

Von Worten und Wundern Menschen ins Erzählen bringen

Diese 16 Methodenkarten richten sich an Pädagog:innen, Lehrkräfte, Erzieher:innen, Sozialarbeiter:innen und weitere Akteur:innen aus den Bereichen Bildung und Soziokultur, die das freie Erzählen als Methode des gemeinsamen Austauschs in ihrer täglichen Arbeit zum Einsatz bringen wollen.

Die Karten sind in vier Kategorien gegliedert:

Beschreiben, Erinnern, Verändern, Erfinden.

Jede Kategorie beinhaltet vier Methoden für unterschiedliche Zielgruppen.

Darüber hinaus liegen diesem Set 5 Sinneskarten bei, die in einigen der Methoden zum Einsatz kommen.

Wir empfehlen das Kartenset zur optimalen Verwendung doppelseitig auf festeres A4-Papier auszudrucken oder anschließend zu laminieren.

Viel Freude beim Ausprobieren!

ERZÄHLRAUM e.V.



Aufbau einer Methodenkarte

Alter: Mindestalter (nach oben offen)	Zeit: Je mehr TN, desto mehr Zeit sollte eingeplant werden.
---------------------------------------	---

Material: Welche zusätzlichen Materialien werden benötigt?
--

In den Spielbeschreibungen werden folgende Abkürzungen verwendet:

- SL – Spielleitung
- TN – Teilnehmer:innen
- A, B – bezeichnet die Spieler:innen A und B

Diese Methodensammlung wurde entwickelt im Rahmen des Erzählkunstfestivals »IMAGINE! on tour 2024«.

Inhaltlich verantwortlich:

Maria Carmela Marinelli, Jule Richter & Patrick Niegsh

Fragen oder Anregungen:

imagineontour@erzaehltraum.de

www.erzaehltraum.de

Gefördert durch die Kulturstiftung des Freistaates Sachsen. Diese Maßnahme wird mitfinanziert durch Steuermittel auf der Grundlage des vom Sächsischen Landtag beschlossenen Haushalts.



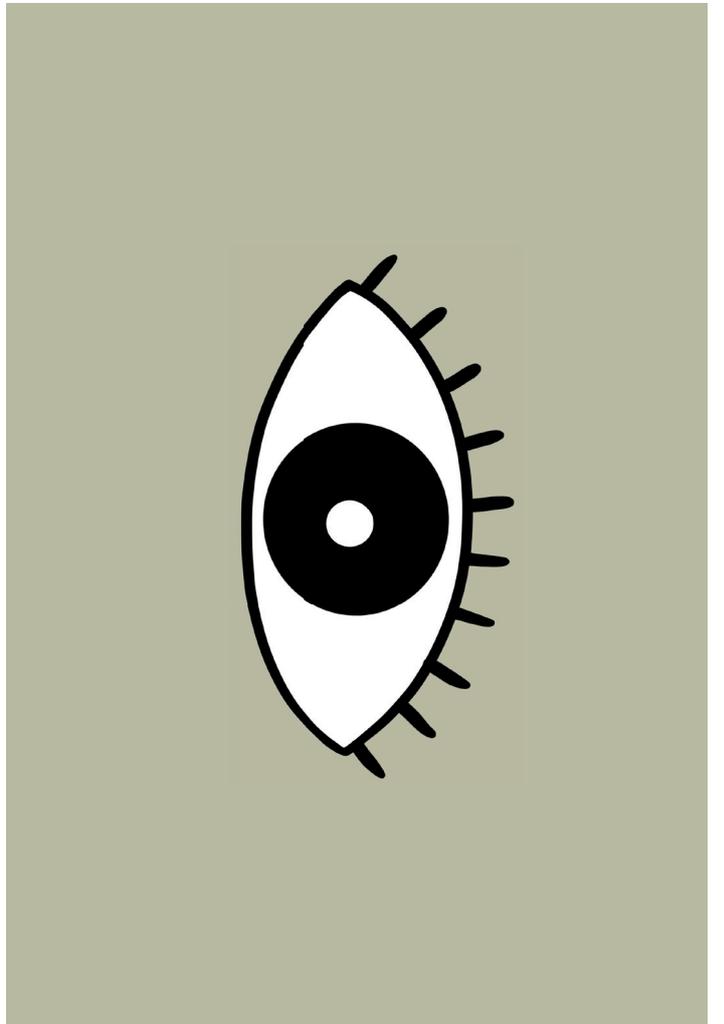
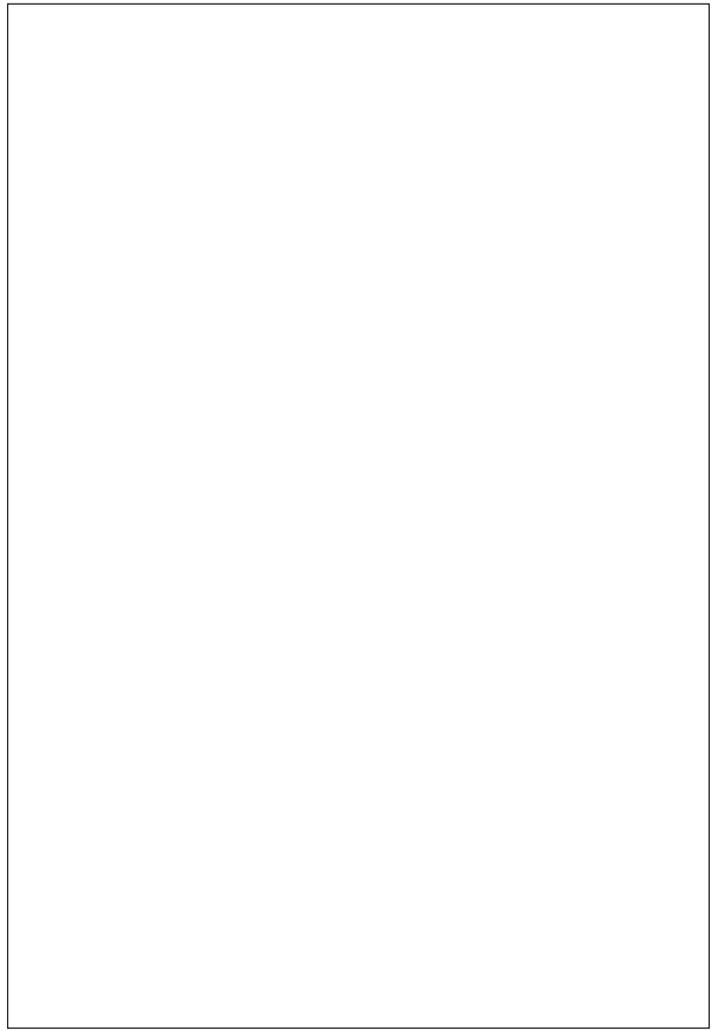
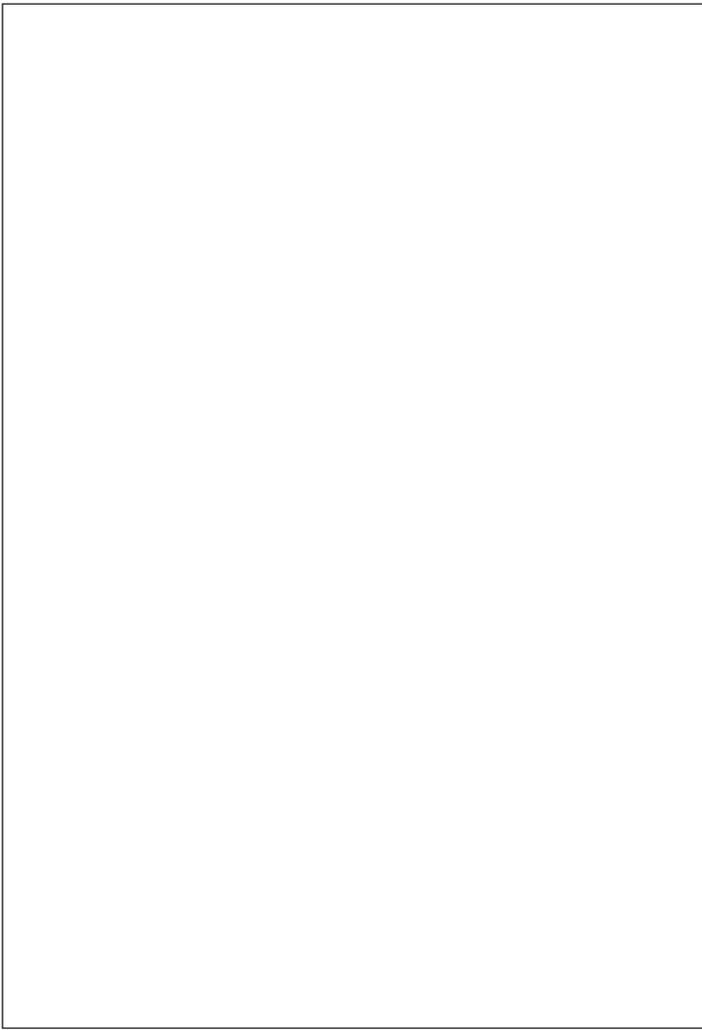
Gefördert durch die Kulturstiftung des Freistaates Sachsen. Diese Maßnahme wird mitfinanziert durch Steuermittel auf der Grundlage des vom Sächsischen Landtag beschlossenen Haushalts.



MÄRCHEN-STIFTUNG
WALTER KAHN

SEHEN

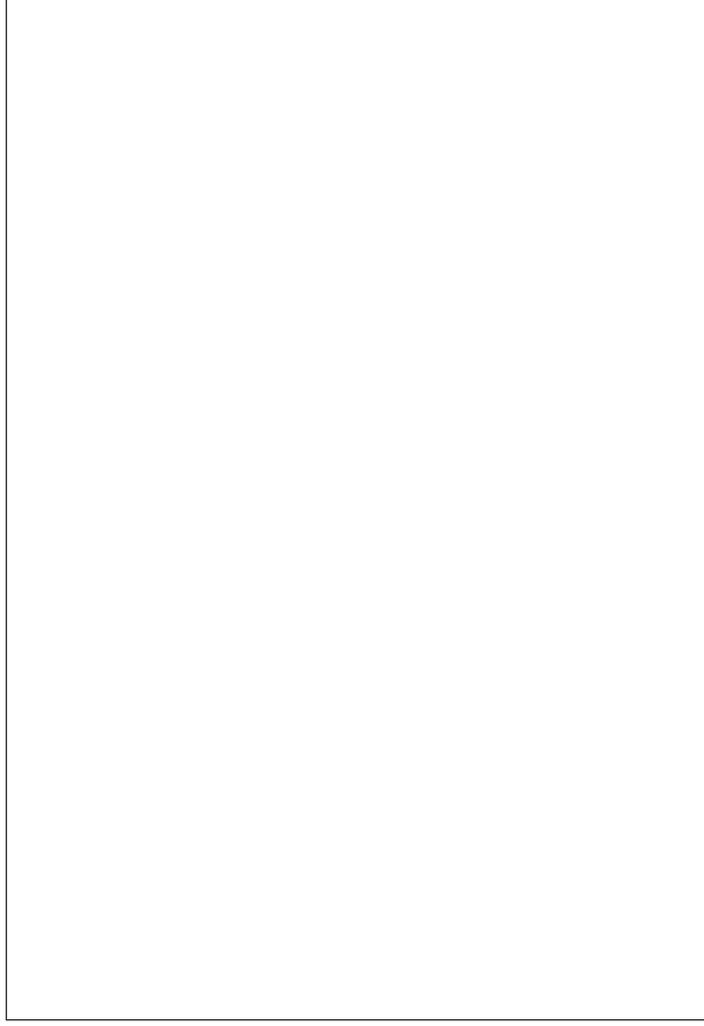
HÖREN

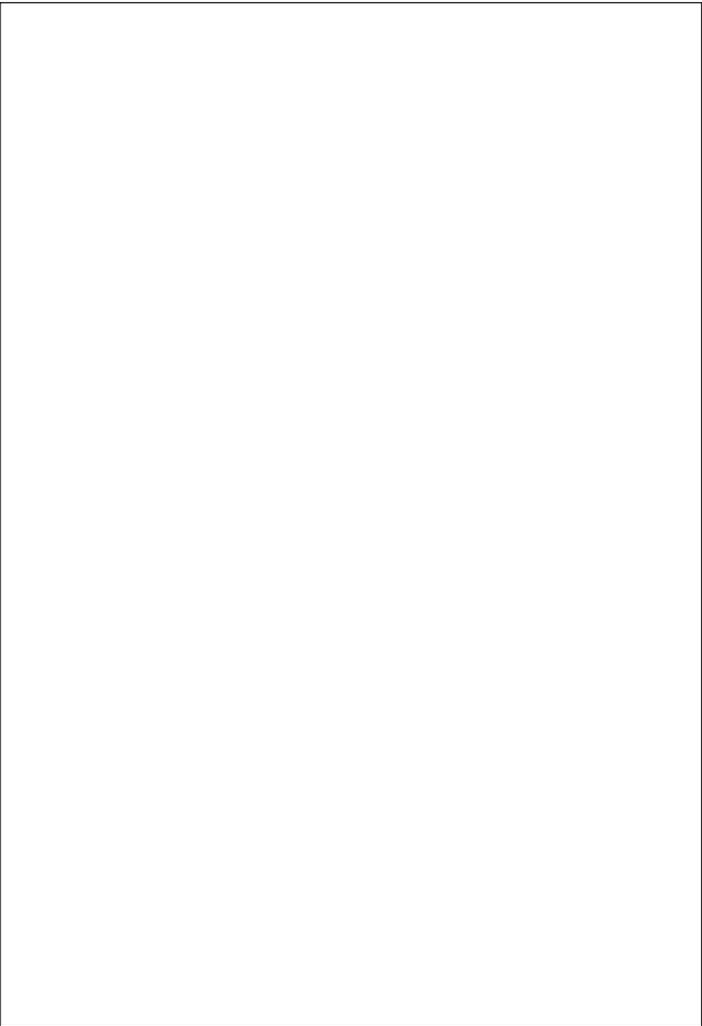
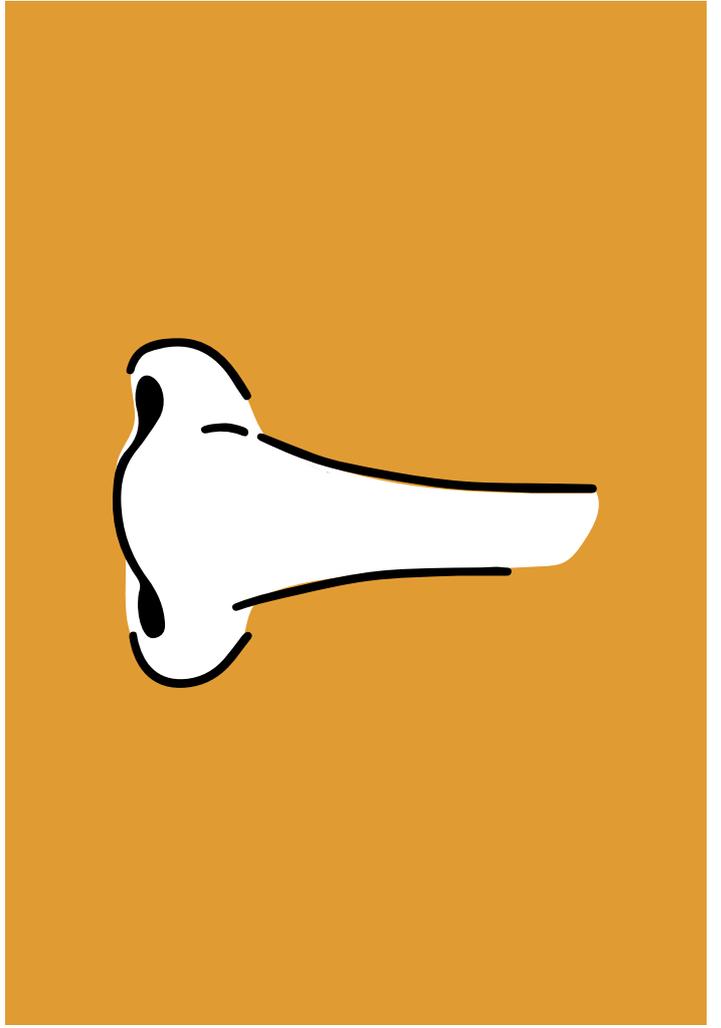


FÜHLEN

RIECHEN

SCHMECKEN





Lieblingsobst

Alter: ab 5 Jahren

Zeit: 10-20 Min.

Material: Sinneskarten

Wir beginnen am Tisch oder im Kreis.

Die SL stellt folgende Aufgabe:

„Denke an dein Lieblingsobst. Kannst du es beschreiben, ohne uns den Namen zu verraten?“

Eine Person beginnt, die anderen hören zu und versuchen das beschriebene Obst zu erraten.

Zur Unterstützung können die Sinneskarten eingesetzt werden:

- Wie fühlt es sich an (im Mund, mit den Händen,...)?
- Welche Farbe hat es?
- Wie riecht es?
- Wie klingt es, wenn man darauf klopft?

Variante: Statt des Lieblingsobsts können auch andere Kategorien genutzt werden, z.B.: Spielzeug, Blumen, Tiere, ...

Fühl mal diesen Raum

Alter: ab 3 Jahren

Zeit: 10-20 Min.

Material: Sinneskarten

Wir starten im Kreis. Die SL wählt eine der 5 Sinneskarten aus, hält sie hoch und nennt die dazugehörige Eigenschaft, z.B. **Fühlen**.

Aufgabe an die Gruppe:

„Finde etwas, das sich weich/hart/flauschig/stachelig/... anfühlt.“

Die TN haben jetzt eine Minute Zeit, um etwas zu finden, das der genannten Kategorie entspricht. Dann treffen sich alle im Kreis und stellen einander ihre Fundstücke vor. Bedeutet „weich“ immer das Gleiche? Wie unterscheiden sich die „weichen“ Dinge in Bezug auf Aussehen, Geruch, usw. voneinander?

Erweiterung: Die SL verbindet 2-3 Sinnes-Kategorien miteinander, z.B.: *„Finde etwas Weiches, das gemütlich aussieht.“*

Hinweis: Bei jüngeren TN bietet es sich an, statt des gesamten Raums eine Kiste mit verschiedenen Gegenständen zur Verfügung zu stellen. Wer findet darin zuerst einen Gegenstand, der der genannten Kategorie entspricht?

Fühlchaos

Alter: ab 9 Jahren

Zeit: 10-20 Min.

Material: Beutel mit verschiedenen Gegenständen, Papier, Stifte

Die SL bereitet einen Beutel mit unterschiedlichen Gegenständen vor. Alle sitzen im Kreis oder am Tisch. Person A greift in den Beutel, erfühlt einen Gegenstand und versucht ihn der Gruppe so gut wie möglich zu beschreiben, z.B.: „Er ist warm/kalt, hart/weich, kantig/rund, rau/glatt...“

Hilfreiche Fragen der SL, wenn es stockt: Wie groß ist dein Gegenstand? Fühlt er sich überall gleich an? Welches Geräusch würde er machen, wenn du darauf klopfst? Ist der zerbrechlich?

Die anderen malen nach dieser Beschreibung ein Bild des Gegenstands. Wer kam am dichtesten ran?

Variante 1: Im Beutel befindet sich 1 Gegenstand, der von allen TN erfühlt und im Anschluss gezeichnet wird. Welches Bild kommt am nächsten ans Original?

Variante 2: Person A ertastet einen Gegenstand im Beutel und versucht nun, das Objekt pantomimisch darzustellen. Wer erkennt es am schnellsten?

Museum des Alltags

Alter: ab 9 Jahren

Zeit: 15-20 Min.

Material: Papier, Stifte, Gegenstände

Unser Raum verwandelt sich in ein Museum. Alle Gegenstände darin sind Exponate, die katalogisiert werden sollen.

Aufgabe an die TN:

„Schnapp dir Stift und Papier. Laufe durch den Raum und wähle dir einen Gegenstand aus, den du so genau wie möglich beschreibst, ohne zu verraten, was es ist.“

Nach etwa 5 Minuten treffen sich alle wieder. Es werden Paare gebildet, die ihre Beschreibungen miteinander tauschen. Die TN versuchen nun ihre neu erhaltene Beschreibung einem Gegenstand im Raum zuzuordnen.

Hinweis: Bei jüngeren TN bieten sich vorstrukturierte Arbeitsblätter an: So sieht mein Gegenstand aus... So riecht/schmeckt er.../ So fühlt/hört er sich an...

Variante: Statt mit Gegenständen im Raum kann das Spiel auch mit Orten im (Schul-)Haus/der Einrichtung gespielt werden. Die Auflösung kann auch hier in Paaren erfolgen oder die Beschreibung des Ortes wird im Kreis geteilt. Dann kann die ganze Gruppe mitraten.



BESCHREIBEN



BESCHREIBEN



BESCHREIBEN



BESCHREIBEN

Change the Story oder Grönhöschen

Alter: ab 6 Jahren

Zeit: 20-30 Min.

Material: ein Märchen oder eine kurze Geschichte

Alle sitzen im Kreis oder am Tisch. Die SL liest ein Märchen/ eine Geschichte vor oder erzählt frei. Anschließend werden gemeinsam die drei wichtigsten „Zutaten“ besprochen:

- Welche Figuren kommen vor?
- An welchem Ort spielt die Geschichte?
- Was ist das Problem oder die Sehnsucht?

Diese „Zutaten“ werden nun durch andere ausgetauscht, z.B.: Rotkäppchen wird zu Grönhöschen, der Wald wird zu einem riesigen Hochhauskomplex und der Besuch der kranken Großmutter wird zu einem Vorstellungsgespräch.

Die Grundstruktur der Geschichte bleibt erhalten.

Mit diesen neuen Zutaten wird das Märchen gemeinsam in der Gruppe noch einmal erzählt.

Durch die Blume erzählen

Alter: ab 6 Jahren

Zeit: 20-30 Min.

Material: ein Märchen oder eine kurze Geschichte

Alle sitzen im Kreis oder am Tisch. Die SL liest ein Märchen/ eine Geschichte vor oder erzählt frei. Im Anschluss erzählen wir das Märchen aus einer anderen Perspektive noch einmal neu, z.B.:

- Wie hat Rotkäppchens Großmutter das Ganze erlebt?
- Wie erzählen die Stiefel des Katers das Märchen des Müllersohns?
- Wie sah das Ganze eigentlich für den Froschkönig aus?

Erweiterung für erfahrene Gruppen: Beim Nacherzählen wird jedem:jeder TN eine eigene Perspektive zugeteilt, z.B.: Rotkäppchens Mutter, der Wolf, die Großmutter, die Blumen am Wegesrand, das Fenster des Hauses... Die Geschichte verändert sich also, je nachdem wer gerade erzählt. Dabei ist die Spielhaltung: „Ich erzähle Euch, wie es wirklich war...“

Einmal rückwärts, bitte!

Alter: ab 6 Jahren

Zeit: 10-20 Min.

Material: ein Märchen oder eine kurze Geschichte

Alle sitzen im Kreis oder am Tisch. Die SL liest ein Märchen/ eine Geschichte vor oder erzählt frei. Im Anschluss erzählen wir das Gehörte noch einmal nach.

Der Kniff: wir fangen von hinten an!

Also: „Und dann lebten sie glücklich und zufrieden bis ans Ende ihrer Tage. Aber davor fiel der Wolf in den Brunnen. Aber davor wunderte er sich, was da so in seinem Bauch rumpelte. Aber davor...“

Hinweis:

Je jünger die Zielgruppe, desto kürzer sollte die ausgewählte Geschichte sein.

Was wäre, wenn...?

Alter: ab 6 Jahren

Zeit: 10-20 Min.

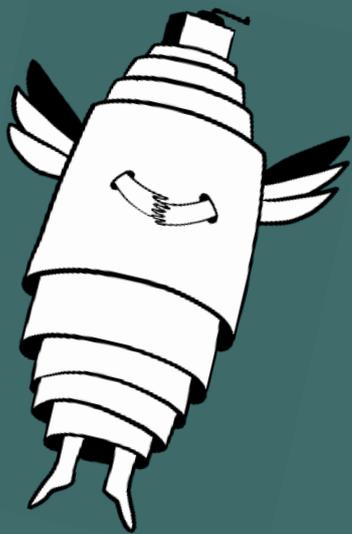
Material: ein Märchen oder eine kurze Geschichte

Alle sitzen im Kreis oder am Tisch. Die SL liest ein Märchen/ eine Geschichte vor oder erzählt frei. Im Anschluss wird diese noch einmal erzählt, aber diesmal pausieren wir an ausgewählten Stellen, um „Was wäre, wenn...?“- Fragen zu stellen, z.B.:

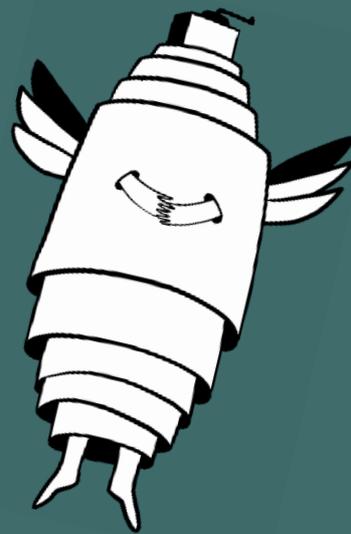
- Was wäre, wenn Rotkäppchen nicht vom Weg abgekommen wäre?
- Was wäre, wenn sie den Plan des Wolfs durchschaut hätte?
- Was wäre, wenn die Großmutter Karate könnte?

Gemeinsam mit der Gruppe können so Ideen gesponnen werden, die die Geschichte in eine ganz andere Richtung führen.

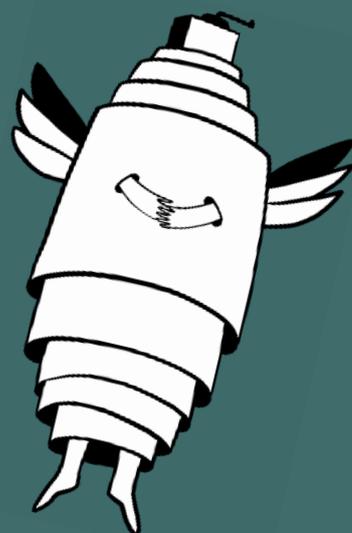
Hinweis: Je jünger die Zielgruppe, desto kürzer sollte die ausgewählte Geschichte sein. Bei diesem Spiel gilt außerdem: weniger ist mehr. Manchmal reicht schon eine einzige Frage, um die Geschichte in etwas vollkommen Neues zu verwandeln.



VERÄNDERN



VERÄNDERN



VERÄNDERN



VERÄNDERN

Märchenlandkarten

Alter: ab 5 Jahren	Zeit: 30-60 Min.
Material: Papier, Stifte, ggf. kleine Figuren	

Die TN erhalten ein Blatt Papier. Die SL formuliert folgende Aufgabe:

„Male dein persönliches Märchenland: Wie sieht es dort aus? Gibt es Häuser, Berge, Schlösser, Städte? Wer lebt dort? Gibt es besondere Wesen, Zauberkräfte, Schätze?“

Nach etwa 10 Minuten werden alle entstandenen Bilder zu einer großen Karte des Märchenreichs zusammengeklebt. In Kleingruppen a 2-3 TN wird dann eine Figur erfunden: Name, Alter, besondere Fähigkeiten.

Diese Figur reist nun von einem Teil des Märchenreiches in einen anderen: Was erlebt sie auf dem Weg? Welche Aufgaben müssen erfüllt werden? Geht die Geschichte am Ende gut aus?

Variation: Bei jüngeren Gruppen kann die SL eine Figur (Fingerpuppe, Lego-Figur o.Ä.) durch das Märchenreich wandern lassen. Die Geschichte wird dann mit allen gemeinsam erfunden.

Was wir in den Ferien miteinander gemacht haben

Alter: ab 9 Jahren	Zeit: 20-30 Min.
Material: keins	

Es werden Paare gebildet, um eine Geschichte zum Thema: „Was hast du in den letzten Ferien/am Wochenende gemacht?“ zu erfinden.

Es gilt folgendes Prinzip:

- 1. A** erzählt 90 Sekunden von den Ferien. B hört zu und macht Notizen, (keine Rückfragen)
- 2. B** erzählt 90 Sekunden von den Ferien.
- 3. A** hat 60 Sekunden für Ergänzungen.
- 4. B** hat 60 Sekunden für Ergänzungen.

Beide erfinden mit den gesammelten Infos je eine eigene Geschichte zum Titel: „Was wir in den Ferien/ am Wochenende gemeinsam gemacht haben“.

Die Geschichten werden zum Abschluss im Kreis geteilt. A beginnt und wenn die Geschichte zu Ende ist, folgt B mit „Also ich erinnere mich ganz anders daran...“ und erzählt die zweite Version der Geschichte.

Alternative: Mit älteren Zielgruppen kann das Spiel auch unter der Fragestellung „Wie wir uns kennengelernt haben?“ gespielt werden. In der Interviewrunde teilen die TN dabei Informationen über sich selbst und ihr Leben.

Die Erfindung von...

Alter: ab 9 Jahren	Zeit: 5-10 Min. je Runde
Material: keins	

Wir sitzen gemeinsam im Kreis oder am Tisch:

„Schau dich im Raum um: Welche Gegenstände fallen dir auf? Wie sind sie eigentlich zu ihrem Namen gekommen? Wer hat sie erfunden?“

Einer der Gegenstände im Raum wird ausgewählt, z.B. „Fenster“. In Zweiertteams wird jetzt eine Geschichte erfunden, wie dieser Begriff seinen Namen erhalten hat. Alles ist erlaubt, solange es nicht wahr ist. Die skurrilste Geschichte bekommt einen Punkt. Alternativ kann sich auch jede:r eine eigene Geschichte ausdenken.

Alternative 1:

Wir erfinden Geschichten zu skurrilen Worten, z.B. Zuckerwatte, Regenrinne, Kabelsalat, Klodeckel.

Alternative 2:

Wir erfinden gemeinsam Geschichten vom „Was wäre wenn...“

- Was wäre, wenn wir alle fliegen könnten?
- ... wenn es keine Schwerkraft gäbe?
- ... wenn das Schokoladeneis gesund wäre?

Das magische „Plötzlich...“ Postkartengeschichten

Alter: ab 9 Jahren	Zeit: 20-45 Min.
Material: Postkarten, alte Fotos o.Ä.	

Die SL verteilt auf dem Boden mehrere Postkarten (oder auch alte Fotos, Kunstdrucke oder Bilderbuchseiten).

Die TN betrachten die Bilder, und wählen sich dann eine Karte aus, die sie besonders anspricht (positiv oder negativ).

Zu der gewählten Karte werden nun folgende Fragen beantwortet:

- Wer oder was ist auf dem Bild zu sehen?
- Wo befinden sich die Figuren?
- Was machen sie gerade?
- Was denken sie gerade?

Nun stellen sich alle vor, das Bild setze sich in Bewegung. Das magische Wort wird ausgesprochen: **“Plötzlich...”**

Wie könnte die Geschichte weitergehen?



ERFINDEN



ERFINDEN



ERFINDEN



ERFINDEN

Das Narbenspiel

Alter: ab 12 Jahren	Zeit: 10-15 Min.
Material: keins	

Wir alle teilen mindestens eine Narbe: unseren Bauchnabel. Im Laufe unseres Lebens kommen weitere Narben dazu. Manche verblassen mit der Zeit, andere bleiben sichtbar. Sie alle sind Erinnerungen an Geschichten, die vielleicht gefährlich waren, aber am Ende gut ausgingen.

Alle sitzen im Kreis/am Tisch. Die SL lädt die TN ein, eine Geschichte über eine Narbe, die sie am Körper tragen, zu teilen.

Wichtig: Hinter manchen Narben stehen sehr persönliche Geschichten. Bei dieser Übung ist also Sensibilität gefragt. Wie in allen Erzählübungen gilt auch hier: niemand muss etwas teilen.

Alternative: Mit jüngeren Zielgruppen kann das Spiel statt mit Narbengeschichten auch mit einem Schlüsselbund gespielt werden. Welche Schlüssel oder Anhänger befinden sich daran? Woher kommen sie? In welches Schloss passen sie?

Sprichwortgeschichten

Alter: ab 12 Jahren	Zeit: 10-20 Min.
Material: Kleine Zettel, Stifte	

Alle sitzen am Tisch/im Kreis. In der gesamten Gruppe werden zunächst Sprichwörter gesammelt und ggf. auf kleine Zettel geschrieben, z.B.:

- Reden ist Silber, Schweigen ist Gold.
- Übung macht den Meister.
- Aller Anfang ist schwer.
- Der frühe Vogel fängt den Wurm.

Im Anschluss wählt sich jede:r TN eines der Sprichwörter aus, ohne es den anderen zu verraten. Nun wird dazu eine kurze Geschichte erfunden oder aus der eigenen Biografie erzählt. In kleinen Gruppen werden diese Geschichten gegenseitig geteilt. Wer kann das Sprichwort erraten, das sich hinter der jeweiligen Geschichte versteckt?

Hinweis: Nicht in allen Gruppenkonstellationen werden Sprichwörter in der Alltagssprache verwendet. Für diesen Fall kann die SL einige Sprichwörter vorbereiten, deren Bedeutung zunächst mit den TN besprochen wird.

Wenn die Erinnerung nach Staub & Zuckerwatte schmeckt

Alter: ab 12 Jahren	Zeit: 20-30 Min.
Material: Papier, Stifte	

Die TN erhalten ein Blatt Papier und einen Stift. Auf das Blatt zeichnen sie eine Tabelle mit 5 Spalten: Sehen, Schmecken, Hören, Riechen, Fühlen.

Die TN wählen nun für sich eine Erinnerung aus der Kindheit, aus dem letzten Urlaub oder auch von der letzten Geburtstagsfeier und füllen die Spalten der Tabelle mit Sinneseindrücken.

Beispiel: *„Wenn ich an meinen letzten Urlaub denke, dann sehe/schmecke/rieche/höre/fühle ich...“*

Es sollen möglichst viele Eindrücke aufgeschrieben werden. Nach 5-10 Minuten kommen alle in Paaren zusammen. Die gefundenen Eindrücke werden miteinander geteilt. A wählt sich einige der gehörten Eindrücke von B und umgekehrt.

Aufgabe: *Kannst du mit den gewählten Eindrücken eine neue Geschichte erzählen (autobiografisch oder erfunden)?*

Objektgeschichten

Alter: ab 9 Jahren	Zeit: 5-15 Min.
Material: Kiste mit Objekten	

Die TN sitzen im Kreis/am Tisch. In einer Kiste in der Mitte befinden sich viele kleine Objekte.

Die TN wählen sich eines dieser Objekte aus und teilen eine Erinnerung dazu.

Hinweis: Um die Erinnerungen lebendiger werden zu lassen kann mit den Sinneskarten gearbeitet werden. Wie hast du dich in diesem Moment gefühlt? Was hast du gerochen/gesehen/gehört/...?

Alternative: Hierfür benötigen die TN einen Gegenstand, der schon eine Weile bei ihnen lebt. Wenn dieser Gegenstand sprechen könnte, welche Geschichte würde er uns erzählen?



ERINNERN



ERINNERN



ERINNERN



ERINNERN