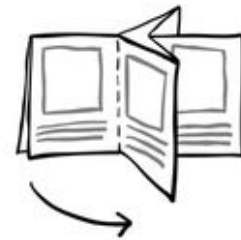
8.



3.



6.



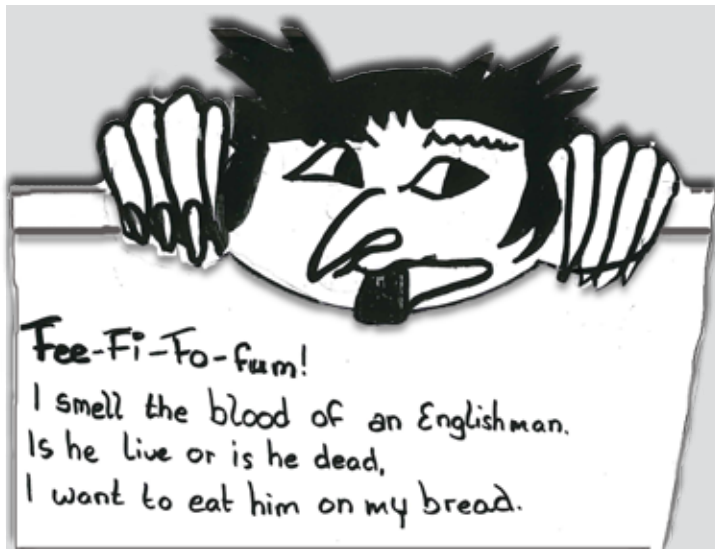
9.



10.

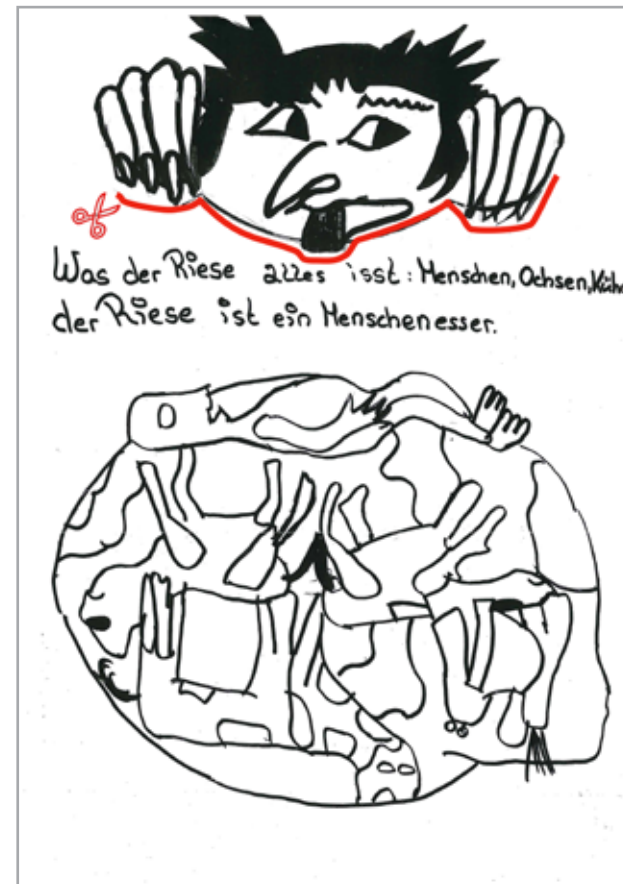
Anleitung Rübergucker

Beim Rübergucker schaut eine Figur über ein hochgefaltetes Blatt, welches sie festhält. So wird der Betrachter neugierig gemacht auf einen Inhalt, der erst sichtbar wird, wenn man ihn ausklappt.



Wie wird er gemacht?

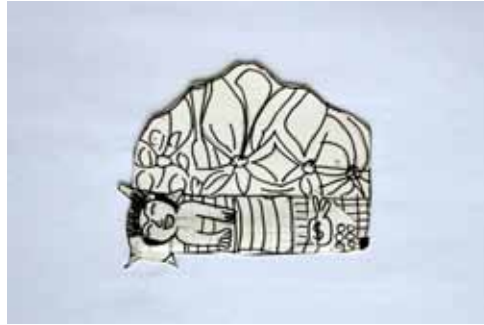
Im oberen Bereich des Blattes eine Figur zeichnen, malen oder aufkleben. Diese sollte Hände, Pfoten, Flossen oder dergleichen haben, die nach unten ragen. An dieser Stelle mit einer spitzen Schere einen U-förmigen Schnitt machen. Das Blatt mit dem unteren Bereich in den Schnitt stecken. Den oberen Teil der Figur ausschneiden.



Faltanleitung Pop-Up-Buch



1. Ein Rechteck aus festem Papier in der Mitte falten.



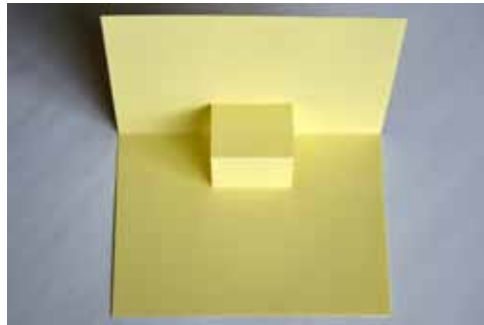
2. Auf einem Extrablatt eine Figur zeichnen und ausschneiden.



3. An der geschlossenen Seite der Karte einen Steg einschneiden. Darauf achten, dass die Figur noch über den Einschnitten Platz hat (Figur anhalten).



4. Die Karte aufklappen und den eingeschnittenen Steg nach innen durchdrücken. Die Karte zusammenfalten und alle Knickstellen fest andrücken.



5. Beim Öffnen der Karte stellt sich der Steg nun auf. Vorne die Figur ankleben. Die Rückseite der Karte kann als Kulisse bemalt werden.



6. Für ein Pop-Up-Buch mehrere solcher Pop-Ups hintereinander kleben. Auf den unteren Teil der Karte kann ein Text geschrieben werden, der das aufgestellte Bild erläutert.



www.lisum.berlin-brandenburg.de

ISBN 978-3-944541-00-6