



Kreatives Schreiben

Ideen und Spiele zum Erfinden von Hörgeschichten

Die nachfolgenden Anregungen und Ideen unterstützen Sie bei der Suche nach Hörspielthemen und bei der Entwicklung von eigenen Hörgeschichten.

Sie geben ein Thema aus dem Lehrplan Ihres Fächerkanons (Deutsch/Sachkunde/Musik/Kunst) vor
Die Lehrpläne für die Grundschule sehen vor, dass sachbezogenes Lernen eng mit sprachlichem Handeln verbunden sein soll, um zugleich die Sprech- und Lesekompetenz der Kinder zu stärken. Außerdem soll Wissen durchaus schon mit modernen Medien recherchiert, aber auch aufbereitet und präsentiert werden. Neben dem **Deutsch-, Kunst- und Musikunterricht** eignet sich deshalb der **Sachunterricht** besonders gut für ein fächerübergreifendes Hörspielprojekt.

Hörgeschichten im Sachunterricht können Tier- und Pflanzenwelten ebenso thematisieren wie historische, soziale oder naturwissenschaftliche Zusammenhänge: *von Krabbeltieren; von Zootieren; von dem einsamen Gänseblümchen auf der Wiese; der Sonnenblume, die droht einzugehen, weil die Sonne nicht scheinen will; von der uralten Weide auf dem Feld, die der Opa schon als kleiner Junge so liebte, oder von dem Fuchsloch im Wald, aus dem eines Abends kleine Welpen kriechen; von der kriminellen Bande, die das Altöl in dem Lieblingswäldchen der Kinder entsorgte, oder von der Freundin, die ins Krankenhaus muss; dem Besuch beim Zahnarzt, der gar nicht so schrecklich war; dem spannenden Römer- oder Indianerabenteuer; der Geburt des kleinen Bruders; der Einladung zum Zuckerfest ...*

Die Kinder stellen das im Unterricht erarbeitete Sachwissen selbst in einen neuen spannenden Sinnzusammenhang, schaffen damit eine Transferleistung, die konkret etwas mit ihnen und ihrer Lebenswirklichkeit zu tun hat und – was besonders wichtig ist – mit Emotionen verknüpft ist. Damit werden die erarbeiteten Informationen des Sachunterrichtes deutlich besser im Gedächtnis gespeichert. Darüber hinaus bietet der fächerübergreifende, kreative Medieneinsatz natürlich die Förderung von Medienkompetenzen, wie sie beispielweise hier zusammengestellt sind: www.medienpass.nrw.de

Ein eigenes Thema finden

Bilder, Geräusche, Musik = ein unerschöpflicher Fundus für Hörgeschichten

Bilder sind ein gutes Ausgangsmaterial, um Geschichten für das Hören zu (er-)finden. Bringen Sie alte Fotos mit oder bitten Sie die Kinder, Familienfotos mitzubringen. Auch Museumskataloge, alte Stiche, Linoldrucke oder Bildmappen aus dem Religionsunterricht sind bestens für das Erfinden von Hörgeschichten geeignet. Verbinden Sie den nächsten **Museumsausflug** mit der Idee, aus einem oder zwei ausgesuchten Exponaten ein eigenes Minihörspiel mit der Klasse zu entwickeln. Erfahrungsgemäß wird die Aufmerksamkeit der Kinder im Museum noch einmal erhöht, wenn es darum geht, zielgerichtet eines der Exponate für das eigene Hörspiel auszuwählen! Es empfiehlt sich, nach dem Museumsbesuch eine Abbildung des ausgewählten Exponats entweder in einem Buch, Katalog oder als Postkarte zu besorgen, damit sich die Kinder während des kreativen Schreibprozesses immer mal wieder rückbesinnen können. **Ergänzend:** Unter dem Titel „**Bilder im Ohr**“ bietet das Kinderradioprogramm „**KiRaKa**“ des WDR (vormals „**Lilipuz**“) eine Mini-Hörspielreihe zu Bildern aus verschiedenen Museen in NRW an (www.kiraka.de/spielen-und-hoeren/kultur/bilder-im-ohr – siehe auch ARD-Mediathek). Kinderworkshop-Ergebnisse dazu sind auch hörbar auf www.radio108.de: **108.de reporter – Bilder im Ohr – Kunstwerke erzählen Geschichten**.



Assoziation zu Musik und Geräuschen

Geräusche sind wunderbare Fantasieanreger. Auf www.auditorix.de und der beiliegenden Audio-CD finden Sie zur Unterstützung eine Musik- und Geräuschauswahl, die sich für das Erfinden eigener Hörgeschichten eignet. Auf www.auditorix.de/schule gibt es die Musik-Lerneinheiten **Kaninchenjagd** und **Klingende Welt** und zum Thema „Geräusche“: **Den Geräuschen auf der Spur** mit Vorschlägen für den Unterrichtsverlauf. Beziehen Sie auch den Kunstunterricht in das Hörspielprojekt mit ein: Gestalten Sie mit den Kindern ein Hörspielcover oder ein Plakat für die Aufführung. Eine zusätzliche kleine Fotoausstellung gibt den Besuchern der Hörspielpremiere einen schönen Eindruck vom gemeinsamen Schaffensprozess.

Spielerisches Einsteigen in die Schreibearbeit

„Brainstorming“ in Aktion

Die Klasse überlegt sich einen Begriff (z. B. Fußball, Klassenfahrt, Arztbesuch, Banküberfall, Liebe, ein Begriff aus dem Sachunterricht ...), zu dem Ideen für eine Geschichte gesammelt werden. Die Schüler stellen sich hintereinander an einer Startlinie auf. In Laufentfernung steht ein Tisch mit Zettel und Stift. Der/die Erste läuft los, schreibt ein Wort oder einen Satz auf, der dem Kind zu diesem Thema einfällt, rennt zurück, klatscht den Nächsten ab ... Am Ende steht da eine komplette Ideensammlung. Mit zwei oder mehreren Mannschaften lässt sich daraus ein Wettspiel machen.

Gegenstände

Die Klasse hat ein Thema ausgewählt. Jedes Kind bringt einen Gegenstand, der ihm zu diesem Thema passend erscheint, von zu Hause mit. In der Klasse zeigt jedes Kind seinen Gegenstand und erzählt, warum es ihn ausgewählt hat und was er seiner Meinung nach mit dem Thema zu tun hat. Die Gegenstände können auch als Requisiten genutzt werden. Die Kinder erfinden in Kleingruppen einige Spielszenen, in die die Requisiten eingebunden werden. Die Klasse wählt die besten Spielideen für die gemeinsame Geschichte aus.

Bandwurmgeschichten

Variante 1: Satz für Satz

Bilden Sie Gruppen (sechs bis acht Kinder). Jede Gruppe schreibt nun ihre eigene Bandwurmgeschichte auf. Einer beginnt mit dem ersten Satz, zum Beispiel: „Peter hat die letzte Nacht ganz schrecklich geschlafen.“ Das Blatt wird immer rechtsherum weitergereicht. Jeder fügt nun einen Satz oder mehrere Sätze zu der Geschichte hinzu. Das geschieht so lange, bis die Geschichte ein konkretes Ende gefunden hat.

Variante 2: Die ABC-Geschichte

Die Kinder sollen eine Geschichte nach dem Alphabet aufschreiben. Der Erste beginnt den ersten Satz (oder den ersten kurzen Teil der Geschichte) mit einem A, der Zweite mit einem B, der Dritte mit einem C ...

Variante 3: Eine Fortsetzungsgeschichte wird gespielt

Bilden Sie Vierergruppen. Die erste Gruppe überlegt sich eine kleine Szene für den Anfang der Geschichte, die sie den Mitschülern vorspielt. Auf ein Zeichen des Spielleiters wird die Szene eingefroren. Die nächste Vierergruppe setzt die Geschichte mit einer weiteren Spielszene fort. So geht es weiter, bis die letzte Gruppe an der Reihe ist. Diese soll ein möglichst plausibles Ende für die Geschichte finden.

Variante 4: Was, wo, wie

Bilden Sie Dreiergruppen. Das erste Kind der Gruppe denkt sich eine Situation aus (Urlaub, Klassenausflug, Mutprobe ...), das zweite einen Ort (Schule, Museum, Zeltlager, Schwimmhalle ...), das dritte gibt vor, ob es eine lustige, abenteuerliche, spannende, unheimliche, traurige Geschichte werden soll. Mit diesen Vorgaben kann die Schreibearbeit beginnen – oder jede Gruppe überlegt sich zunächst zu den Vorgaben eine kleine Szene, die der Klasse vorgespielt wird. Hausaufgabe könnte dann sein: Jedes Kind schreibt aus den Vorgaben und Spielszenen eine Geschichte auf.



Wundertüte 1

Sie packen zu Hause eine Tüte mit verschiedenen Gegenständen. Die Schüler ziehen einen Gegenstand aus der Wundertüte und sollen nun eine Geschichte erzählen, in der dieser Gegenstand im Mittelpunkt steht.

Varianten: Sie können beispielsweise vorgeben, ob die Geschichte ein Krimi werden soll: Wer hat diesen Gegenstand unter welchen Umständen gestohlen? Oder eine Abenteuergeschichte: Wer hat diesen Gegenstand unter welchen Umständen gefunden?

Die Geschichte kann fortgesetzt werden (Der erste Schüler beginnt, der zweite Schüler führt die Geschichte mit seinem Gegenstand weiter und findet einen Schluss) oder jedes Kind spinnt seine eigene Geschichte anschließend schriftlich oder in Bildern weiter.

Wundertüte 2

Sie bringen eine Tüte mit Spielfiguren (Ritter, Tiere, Schlümpfe, Cowboys, Indianer, Figuren aus Überraschungseiern) mit. Jeder Schüler zieht eine Figur, denkt sich dazu einen Namen und einen Charakter aus und stellt die Figur den Mitschülern vor. In kleinen Gruppen dürfen die Kinder nun Geschichten zu den Figuren erfinden und den Mitschülern anschließend vorführen. Stellen Sie zu den Spielfiguren Aufgaben, wie:

Finde den Schatz oder *Rette Bimbo*. Die beste Geschichte könnte als Vorlage für das eigene Hörspiel dienen.

Spielkarten

Bereiten Sie Spielkarten vor, auf die Sie **Personen** (Mutter, Detektiv, Ritter, Prinzessin, Hexe ...), **Charaktere** (besorgt, mutig, stolz, eifersüchtig ...), **Orte** (Schloss, Polizeiwache ...) und **Tätigkeiten** (stehlen, retten, sich verlieben ...) notieren. In Gruppenarbeit – jede Gruppe sucht sich von jedem der Stapel zwei Spielkarten aus – werden nun Geschichten erfunden.

Mindmap

Mit Hilfe von Begriffen, die auf andere Begriffe verweisen, können Sie eine Geschichtenstruktur als Mindmap erarbeiten. Die Hauptfigur kann mit dieser Methode beispielsweise sehr viele Charaktereigenschaften zugewiesen bekommen und lebendiger wirken. Auch ein Ort kann mit Hilfe der Methode beschrieben werden.

Weitere Anregungen und Geschichten finden Sie unter: www.auditorix.de/schule, Lerneinheit **Märchen** und www.stories.uni-bremen.de/erzaehlen/erfinden.html.

Kreatives Schreiben mit AUDITORIX

Wie man zu einer eigenen Geschichte kommt und diese fürs Hören (nicht fürs Lesen!) in einem Hörspielskript aufschreibt, lernen die Kinder über die Angebote des Moduls **Inhalt und Dramaturgie** der beigefügten Lernsoftware (online: siehe www.auditorix.de/de/seiteneubersicht.html – Welt der Geschichten). Hier finden Sie neben Spielen, einem Interview mit einer Regisseurin, einem AUDITORIX-Film, einem Minifeature und audiovisuell aufbereiteten Wissensbausteinen auch zahlreiche Arbeitsblätter, die Sie beim Geschichtenerfinden und -schreiben unterstützen. Nachfolgend finden Sie beispielhaft das Arbeitsblatt **Märchen erzählen**, mit Spielkarten für das Entwickeln eigener Märchen. Auf den Seiten 66/67 und 68/69 finden Sie die Arbeitsblätter **50 Sätze suchen eine neue Geschichte** und **50 Sätze finden eine neue Geschichte**. Jeder Satz ist ein fantasievoller Schnipsel für wunderbare Hörgeschichten, siehe passend dazu das Spiel: **Besser gesagt** (CD-ROM/online).