

f: Atelier - Ideenstube

Figuren erfinden – Mantafahrer Norbert

Geschichten, Erzählungen bestehen vereinfacht gesagt aus vier Elementen: 1. Figuren, 2. Ort der Handlung, 3. Thema, Gesamtidee und 4. Erzählperspektive. Hier ein Beispiel, das vor allem das Ausgestalten von Figuren fördern soll. In Kleingruppen denken sich die Kinder eine Figur aus, die in einer Geschichte vorkommen soll. Sie beschreiben sie äusserlich und innerlich so gut, dass man sie sich vorstellen kann; keine Hemmungen vor Klischees, das typisiert!

Stufe: ab 1. Klasse
Zeitraumen: 2 x 45 Minuten
Sozialformen: Gruppenarbeit

Beschrieb

1. Figuren entwickeln

Die Schüler und Schülerinnen setzen sich erst einmal in 4er- oder 5er-Gruppen zusammen und denken sich nur eine Figur aus. Das kann durchaus eine ganze Lektion füllen, vor allem dann, wenn man sich die Figur auch mit ihrer Biografie und ihrem sozialen Umfeld ausmalen will. Und erst das lässt Figuren zum Leben erwachen.

Wichtig ist, dass sich die Schüler und Schülerinnen darüber im Klaren sind, dass man sich die Figur möglichst genau vorstellen muss:

Wie heisst sie?

Wie sieht sie aus?

Was isst sie gerne?

Welches ist ihre Lieblingsmusik?

Wer sind ihre Eltern?

Was hat sie bereits alles auf der Welt erlebt? Etc.

Als Hilfe zur «Kreation einer Figur» haben sich die Raster unter «Material» gut bewährt.



2. Figuren präsentieren

Die Schüler und Schülerinnen erhalten für ihre Arbeit zwei weitere Aufträge:

- 1) Zur erfundenen Figur soll ein Steckbrief verfasst werden.
- 2) Die Figur soll mündlich der ganzen Klasse vorgestellt werden.

Die mündliche Vorstellung hat sich dabei als ausgesprochen wichtig erwiesen. Dadurch erhalten die Figuren für alle Schüler und Schülerinnen die nötige Plastizität: Es wird sichtbar, in welcher Beziehung die Gruppe zu ihrer Figur steht; allein mit dem Steckbrief werden solche empathischen Zwischentöne nicht deutlich. So war nach der Vorstellung von Norbert (Dreitagebart, Hemd aus der Hose, obere Knöpfe offen (Brusthaar sichtbar!), Bundesligafan, Mantafahrer, verheiratet, zwei Kinder etc.) allen klar, dass diese Figur ein eher unsympathischer und bornierter Zeitgenosse ist, auch wenn dies aus dem Steckbrief selbst nicht so direkt herausgelesen werden kann.

3. Ort der Handlung entwickeln

Nachdem alle Figuren vorgestellt und entsprechende Fragen aus dem Plenum beantwortet wurden, kommt der eigentliche Schreibauftrag: Eine Geschichte erfinden und dafür mindestens vier (oder drei oder sogar alle) der Figuren verwenden, wobei nicht alle Figuren gleich stark im Vordergrund stehen müssen. So ist es beispielsweise denkbar, dass Kaki (die 14-jährige Tochter des russischen Preisboxers) von einem roten Manta beinahe überfahren wurde. Damit mit dem Schreiben begonnen werden kann, muss aber jeder für sich selbst einen Ort der Handlung festlegen. Wir können den Schülern und Schülerinnen bei der Festlegung dieses Ortes helfen: Man stelle sich vor, dass sich vier der von der Klasse ausgearbeiteten Figuren im Intercity Zürich—Bern treffen. Besonders spannend ist das noch nicht, aber vielleicht wird's spannender, wenn sich die vier in einer Berggondel auf den Titlis versammeln — und dann bleibt die Gondel stecken. Man kann aber den Ort der Handlung auch offen lassen, zumal es ja gerade in einer längeren Geschichte mehrere Orte gibt, an denen sich die Handlung abspielt.

Denkbar ist auch, dass man den Schülern und Schülerinnen mit einem Schema (unter «Material») eine Hilfe bei der Ausgestaltung des Ortes bzw. der Orte gibt.



Bemerkungen

Sich Figuren für eine Geschichte auszudenken, geht in einer Kleingruppe besser und macht meist auch mehr Spass, als sich allein zum Fabulieren zurückzuziehen. Sich eine Figur so genau vorzustellen, dass man das Gefühl hat, man kenne sie schon seit langem und sei mit dieser Person entsprechend vertraut, braucht Zeit.

Wer seine Schüler und Schülerinnen dazu verleiten will, Geschichten so zu schreiben, dass man sich von diesen Geschichten unterhalten lassen kann, muss genügend Zeit in das Vorbereiten/Figurenfindung der Geschichten und des eigentlichen Schreibens investieren.

Varianten

- Figur beschreiben und die Klasse soll erraten, um wen es sich handelt
- Figuren unter den einzelnen Gruppen tauschen, kombinieren
- Figuren und ihre Charaktere in kurzen Szenen darstellen, kleine Theaterszenen spielen und die Figuren so (er)leben lassen



Material

Raster als Hilfe zur «Personencreation»:

<p>Biologisches:</p>	<p>Geschlecht</p> <p>Alter</p> <p>Grösse</p> <p>Gewicht</p> <p>Augenfarbe</p> <p>Haarfarbe</p> <p>0-Beine</p>	<p>Äusserliches:</p>	<p>Kleidung</p> <p>Frisur</p> <p>Haarfarbe</p> <p>Brille</p> <p>Linsen</p> <p>Bart</p> <p>Nasenring</p>
<p>Besondere Merkmale:</p>	<p>Narbe, zuckendes Augenlid, 3 Anger fehlen, linkes Bein wird nachgezogen, geht an Stock ...</p>		
<p>Soziales:</p>	<p>Name (er/sie, Oskar/Olga, eine Frau, Hr. Norser, Frau Doktor ...) Beruf Nationalität familiärer Hintergrund Religion/Philosophie Wohnung, Haustiere ...</p>		
<p>Vorlieben:</p>	<p>Essen, Musik, Bücher, Möbel, Ferien, Hobbys ...</p>		
<p>Psychisches:</p>	<p>selbstbewusst, nervös, lethargisch, depressiv, fröhlich ...</p>		



Schema als Hilfe bei der Ausgestaltung des Ortes bzw. der Orte gibt:

Ort	Licht	Witterung
Stadt	Abendrot	klar
Land	diffus	regnerisch
Strasse	Mondlicht	neblig
Wohnung	finstere Nacht	stürmig
Tal	dämmrig	föhnig
am See	Neonlicht	...
im Bus	...	
...		
Geräusche	Gerüche	Pflanzen
still	Abgase	Bäume
weit entfernt Krach	Veilchen	verdorrte Bäume Tauben
Baulärm	modernder Tang Schweiss	dichtes Unterholz
Verkehr	Gülle	...
Musik	...	
...		

Nach einer Idee von Thomas Lindauer – Rundschreiben Zentrum Lesen

