

Inhaltsverzeichnis

Teil 1:
Grundlagen und Beschreibung der
Geschichtenerfinder-Werkstatt 4

1. Um was geht es in der
Geschichtenerfinder-Werkstatt? 4

2. Was bedeutet Erzählen und insbesondere
Geschichtenerzählen? 4

3. Was bedeutet Geschichtenerzählen für Kinder
in der Grundschule? 5

4. Von welchem Grundverständnis von Sprach-
entwicklung ist hier die Rede? 5

 4.1 Wahrnehmen 5

 4.2 Sich bewegen 5

 4.3 Selbst aktiv sein 5

 4.4 Sich an Vorbildern orientieren 5

5. Was bedeutet „Literacy“ im Kindesalter, d. h. für
Kindergarten und Grundschule? 7

6. Was bedeutet Geschichtenerfinden spezifisch
für die Grundschule? 8

7. Wie können wir eine andere Erzählpraxis erreichen?
– Leitideen dazu 8

8. In welchem Zusammenhang steht ein offenes
Sprachcurriculum (ein „Lernplan“) mit dem
Geschichtenerzählen und -erfinden? 9

9. Wie sieht ein Handlungs- und Übungsfeld für Ge-
schichtenerzählen aus? 9

 9.1 Zuhören 10

 9.2 Mitmachen 10

 9.3 Sprechen über Geschichten
 (Werkstattgespräche) 10

 9.4 Verarbeiten zu anderen Formen und
 Transfer in andere Medien 11

 9.5 Geschichten in der Erzählwerkstatt erfinden 11

 9.6 Geschichten selber erzählen 11

 9.7 Geschichten an andere weitererzählen 11

 9.8 Geschichten sammeln 12

10. Wie können Kinder Geschichten in der
Erzählwerkstatt erfinden? 12

11. „Schlafen“ in jedem Kind Geschichten? 13

12. Wo fängt das Geschichtenerfinden an? 13

13. Was hat das Stichwort „Spielen“ mit dem
Geschichtenerfinden zu tun? 15

14. Was kann Kreativität im Grundschulunterricht,
insbesondere beim Geschichtenerzählen
bedeuten? 16

15. Wie geht das Geschichtenerfinden richtig los? 17

16. Wie geht das Geschichtenerfinden weiter? 17

17. Was bedeutet ein „Qualitätssprung“ zur
Geschichtenerfinder-Werkstatt? 18

18. Welche Merkmale heben eine Geschichtenerfinder-
Werkstatt deutlich hervor? 19

19. Was zeichnet Projekte einer
Geschichtenerfinder-Werkstatt aus? 19

20. Wie sieht eine Projektstruktur aus? 20

21. Was sind Rahmenthemen? 21

22. Welche frei wählbaren Angebote/Anregungen zum
individuellen Geschichtenerfinden bzw. zur freien
Arbeit kann die Geschichtenerfinder-Werkstatt
bereithalten? 21

23. Was sind Produkte/Ergebnisse der
Geschichtenerfinder-Werkstatt? 22

24. Welche spezifischen kommunikativen
Bedingungen brauchen Kinder in einer
Geschichtenerfinder-Werkstatt? 22

25. Welches spezifische pädagogisch-didaktische
Handeln brauchen die Kinder in einer
Geschichtenerfinder-Werkstatt? 23

Teil 2:
Projektbeispiele aus der
Geschichtenerfinder-Werkstatt 27

Projekt 1: Schnuffi und sein Bällchen 28

Projekt 2: Willi aus Wallau und Lisbeth aus Lorsbach 33

Projekt 3: Nach Avalon wandern und Merlin treffen 37

Projekt 4: Die grüne Katze und die rote Maus 43

Projekt 5: „Hofheim Airways“ – Fantasie ist
grenzenlos, Erzählen auch 48

Projekt 6: Seemannsgarn – Münchhausen hätte
seine Freude dran 52

Projekt 7: Fugu, der kleine Sichaufpumper 57

Projekt 8: Die Drachenflieger 61

Projekt 9: Reise ins Weltall 66

Projekt 10: „Bolletroll“ 70

Projekt 11: Geschichten- und Märchenwanderungen ... 75

Projekt 12: Schachtelgeschichten – Schachtelregal
und Erzählkoffer 79

Projekt 13: Ziehps, der kleine Vogel –
Ein „Storymailing-Projekt“ 87

Projekt 14: Kamishibai-Theater 93

Projekt 15: Bänkelsang 103

Projekt 16: Wetterbüro 110

Anhang 117

Literaturhinweise zu Teil 1 118

Literaturhinweise zu Teil 2 118