

# Story Starter

Ein Projektbericht von Jutta Häuselmann



## Wir alle haben eine Geschichte zu erzählen...

Schreibst du gerne Geschichten? Hier kannst du Charaktere und Geschichten erfinden und deiner Kreativität freien Lauf lassen. Mit Hilfe von Legosteinen baust du Szenerien aus deiner Geschichte nach, bringst sie in eine logische Reihenfolge, fotografierst sie, fügst sie in eine Software ein und kannst sie anschließend präsentieren. Wenn du gerne Geschichten schreibst und gerne mit Lego umgehst, dann bist du hier genau richtig! (Kursausschreibung Hector- Kinderakademie Lauffen, Fasching 2018)

### **Geschichten aufbauen,...**

... überlegen, in die richtige Reihenfolge bringen, erweitern, Ideen finden,...

### **fotografieren,...**

... mit der Digitalkamera, dem Smartphone oder der Webcam,...

### **... schreiben, bearbeiten, Bilder einfügen, verbessern,...**

... endlich fertig- und ausdrucken!

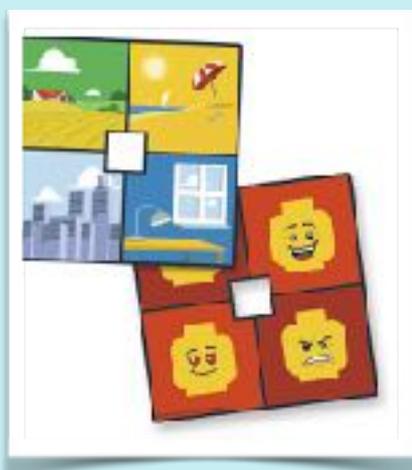
## LEGOeducation

### STORY STARTER

Das StoryStarter Lego-Set enthält 1.144 sorgfältig ausgewählte LEGO Elemente, darunter Figuren (Köpfe, Oberkörper, Beine, Frisuren oder Hüte), Tiere (Hunde, Katzen, Schlangen, Frosch oder Mäuse), Zubehörteile (Speisen, Werkzeuge, Feuer, Wasser, Kristalle oder Radteile), Boxen, Sonderteile (Pflanzen, Kristalle, Boxen, Fahnen, Ketten oder Bäume), Grundbausteine und Bauplatten für den Aufbau von Geschichten mit bis zu fünf Szenen. Eine weitere Bauplatte ist für den Zusammenbau des StoryStarter-Drehzeigers vorgesehen. Mithilfe des Drehzeigers und vier Drehzeigerkarten (zwei beidseitig illustrierte Karten) können die Schüler durch Einführung der Figuren, des Handlungsorts und der Handlung eine Geschichte aufbauen. Der Drehzeiger fungiert als spielerisches Element. Er bringt den Zufallsfaktor und Kreativität in den Entstehungsprozess, motiviert die Schüler/innen und erhöht dadurch den Spaßfaktor.

**„Jetzt beginnt der Zirkus. Jetzt passiert etwas unglaubliches“**

---



#### DER DREHZEIGER

Mit Drehzeigerkarte wird der Handlungsort bestimmt: Grün steht für Park, Wald, Garten, Stadt oder im Haus, Gelb für Strand, Wüste, Insel, heiße oder exotische Regionen, Blau für drinnen, draußen, Meer oder Fluss oder Hellblau für Stadt, Dorf oder in einem anderen Land. Mit der Stimmungs- Drehzeigerkarte wird die Stimmung der Figuren und der Geschichte im Allgemeinen festgelegt: traurig, vergnügt, romantisch, ärgerlich oder zornig. Die Schüler können auch eigene Drehzeigerkarten anfertigen, um ihre speziellen Vorstellungen zu realisieren.

### Ziele des Projektes:

StoryStarter ist ein einzigartiges Lernsystem, das Kinder auf spielerische Weise dazu anregt, eigene Geschichten zu erfinden und ihnen ein Gefühl für erzählerisches Gestalten vermittelt. Fähigkeiten wie Kommunizieren, Zuhören, Lesen und Schreiben werden dadurch erheblich verbessert. Mit der StoryStarter-Lernmethode sind die Kursteilnehmer/innen von Anfang an aktiv am Entstehungsprozess einer Geschichte beteiligt und werden dadurch motiviert, ihre Fantasie und Kreativität zu nutzen, um Figuren und Handlungen zu entwickeln und ganze Erzählungen selbstständig zu kreieren. Das Erzählen und Erfinden von Geschichten innerhalb einer förderlichen Rahmenstruktur stellt eine wirkungsvolle Methode dar, Schreib- und Lesefähigkeit der Schüler zu verbessern und sie zu animieren, Geschichten und Erlebnisse des alltäglichen Lebens selbstbewusst zu kommunizieren. Das Wiedergeben von Ereignissen in der chronologisch und logisch richtigen Reihenfolge fördert zudem das Textverständnis, es regt die Vorstellungskraft an und ermutigt die Schüler/innen, selbst innovative Ideen zu entwickeln. Mit StoryStarter arbeiten die Kinder direkt an Szenenbüchern, für die sie eigene Charaktere entwickeln und – teilweise nach vorgegebenen Ausgangssituationen oder zeitlich festgelegten Abläufen – spannende Handlungen erfinden und konkrete Szenen und Dialoge erarbeiten, die sie mit diversen Zusatzobjekten und Lebewesen detailreich ausmalen können. Dieser kreative Schaffensprozess vermittelt den Schülern/innen sprachliche Kompetenz, fördert ihre Kreativität, ihr kritisches Denkvermögen und ihren Teamgeist. Die Lernszenarien, die dem jeweiligen Entwicklungsstand der Schüler/innen angepasst werden können, lassen Raum für die vielfältigsten Möglichkeiten.



## STORY STARTER Aktivitäten

### Erste Schritte:

Die Schüler/innen wurden mit dem Material, den verfügbaren Elementen und der Arbeitsweise vertraut gemacht.

### Alltägliches Erzählen:

Unter dieser Vorgabe lies ich die Schüler über wichtige Ereignisse oder Erfahrungen berichten, zum Beispiel über eine Geburtstagsfeier, einen Ausflug, eine Fernsehdokumentationen, Gemeindeveranstaltung oder einer Buchbesprechung. Unter dem Motto „Die Szene aufbauen“ wurden die einzelnen Situationen beschrieben, zu denen die Schüler/innen eine Einzelszene aufbauten.

### Bauen und Geschichten erzählen:

In diesem Abschnitt des Lernprogramms lernten die Schüler/innen die Grundbausteine einer Geschichte kennen. Die grundlegende Struktur einer Geschichte besteht aus mehreren Teilen (hier: Szenen). Jede Szene repräsentiert einen in sich geschlossenen Teil der Geschichte. Je nach Jahrgangsstufe und Fertigkeiten der Schüler/innen konnten die Geschichten aus drei Szenen – Einleitung (Anfang), Hauptteil (Handlung) und Schluss (Lösung) – oder aus fünf Szenen mit Einleitung, Aufbau, Höhepunkt, Lösung und Schluss bestehen.

### Geschichten nacherzählen und analysieren:

Das Nacherzählen und Analysieren von bekannten Geschichten bat den Schülern/innen, ihren Voraussetzungen entsprechend, eine Grundlage für Analysen und das Arbeiten mit unterschiedlichen Genres an. Hierbei las ich eine Geschichte vor, und lies diese von den Kursteilnehmer/innen



nachbauen und nacherzählen. Diese Aktivität nutze ich, um Genremerkmale herauszuarbeiten und Figuren zu analysieren. Darüber hinaus konnten die Schüler/innen eigene Handlungsabläufe und ein mögliches Story-Ende erfinden. Auch der Beginn einer bekannten Geschichte konnten umgeschrieben, die Gefühle und Stimmungen der Figuren sowie der Hintergrund der Geschichte verändert werden. Die Schüler/innen konnten erkunden, welche Folgen die Veränderungen für die Handlung und den Ablauf der Geschichte haben.

### Ablauf der Aktivitäten:

Jeder einzelne Abschnitt wurde so strukturiert, dass eine natürliche Lernprogression und eine erfolgreiche Lernerfahrung gewährleistet war.

### Szenische Einführung:

Die szenische Einführung fungierte als Ausgangspunkt der Geschichte, also als „StoryStarter“, indem eine Problemsituation mit offenem Ausgang vorgestellt wurde. Dies geschah durch Vorlesen als auch durch einfaches Nacherzählen mit unterstützender Wirkung durch die StoryStarter-Abbildungen. Diese suggerierten bewusst keine konkrete Lösung. Ziel war vielmehr, die Diskussion zu fördern und die Schüler/innen den Verlauf der Handlung selbst bestimmen zu lassen. Gewöhnlich wurde im Text oder im Bild (sofern vorhanden) eine Frage, ein Problem, eine Herausforderung oder eine Chance beschrieben. Der Umgang damit blieb offen.

### Die Geschichte aufbauen:

Der Aufbau eines Modells mit Legosteinen war ein organischer, fließender Prozess. Die Kinder konnten Pläne auf Papier zeichnen, ein Szenenbuch entwerfen oder sich einfach etwas ausdenken. Die Pläne wurden während des Aufbaus auf natürliche Weise erweitert, weil sich immer wieder neue Optionen ergaben.

Sobald die Schüler/innen begannen, ihre Modelle aufzubauen, legten sie die Figuren, den Handlungsort, die Requisiten und den weiteren Verlauf der Geschichte sowie die geplante Anzahl der Szenen sukzessive fest.

## Nachdenken:

In der Phase des Nachdenkens konnten Überarbeitungen und Änderungen erfolgen, die Modelle hinterfragt, angepasst und ergänzt werden. Die Kinder waren gefordert, überzeugende und ansprechende Szenarien zum Anfassen zu schaffen, in denen interessante und verschiedenartige Figuren einen Handlungsablauf gestalten konnten. Während dieser Phase des Bauens und Überlegens lernten die Schüler sich auszudrücken sowie miteinander zu kommunizieren und entwickelten so ihre sprachlichen Fähigkeiten weiter. Im Laufe dieser Phase kamen die Schüler/innen immer wieder auf ungeahnte Möglichkeiten und Ideen für ihre Geschichte, die in ihren ursprünglichen Szenenentwürfen noch nicht vorgesehen waren. Um sie integrieren zu können, hielten die Kinder nicht strikt an einem einmal festgelegten Plan fest. So konnte sich die Geschichte während des Bauvorgangs allmählich immer weiterentwickeln.

**„Weil sie nicht allein sein wollte, flog sie mit ihrem Raumschiff zu anderen Planeten um Freunde zu suchen.“**

---

Beim Nachdenken half ich mit Fragen den Kindern immer wieder auf die Kernaufgabe zurückzukommen, beispielsweise:

- Kannst du die Geschichte kurz beschreiben?
- Welche der von dir entworfenen Szenen findest du am besten, und warum?
- Welche Gefühle haben deine Figuren in den unterschiedlichen Szenen?
- Wie willst du diese Gefühle in deiner Geschichte zum Ausdruck bringen?
- Wie baust du im Handlungsverlauf Spannung auf?

- Verrätst du uns schon einmal, worüber sich deine Figuren unterhalten und wie sie reden? (Konkrete Beispiele für Adjektive, beschreibende Wörter und Pronomen)
- Welche ist deine Lieblingsfigur in der Geschichte, und warum?

### Präsentieren und dokumentieren:

In dieser Phase präsentierten die Schüler ihre Geschichte den Mitschülern. Ich erinnerte die Kinder daran, dass jede Geschichte einzigartig ist und an sich nicht „falsch“ sein kann. Anschließend wurden die einzelnen Szenen von den Kindern fotografiert. Die Webcam eignete sich hierfür am besten, doch auch eine Digitalkamera erfüllte den Zweck.

Mit den Kindern habe ich fotografische Techniken besprochen: Nahaufnahmen, Bildeffekte, Winkelpositionen etc. Zum Beispiel:

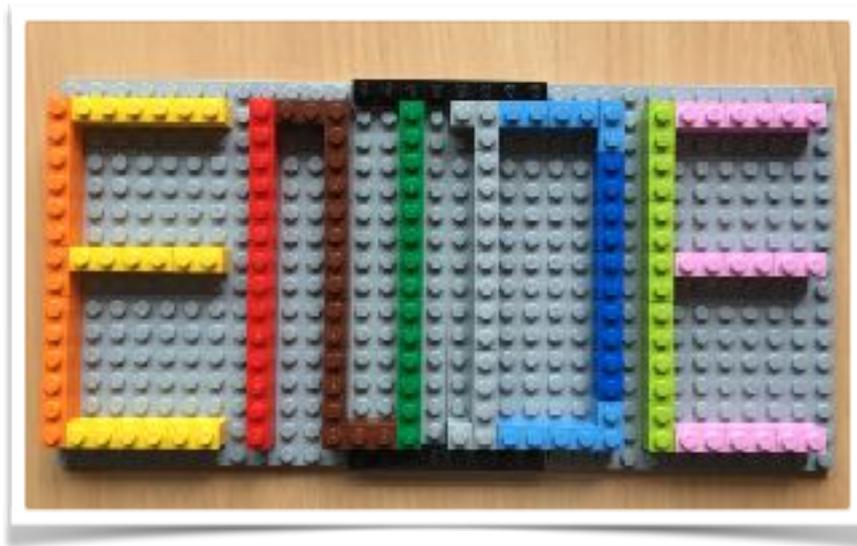
- Nachteffekt (einen Szenenaufbau wird in einem teilweise abgedunkelten Raum, vor einem dunklen Hintergrund oder einem Stück schwarzes Kartonpapier fotografiert).
- Froschperspektive (den Szenenaufbau in geeigneter Höhe positionieren und eine Aufnahme von unten machen).
- Porträtaufnahme (Nahaufnahmen von Figuren, besonderen Situationen oder hervorstechenden Details)

### Geschichten schreiben mit der Software „StoryVisualizer“:

Die Schüler/innen lernten, reale und fiktionale Erlebnisse und Ereignisse schriftlich zu beschreiben, ihre Meinung auszudrücken und zu begründen sowie ihr Verständnis des Erlernen nachzuweisen. Sie lernten zu schätzen, dass einer der Hauptzwecke des Schreiben ist, mit anderen in einer einfachen und verständlichen Sprache zu kommunizieren.



Sukzessive konnten sie dabei die Fähigkeit erwerben, Inhalt und Stil des geschriebenen Textes an dessen Aufgabe und Ziel anzupassen. Daneben entwickelten sie Kompetenz, Wissen durch Nachforschung zu erwerben und mit literarischen und fachlichen Quellen analytisch umzugehen. Um sich diese Fähigkeiten anzueignen, mussten die Kinder dem Schreiben und Schreibübungen viel Zeit und Mühe widmen.



## Herzlichen Dank...

... an Nico, Vera, Maya und Ludwig! Ihr alle hattet wundervolle Ideen, habt gut mitgemacht und ward sehr fleißig. Danke für eure Zeit- es hat mir sehr viel Spaß mit euch gemacht!

... an Frau Silke Schlaier, der Geschäftsführerin der Hector- Akademie in Lauffen, für Ihre Anschaffung der vielen LEGOs und Ihrer Unterstützung!

Eure Jutta Häuselmann