

Inhalt

Zu diesem Buch **8**

Vom Schreiben **10**

Die Wolke ist ein Wandersmann **12**

Von Schreibwerkstätten während der Sommerferien, die am Waldrand und auf der Wiese stattfanden, wird berichtet und ein Konzept vorgestellt, mit dem die kindliche Schreiblust und Fantasie angeregt und ermutigt werden kann. Hier geht es um das Anregungspotenzial, das die Begegnung mit der Natur für Kinder bietet, aber auch um ein so genanntes „Praktikum der sinnlichen Wahrnehmung“, das die poetischen Versuche der Kinder auslöst.

Zum Schreiben verlocken – das Schreiben zeigen **22**

Schreibspielräume sind offene Lernräume, in denen die Kinder Schreiben als gemeinschaftliche und gleichzeitig persönlich bedeutsame Tätigkeit erfahren. Warum Schreibkompetenz mehr ist als die Einsicht in die Verbindlichkeiten der Norm unserer Schriftsprache und warum die Schreibwege der Kinder zwischen den widersprüchlichen Polen Schreiblust und Schreibfrust verlaufen, wird diskutiert. Dabei wird aufmerksam gemacht auf den Eigenwert der kindlichen Sprachschöpfungen und auf Baumuster für den Anfang des freien Schreibens.

Gärten der Fantasie **37**

Um von der Alltagswelt in die Welt der Fantasie zu gelangen, braucht man einen geeigneten Übergang, gleichsam ein Gartentor, das sich in die Geschichtenwelt öffnet. Daher bietet sich der Vergleich zwischen einem gestalteten Garten und einem Schreibspielraum, in dem die Worte wachsen können und die Fantasie aufblüht, an. Sprachspiele in Form von Pflanzen- und Blumennamen-ABC-darien und Schreibimpulse für Wiesengeschichten und Gartenmärchen werden vorgestellt und mit entstandenen Kindertexten belegt.

Poesie **46**

Die Nacht ist ein schwarzer Rabe **48**

Wie Kinder Gedichte erleben können, zeigt ein Unterrichtsbeispiel in einer 2. Klasse. Hier wurde die Begegnung mit Poesie über die Entdeckung des eigentümlichen sprachlichen Materials der Verse geführt. Das Experimentieren mit Wortklang und Wortbedeutung regte die Kinder dazu an, eigene poetische Versuche zu starten. Schritt für Schritt wird gezeigt, wie die kindlichen Gedichte über die Nacht entstanden.

Von kleinen Liedern und verschlüsselten Botschaften

54

Ein Gedicht ist ein sehr kleines sprachliches Gebilde, aber schwer zu verstehen. Wie man sich Gedichten nähern und über die Erfahrung von Klang, Reim und Rhythmus auch die geheimen Botschaften darin entdecken kann, zeigen unterschiedliche Schreibversuche mit Kindern. Das Volkslied von der „Vogelhochzeit“ bietet die Vorlage für eine Sammlung von Mäuseversen. Gedichte aus Vornamen, Rätsel und Farbgedichte werden als Baumuster eigener lyrischer Versuche vorgestellt.

Fotodokumentation

61

Schläft das Lied noch in den Dingen?

77

Wie die Verse eines großen Dichters von Kindern aufgenommen werden, zeigen die Verse von Kindern aus Chile, die poetische Antworten zum „Buch der Fragen“ von Pablo Neruda aufgeschrieben haben. Gedichte geben Erfahrungen Gestalt. Aber damit sie das können, müssen „Treffpunkte“ entstehen, in denen die Erfahrungen der Dichter den Erfahrungen der Zuhörer und Leser begegnen. Das beschriebene Beispiel zeigt, dass Gedichte dann auch zu Lehrbüchern der Sprache werden können.

Zaubersprüche, Verse und Lieder

86

Zaubersprüche gehören zu den ältesten lyrischen Formen. In den Märchen haben sie klare Funktionen für den Fortgang der Märchenhandlung. Wie Kinder Zaubersprüche als magische Werkzeuge in ihrer Funktionalität begreifen können, verdeutlicht ein Märchenprojekt im schulischen Raum. Durch das eigene Schreiben erwiesen sich die Kinder als Akteure im Spielgeschehen. Das Beispiel steht exemplarisch für die These von Huizinga, dass Poesie im Spiel und als Spiel erfahren wird.

Sprachspiel

92

Grammatik der Fantasie

94

Kinder erleben sich als Sprachbaumeister, die mit dem Baumaterial der Geschichten, den Wörtern, genüsslich hantieren und experimentieren. Von einer Grammatik der Fantasie zu sprechen, wie es Gianni Rodari getan hat, erscheint daher logisch. Von Rodari und der Kunst, Geschichten zu erfinden, in denen die Wege der Worterfahrung zu Wegen der Welterfahrung werden, ist hier die Rede, wenn bestimmte Schreibwerkstätten vorgestellt werden.

Erzählspiel: Fantastische Landkarten	104
Über ein Schreibspiel wird berichtet, in dem Kinder zunächst fantastische Landkarten gestalten, die später im mehrfachen Sinne einen Erzählgrund für eigene, fiktive Reisegeschichten bieten. Aus den fantastischen Namen auf der Karte werden Reisestationen, zu denen Geschichten erzählt werden können. Die Schreibaufgabe ist daher vieles zugleich: Sprach-, Gestaltungs- und Erzählspiel.	
Die Mitternachtsmaus und der Wolkenkratzer	108
Nonsensverse von Christian Morgenstern, die voller Sprachspiele stecken, bieten hervorragende Ausgangspunkte für die Eröffnung einer Schreibwerkstatt. Wie literarisches Lernen zugleich sprachliches Lernen ist, zeigt ein Unterrichtsversuch. Zu den Sprachschöpfungen kamen bildnerische Gestaltungen hinzu; die dabei entstandenen Werke der Kinder verblüffen durch ihre Originalität und ihren Witz.	
Geschichten erzählen	112
Geschichten weben, Erzählrahmen schaffen	114
Um das Geschichtenerzählen der Kinder anzuregen, braucht es geeignete Erzählrahmen. Wie man Erzählräume pädagogisch inszenieren kann, welche Erzählimpulse das Erzählen vorantreiben und welche Hilfsmittel dafür genutzt werden können, wird erläutert. Als Erzählimpuls wird eine Fantasiereise mit Türfotos vorgestellt, die sich mit dem Motiv „Vor und hinter der Tür“ auseinander setzt und damit einen klassischen Übergangsraum zwischen Innen- und Außenwelt nutzt.	
Das Eigene und das Fremde	121
Es geht um Schreibprojekte, die unter diesem Motto im schulischen und außerschulischen Raum stattfanden. Was wird unter den Begriffen assoziiert, wie kann man sich der komplizierten Thematik schreibend und gestaltend nähern? Das Spiel mit dem Spiegelbild, das fremd und vertraut erscheinen kann, und ausgewählte Kinderbücher stehen im Mittelpunkt.	
Kannst du mir mal deine Fee borgen?	125
Märchen verfügen über besonders klare Baumuster, die Kindern vertraut sind und die sie leicht nutzen können. Sie sind meist auch vorbildlich gearbeitete Spielhandlungen. Wie ein Märchenspiel zu einem Schreibspiel werden kann, zeigt der Bericht über ein Projekt in einer 4. Klasse. Aus der konkreten Märchenhandlung – dem Raub einer königlichen Bibliothek und deren Wiederbeschaffung – entstanden die Schreibaufträge für die unmittelbar im Märchengeschehen beteiligten Kinder.	
Literatur	132