

Monument Valley

Storytelling Erzählanlässe liefern





"Sei doch mal kreativ! Sei spontan!". Diese paradoxen Aussagen sollen zwar zum kreativen Arbeiten anregen, wenn beispielsweise von Deutsch- und Kunstlehrern ausgesprochen, setzen aber nur selten die richtigen Impulse. Die meisten Menschen sind dann kreativ, wenn sie die richtigen Rahmenbedingungen vorfinden. Das könnte zum einen eine passende Arbeitsatmosphäre sein, die passende Musik oder aber auch die Abwesenheit von Druck und Zwang.

Vor einem leeren Blatt Papier zu sitzen und sich etwas ausdenken zu "müssen", stellt für viele Kinder und Erwachsene eine große Herausforderung dar. In der vorliegenden Arbeit sollen Methoden vorgestellt werden, die zum einen den Druck und Zwang einer institutionalisierten kreativen Arbeit nehmen. Zum anderen sollen sie kreative Impulse setzen und Schreib- und Erzählanlässe liefern, um spannende Geschichten, mit tollen Ideen, authentischen Charakteren und an originellen Schauplätzen entwickeln zu können.

Hierdurch soll ein spielerischer und humorvoller Umgang mit Sprache für Menschen mit und ohne Behinderung, mit und ohne Migrationshintergrund initiiert werden.

Inhalt

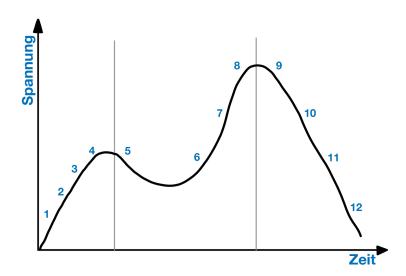
1.	. Das Grundgerüst einer guten Geschichte - Die Heldenreise	
2.	Schreiben	4
	2.1. Der Geschichtenbaukasten	4
	2.2. Schreibimpulse setzen	5
	2.3. Arbeitsblatt - Schreibimpulse setzen	6
	2.4. Rorys Story Cubes	7
3.	Aufsatzräder	10
	3.1. Aufsatzrad zu Charakterisierungen	10
	3.2. Aufsatzrad zu "tun" und "machen"	11
	3.3.Aufsatzrad zu Gefühlen	12
4.	Abbildungsnachweise	13





1. Das Grundgerüst einer guten Geschichte - Die Heldenreise

Die Heldenreise ist eine der bekanntesten Grundstrukturen um Geschichten mit Spannung und Abwechslung zu versehen.



- Die gewohnte Welt: Der oder die Held*in lebt in seiner gewohnten Umgebung und ist damit mehr oder minder zufrieden, ist meist Außenseiter*in und spürt dass es "da draußen" noch mehr Interessantes geben muss.
- Der Ruf zum Abenteuer: Dieser Missstand und ein erster Einblick in eine fremde Welt regen an über den Aufbruch in ein Abenteuer nachzudenken.
- Die Verweigerung des Rufs: Da der Held gelernt hat Risiken zu vermeiden, will er den Ruf nach dem Abenteuer ignorieren. Gleichzeitig ist er sich aber bewusst, dass er dem Ruf folgen muss, wenn er seine Träume verwirklichen möchte.
- Begegnung mit dem Mentor: Neben "Möchtegern-Mentoren" trifft der Held auf seinen wahren Mentor, der ihm ohne Hintergedanken und Ansprüche mit Rat und Tat zur Seite steht und beide Welten kennt.
- Überschreiten der ersten Schwelle: Das Überschreiten der ersten Schwelle erfordert Mut und Willenskraft. Danach gibt es für den Helden kein Zurück mehr. Die neue Welt unterscheidet sich sehr von der Alten.
- Bewährungsproben, Verbündete, Feinde: Der Held muss die Regeln der neuen Welt lernen sowie wer Freund und wer Feind ist. Er muss sich erst noch orientieren und experimentiert mit seiner Rolle, wodurch er zum Risiko anderer wird.

- 7. Vordringen in die tiefste Höhle: Der Held entwickelt ein Verständnis für das "große Ganze". Er steht nicht nur seinem Erzfeind und Gegenspieler gegenüber, sondern erkennt auch seinen größten inneren Feind.
- Entscheidungskampf: Dies ist der Wendepunkt der Geschichte, der die größte Veränderung mit sich bringt, welche nicht rückgängig gemacht werden kann. Beim Spiel gegen Leben und Tod tritt der Held auch seiner "dunklen Seite" gegenüber und verliert.
- Belohnung und Ergreifen des Schwerts: Nach der "Wiedergeburt" blickt der Held zufrieden und selbstgestärkt auf das Geschehene zurück.
- 10. Rückweg: Mit seinen neuen Erfahrungen und Erkenntnissen kehrt der Held zurück in die alte Welt. Dieser Rückweg wird in Hollywood-Filmen oftmals durch ein Wettrennen gegen die Zeit oder eine spannenden Verfolgungsjagd inszeniert. Randfiguren werden unter Umständen geopfert.
- 11. Erneuerung/Verwandlung: Alle positiven Eigenschaften des Helden verbinden sich mit dem Gelernten. Im letzten Kampf geht es nicht wieder nur um sein Wohlergehen, sondern um das der ganzen Welt.
- 12. Rückkehr mit dem Elixier: Das Elixier besteht aus der Integration des Gelernten in den Alltag des Helden. Es bereichert und vereinfacht das Leben. Die Aufgabe wurde vom Helden bewältigt.





2. Schreiben

2.1. Der Geschichtenbaukasten

Der Geschichtenbaukasten ist zwar für jüngere Kinder entwickelt worden, eignet sich aber für die Arbeit mit den unterschiedlichsten Zielgruppen. Er kann aufgrund seiner Modularität zudem leicht, um eigene, aktuelle und relevante Elemente erweitert werden.

Der Geschichtenbauplan

ist zentrales Element des Baukastens, denn er liefert den Anfang, das Gerüst und das Ende der Erzählung. Zusätzlich zu einem roten Faden liefert er Beschreibungen und Orientierung für jedes Element der Handlung.

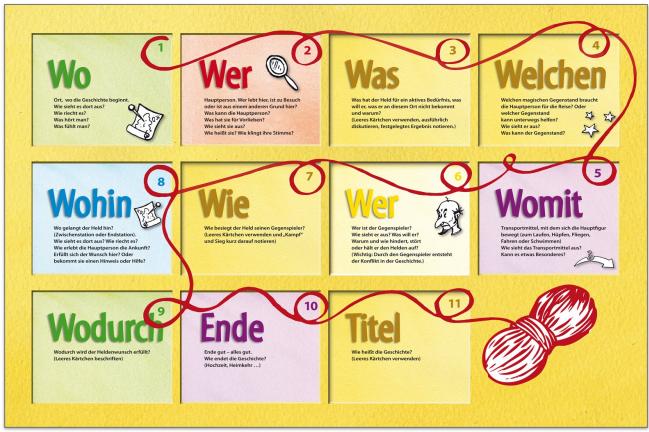
Das Spielprinzip

ist denkbar einfach. Für jedes Feld des Geschichtenbauplans gibt es einen passenden Kartenstapel. Begonnen wird im Feld 1 (Wo), beziehungsweise am Beginn des roten Fadens. Die Erzähler*in betrachtet alle Karten des grünen Kartenstapels mit einer grünen "1" in der rechten oberen Ecke, wählt eine passende aus und legt sie auf dem



Der Geschichtenbaukasten

Geschichtenbauplan auf Feld 1. Mit dieser Vorgehensweise werden passend zu jedem Feld die entsprechenden Karten aufgelegt. Manche Kartenstapel sind ohne Inhalt. Dieser muss selbst entwickelt werden. Entsprechende Anweisungen befinden sich auf dem Geschichtenbauplan.





Der Geschichtenbauplan

Johannes Rück Wilhelmstr. 52 10117 Berlin





Hyper Light Drifter

2.2. Schreibimpulse setzen

Nachdem der Geschichtenbaukasten ein konkretes "Gerüst" für die ganze Erzählung liefert, soll mit dieser Methode bloß der Beginn der Geschichte entwickelt werden. Quasi um den "Stein ins Rollen" zu bringen. Je nach Alter und Vorwissen der Zielgruppe sind einige Vorbereitungen nötig. Mögliche vorbereitende Fragen sind im folgenden Abschnitt aufgelistet.

Vorbereitungen

- Grammatikalische Begriffe klären. Abfrage: Was ist ein Adjektiv? Beispiele geben.
- "Warum sollte man Adjektiv und Namen mit gleichem Anfangsbuchstaben auswählen? Wie klingt das?"
 - · Leichter zu merken
 - Figur lässt sich direkt mit einer Eigenschaft ausstatten
 - · Sprachliches, stilistisches Mittel
- "Welche Rollen kennst Du aus bekannten Serien, Fernsehsendungen oder Filmen? Evtl. zur Abfrage eine Serie, die möglichst alle kennen vorgeben
 - Hauptfigur(en)
 - Nebenfigur(en)
 - Bösewicht(e)
 - gute Fee
 - etc.
 - Was sind Rollen?
 - · zu erwartendes Verhalten
 - Charakterzüge





2.3. Arbeitsblatt - Schreibimpulse setzen

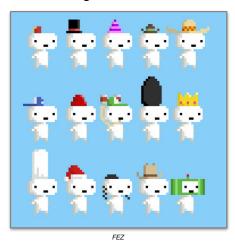
1. Gib deiner Hauptfigur einen passenden Namen

(gleicher Anfangsbuchstabe von Adjektiv + Vorname)

Denke Dir für deine Hauptfigur einen passenden Vornamen aus. Finde nun eine Adjektiv mit dem gleichen Anfangsbuchstaben. Achte darauf, dass dieses Adjektiv deine Hauptfigur gut beschreibt.

Beispiele:

- schnelle Steffanie
- durstiger Detlef



2. Benenne und beschreibe den Ort, an dem deine Geschichte beginnen soll

Denke Dir einen spannenden Ort aus, an dem deine Geschichte beginnen soll. Beschreibe diesen Ort in 2 bis 3 Sätzen.





3. Gib der ersten Nebenfigur einen passenden Namen

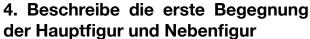
(gleicher Anfangsbuchstabe von Adjektiv + Vorname)

Überlege Dir zu erst ob die Nebenfigur gut, neutral oder böse ist. Denke Dir für die erste Nebenfigur einen passenden Vornamen aus. Finde nun eine Adjektiv mit dem gleichen Anfangsbuchstaben. Achte auch hier darauf, dass dieses Adjektiv deine Nebenfigur gut beschreibt.

Beispiele:

- böser Boris
- fiese Frederike
- n u s c h e l n d e r
 Norbert





Deine Hauptfigur trifft an dem oben beschriebenen Ort auf die erste Nebenfigur. Beschreibe diese Begegnung.



Dungeon of the Endless

5. Reise an einen zweiten Ort

Deine Hauptfigur reist gemeinsam mit der ersten Nebenfigur an einen zweiten Ort. W e I c h e s Fortbewegungsmittel nutzen sie?

6. Benenne und beschreibe den zweiten Ort deiner Geschichte

Denke Dir einen spannenden Ort aus, an dem deine Geschichte beginnen soll. Beschreibe diesen Ort in 2 bis 3 Sätzen

7. Gib der zweiten Nebenfigur einen passenden Namen

Überlege Dir auch hier ob die zweite Nebenfigur gut, neutral oder böse ist. Denke Dir auch für die zweite Nebenfigur einen passenden Vornamen aus. Finde nun eine Adjektiv mit dem gleichen Anfangsbuchstaben. Achte auch hier darauf, dass dieses Adjektiv deine Figur gut beschreibt.





2.4. Rorys Story Cubes

Bei Rory's Story Cubes handelt es sich um Würfel, auf denen sich Symbole anstatt Würfelaugen befinden. Sie wurden speziell dafür entwickelt, Menschen zum Geschichtenerzählen anzuregen.

Mit einer Vielzahl unterschiedlicher Erweiterungssets, lässt sich das Spiel um diverse Themenbereiche erweitern und anpassen. Diese beinhalten beispielsweise Tiere, Batman, Intergalaktisches, Medizin oder Mystik. Auf den Rory's Story Cubes MAX befinden sich die gleichen Symbole, wie bei den kleineren Varianten. Hier sind die Würfel wesentlich größer und besser abzulesen. Somit eignen sie sich gut für Menschen mit eingeschränkter Sehfähigkeit.

Robes, 14 mags, 10 monos, Infinite lossis MAX Styly Cubes Cub

Rory's Story Cubes MAX



So wird gespielt:

Variante 1

Diese Variante wird alleine gespielt

- 1. Wirf alle 9 Würfel gleichzeitig.
- 2. Beginn den Satz mit: "Es war einmal vor langer Zeit…" und wähle den Würfel aus, der dir als erstes auffällt.
- 3. Leg diesen Würfel auf das Feld 1 des Arbeitsblattes und erzähle, was Dir dazu einfällt.
- 4. Wähle nun den zweiten Würfel aus, leg ihn auf Feld 2 und erzähle, was Dir dazu einfällt.
- 5. Wiederhole dies nun bis alle Würfel ihren Teil zu Deiner Erzählung beigetragen haben.
- 6. Wenn Deine Geschichte abgeschlossen ist, kannst Du stichpunktartig Notizen zu jedem Teil der Geschichte anfertigen.
- 7. Denke Dir zum Schluss noch einen treffenden Titel aus und beschreibe auf dem Arbeitsblatt, nach dem Satz: "Es war einmal...", das Szenario.

Beispiel: "Es war einmal vor langer Zeit, in einer Dönerbude am Kotti."



Variante 2

Diese Variante kann nur mit mehreren Personen und mehreren Sets gespielt werden.

- 1. Teilt alle verfügbaren Würfel gleichmäßig auf alle Mitspieler auf und werft diese anschließend.
- 2. Nun nimmt sich jede Spieler*in die gleiche Anzahl an Würfel und legt diese vor sich hin, ohne sie zu drehen.
- 3. Entscheidet Euch nun für ein Genre.
- Genres können beispielsweise Science-Fiction, Fantasy, Western, etc. sein. Vielleicht könnt ihr Euch von einem Würfel inspirieren lassen, wenn die Aufgabe schwerfällt.
- 5. Entscheidet nun, wer den ersten, zweiten, ... und letzten Teil der Geschichte erzählen soll.
- 6. Jede Spieler*in erzählt nun, in der vorher festgelegten Reihenfolge, mit all ihren Würfeln am Stück ihren Teil der Geschichte. Die letzte Person muss die Geschichte zu einem schlüssigen Ende bringen und alle noch offenen Handlungsstränge abschließen.

Variante 3

- 1. Anstatt, wie in Variante 1, alle Würfel gleichzeitig zu werfen, wirfst Du hier jeweils nur einen Würfel. Erzähle zu dem Würfel, was dir dazu einfällt und nimm ihn wieder auf die Hand.
- 2. Wiederhole dies so oft du möchtest. Wie lange kannst Du deine Geschichte erzählen?

Variante 4

Auch diese Variante folgt dem selben Ablauf wie die erste, mit einem feinen Unterschied. Der Zeitform. Erzähle nun eine Geschichte und verwende durchgängig dieselbe Zeitform (Futur I & II, Präsens, Perfekt, Präteritum).









Arbeitsblatt - Rory's Story Cubes

- eine Geschichte von				
Titel der Geschichte (am Ende auszufüllen)				
"Es war einmal vor langer Zeit,…"				
Szenario (am Ende auszufüllen)				
1				
2				
2				
3				
4				
5				
6				
0				
7				
8				
9				
9				

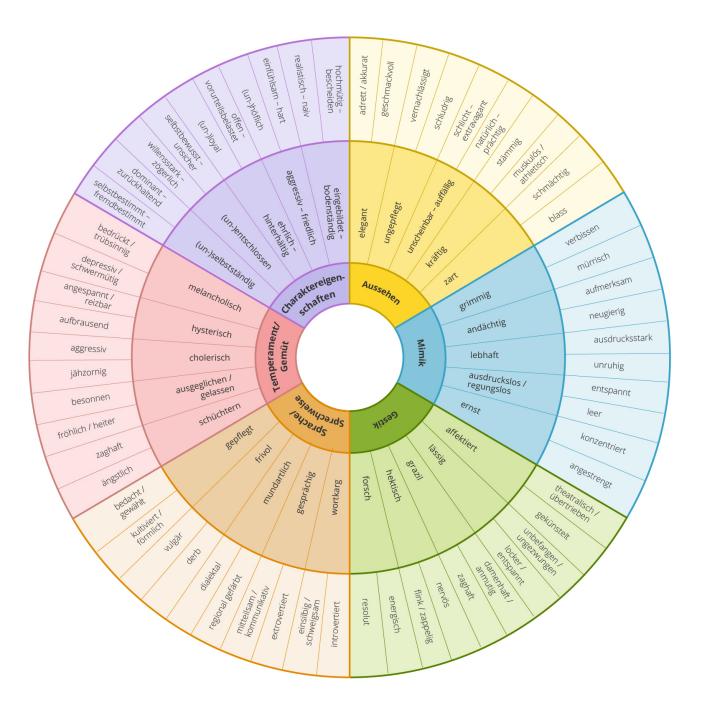




3. Aufsatzräder

Aufsatzräder sind streng genommen keine Methoden, die Erzählimpulse setzen. Sie können dennoch entscheidend zur Qualität einer Erzählung beitragen, indem sie beim Feinschliff helfen.

3.1. Aufsatzrad zu Charakterisierungen







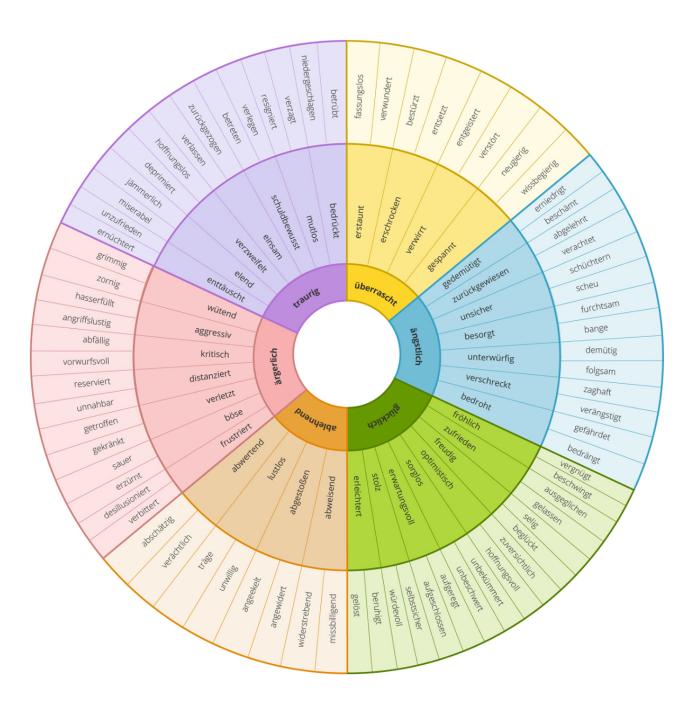
3.2. Aufsatzrad zu "tun" und "machen"

schaffen Auschlagen Auschlag	tation of the control
vollenden erreichen besorgen managen bewältigen verrichten verrichten verrichten	Naßnahmen ergreifen Walten Operieren (etwas) angehen (estream)
Per Porto Porto Per Porto Port	in Angriff nehmen anpacken betreiben honkreitsieten honkrei





3.3. Aufsatzrad zu Gefühlen







4. Abbildungsnachweise

Monument Valley, Via: http://2.bp.blogspot.com/-XPcpExnHwdY/VgmOb9XSbCl/AAAAAAABMNY/HbWPjXyVho8/s1600/002.jpg

Der Geschichtenbaukasten, Via: http://www.donbosco-medien.de/_cover_media/570b/4260179510892.jpg

Der Geschichtenbauplan, Via: https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/81NmHmOvHIL.jpg

Hyper Light Drifter, Via: http://www.slantmagazine.com/assets/games/25823/hyperlightdrifter.jpg

Rory's Story Cubes, Via: https://www.cooliyo.com/product/69/rorys-story-cubes/

Dungeon of the Endless, Via: http://cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/407210/extras/organic_pod.jpg

FEZ, Via: http://68.media.tumblr.com/tumblr_m22kejlBqM1qgb1o5o3_1280.png

Monument Valley, Via: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/a5/ae/88/a5ae8812903399a70b9a3bc2ef0ae22d.jpg

FEZ, Via: https://electromagneticproject.files.wordpress.com/2012/01/character-clones.jpg

Rory's Story Cubes, Via: https://storycubes-cms.s3.amazonaws.com/hero/upload/427/n_1600_Home_banner_groupshot_x2_.jpg

Rory's Story Cubes MAX, Via: https://www.thali.ch/files/Shop/Images/603279_Screen2.jpg.res-1280x720.jpg

Limbo, Via: https://lh3.ggpht.com/KHesJQ7KbKBN12F6EeYMeErrL-Ob9phQGfrLuxQBtxC5qJ1Di-N-hGOPLpsLYXpPhJw=h900

Aufsatzräder, Via: http://magazin.sofatutor.com

