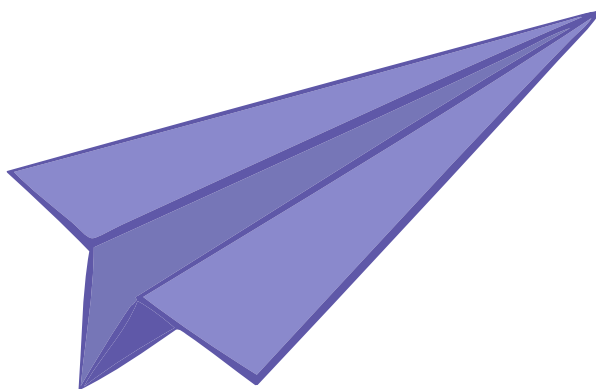


# Trainingspaket Nr. 4



## CREATIVE THINKING IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

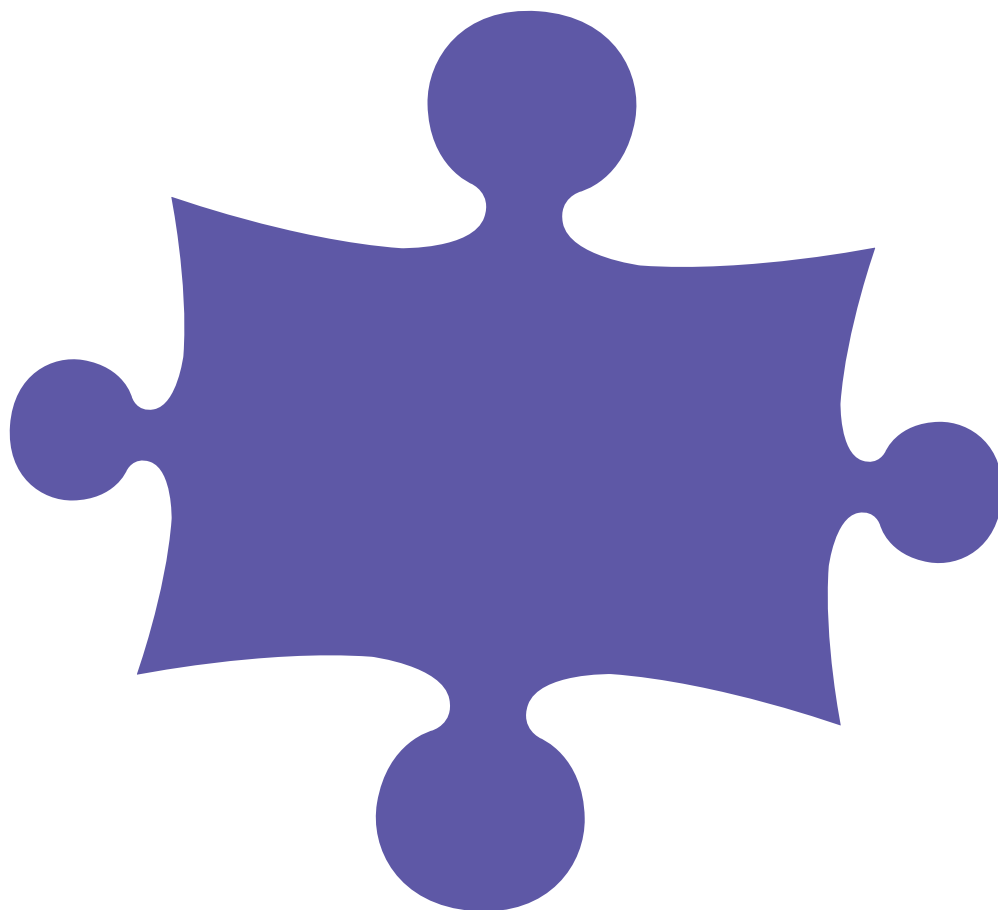
# Bedarfsorientiertes Lernen



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Agreement number:  
2014-1-UK01-KA204-000081





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Agreement number: 2014-1-UK01-KA204-000081

# Inhalt

## Zu diesem Schulungspaket

### Aufgaben im Schulungspaket:

#### Band 1: Kunst & Design

Im Namen der Kunst	01
Fotografisches Porträt	02
Ein neuer Kurator	03
Aussagen über Kunst	04
Grußkarten	05
Kunstkritik verschiedener Charakte	06
Kreative Collage	07
Comics	08
Verschlüsselung von Fotos	09
Visuelles Wortgefecht	10

#### Band 3: Erzählform

Filmausschnitt nacherzählen	21
Schreiben einer Laudatio	22
Alles lesen!	23
Schritt-für-Schritt	24
Erfinden einer Geschichte	25
Reisebericht	26
Legokonstruktion „Dingsbums“	27
Lügendgeschichte	28
Ein Tag in einer großen Stadt	29
Comic	30

#### Band 2: Medien

Gameshow	11
TV Marktentwicklung	12
Werbung mit Rap konfrontieren	13
Schulzeitschrift	14
Bewerbung einer regionalen Veranstaltung / Serviceleistung mithilfe von Ambient Marketing	15
Fernsehnachrichten	16
Guerilla-Marketing für die Party	17
Radiowerbung	18
Werbung für Kinderrechte	19
Twitter-Wettbewerb	20

#### Band 4: Bedarfsorientiertes Lernen

Nachrichtenartikel	31
Geschichte aus der Vergangenheit	32
Schule in freier Natur	33
Design eines Videospiele	34
Beherrschende Themen	35
Politische Rhetorik	36
Nicht zeigen und nicht sagen	37
Familien	38
Zusammenfassung einmal anders	39
Pervasive media	40



## Zu diesem Schulungspaket

„Learning by Doing“ ist ein Prinzip für effektives Lernen, das für das Erlernen von kreativem Denken genauso gilt, wie für jeden anderen Lernbereich.

Man könnte unzählige Artikel und Webseiten lesen, die sich der Praxis kreativen Denkens widmen, aber erst, wenn wir uns hinsetzen und uns, mit unseren verschiedenen Tools für ausgestattet, einem Problem stellen, lernen wir, die unterschiedlichen Techniken so anzuwenden, dass auch wirklich kreative Ergebnisse dabei herauskommen.

Das Handbuch für den Unterricht bietet als Begleitmaterial schrittweise Anweisungen, wie die Lernenden entweder selbst die Grundlagen verstehen können ODER wie Kursleitende / Lehrende mit demselben Ziel die Übungsstunden leichter bewerkstelligen können.

Die Handreichungen für den Unterricht sind als Ausgangspunkt empfehlenswert, denn sie bieten eine Menge Hintergrundinformationen, die bei den verschiedenen Methoden für kreatives Denken nützlich sein können. Für diejenigen, die entweder die Lehranweisungen in den Handreichungen durch einer Reihe von halb präskriptiven Aufgaben erweitern möchten oder ihre Karriere als kreative Denker/innen an Ort und Stelle beginnen möchten, nämlich da, wo die wirkliche Arbeit stattfindet, enthalten sie aber auch die nötige Unterstützung und Instrumente, um das zu erreichen.

### Thematische Gruppen

Die Handreichungen für den Unterricht sind in vier thematische Gruppen aufgeteilt:

- **Kunst & Design (Band 1)**
- **Medien (Band 2)**
- **Erzählform (Band 3)**
- **Bedarfsorientiertes Lernen (Band 4)**

Diese Themengruppen werden als ausreichend erachtet, um eine große Bandbreite an Situationen im Fremdsprachen- und Alphabetisierungsunterricht abzudecken. In ihnen finden sich vorgefertigte Materialien und viele Möglichkeiten zur fortwährenden weiteren Ausarbeitung.

Jede Aufgabenreihe der Themengruppen ist Teil des dazugehörigen Bandes.

### Die Aufgaben

Das Schulungspaket enthält insgesamt vierzig Aufgaben zur sofortigen Anwendung - für jede Themengruppe zehn.

Jede der Aufgaben hat einen Titel und eine Nummer und beinhaltet Informationen zur vorrangigen Methode für kreatives Denken, welche in der Übung zur Anwendung kommt, und zu verschiedenen Aspekten des Sprachenlernens und der Alphabetisierung, die dabei angesprochen werden.

Zusätzlich zur Hauptaufgabe, die von kreativem Denken inspiriert ist, gibt es oft noch eine Anleitung zum Erstellen zusätzlicher Übungen. Meistens erfordern diese eine größere Lernkompetenz / ein höheres Verständnis oder eine bessere Lernautonomie. Man sollte sie als Anfangspunkt betrachten, von dem aus man dazu ermutigt wird, eigene kontextbezogene Aktivitäten zu entwickeln.

Oft werden auch Hintergrundinformationen in Form von Richtlinien hinzugefügt, damit die Kursleitenden / Lehrkräfte die Aufgaben zuversichtlich weitergeben können.

### Methoden für kreatives Denken

Zur leichteren Umsetzung wird die vorrangige Methode für kreatives Denken bei jeder Aufgabe sehr detailliert beschrieben.

In der vorliegenden Materialsammlung werden die zugrundeliegenden Methoden für kreatives Denken zwar in den jeweiligen Aufgaben formuliert, aber man darf nicht vergessen, dass sie dazu gedacht sind, flexibel angewandt und ausgetauscht zu werden. Es kann sich durchaus lohnen, sie immer wieder neu zusammenzustellen und dadurch kreative „Denkroutinen“ zu schaffen, denn das beweist ein erweitertes Verständnis der Arbeitsweise in diesem Bereich.

Für weitere Erklärungen von Methoden für kreatives Denken verweisen wir auf die begleitenden Handreichungen für den Unterricht.

# Nachrichtenartikel

Thema	Bedarfsorientiertes Lernen
Primäre Methode für kreatives Denken	Perspektivenwechsel
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Lesen, Sprechen, Hören
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Schreiben
Erforderliches Material	Kein Material erforderlich

## Beschreibung:

Nachrichtenartikel bieten eine hervorragende Gelegenheit, die Teilnehmenden von Alphabetisierungs- und Sprachkursen mit Themen und Geschichten aus ihrer aktuellen oder zukünftigen Umwelt zu konfrontieren. Zusätzlich haben sie die sehr praktische Eigenschaft, laufend aktualisiert zu werden und authentische und zeitgemäße Sprache zu verwenden. Aus diesem Bereich gibt es eine Fülle von Artikeln, die als Ressourcen dienen können, mit einer wachsenden Menge an globalen, nationalen, regionalen und lokalen Geschehnissen, die zur Wahl stehen, um den Interessensgebieten und Belangen der meisten Klassen entgegenzukommen.

Die meisten Menschen sind sich darüber im Klaren, dass Nachrichtenartikel je nach Einstellung der Autoren (Journalisten) bzw. der Institution, welche die Nachrichten veröffentlichen, auch voreingenommene Meinungen wiedergeben können. Eine solche Institution könnte ein Nachrichtensender am Fernsehen oder eine Zeitung sein. In diesen Fällen befördert die Berichterstattung gerne die Haltung der Autoren oder der Institution, oft genug auf Kosten der Meinung anderer.

## Hintergrundinformation: Nachrichtenartikel schreiben

Die folgenden Hinweise können als Ausgangspunkte für die Gestaltung eines Nachrichtenartikels dienen, unabhängig davon, ob das Endergebnis mündlich oder schriftlich wiedergegeben wird:

- In Nachrichten geht es gewöhnlich um Menschen: Versuchen Sie in jedem Artikel zu vermitteln, auf welche Weise die Geschichte die Menschen beeinflusst. Als solche interessieren uns die Empfindungen und Gedanken anderer, egal, ob wir ihre Meinung teilen oder nicht.
- Einen Standpunkt haben: Das bedeutet, man schaut aus einem bestimmten Blickwinkel auf die Geschichte oder man betont einen ganz

bestimmten Punkt. Das ist im Endeffekt der Sinn dieser Übung. Wenn man sich für einen Artikel eine Überschrift einfallen lässt, kann das den „Standpunkt“ herausheben, wie „Einmal mehr leiden Unternehmen für die Natur...“ oder „Belohnt arbeitende Menschen mit besseren Unterkünften“.

- Zitate einbeziehen: Um einen Standpunkt zu bekräftigen, kann es helfen, die Zitate von Menschen heranzuziehen, denen das Publikum vertraut und/oder mit denen sie sich identifizieren können. Bei dieser Aufgabe können entweder echte Zitate zu Hilfe genommen werden oder die Teilnehmenden lassen sich eigene einfallen. Das könnte als eine weitere kleine Aufgabe der bestehenden hinzugefügt werden.
- Daten heranziehen: Wie im Beispielartikel sind Daten mit Fakten ein gutes Überzeugungsmittel, wenn sie auch nicht alle Daten ausmachen, die relevant sind. Suchen Sie solche Quellen zum Verfassen eines Artikels und benutzen Sie diese Daten, um den eingenommenen Standpunkt zu bekräftigen.
- Wählen Sie einfache Worte: Nachrichtenartikel müssen schnell zum Wesentlichen kommen, wobei das breite Publikum aber die Botschaft auch sicher verstehen muss. Deshalb ist es ratsam, bei der Wortwahl auf eine einfache und direkte Sprache zurückzugreifen.

Wenn Ihre Gruppe gut auf diese Art Übungen anspricht, möchten Sie vielleicht ausführlichere Richtlinien zum Schreiben erfolgreicher Nachrichtenartikel anbieten, denn die oben aufgeführte Liste beinhaltet ja nur eine kleine Auswahl grundlegender Elemente.

## Aufgabe:

Bei dieser Aufgabe werden die Lernenden gebeten, die in einem Nachrichtenartikel repräsentierte Meinung aus der Sicht von Angehörigen bestimmter Gruppen oder Berufszweige zu betrachten, was dem Bericht ganz andere Akzente setzt. Die Teilnehmenden bekommen eine „Rolle“ zugewiesen und arbeiten in kleinen Gruppen, um dem Artikel einen neuen Rahmen zu verleihen, der die besondere Haltung ihrer Figur besser zum Ausdruck bringt.

Sprechen und Hören sind die primären Fertigkeiten, die zu erforschen und zu entwickeln sind, denn die Aufgabe erfordert die Diskussion der Teilnehmenden über die Aufgabe selbst und eine mündliche Präsentation der alternativen Artikel vor der Klasse.

Falls noch weitere Ergebnisse erforderlich sind, könnte jede Gruppe oder jede Person den gesamten Nachrichtenartikel von einem anderen Blickwinkel her neu schreiben oder als einfachere Übung eine sinnvolle Überschrift für den Bericht konstruieren.

**Beispiel:** Ein Artikel über eine unbebaute Grünfläche wurde in einer englischen Zeitung veröffentlicht, die den Standpunkt von Unternehmern vertritt. Es handelt sich dabei um Gegenden, die – wie der Name schon sagt – zuvor noch nie bebaut wurden und oft von daher so belassen sind, wie die Natur sie schuf: grün, mit Grasflächen und Bäumen oder Wald.

Der folgende Text beinhaltet einige Punkte aus dem Artikel:

*Zu ihrer Schande muss die Regierung zugeben, dass für die Bewohner Großbritanniens nicht genügend Häuser zur Verfügung stehen. Konservative Schätzungen haben ergeben, dass bis zum Jahr 2030 etwa 3 Millionen neue Behausungen gebraucht werden. Der Anstieg der Bevölkerungszahlen ist auf die längere Lebenserwartung der Menschen und auf den Zuzug von Ausländern zurückzuführen. Sie alle unterstützen eine Wirtschaft, die das Potential hat, sich in ganz Europa und darüber hinaus auszuweiten. Arbeitende Menschen brauchen jedoch angemessene und erschwingliche Wohnbereiche, was momentan in unseren überbevölkerten Städten nicht möglich ist. Der Mangel an angemessenem Wohnraum für Arbeiterfamilien hat dazu geführt, dass Vermieter inflationäre, übertriebene Mieten verlangen können, und das zu einer Zeit, wo viele Bauarbeiter wegen des Würgegriffs von Umweltschützern auf neue Bauvorhaben keine Arbeit mehr finden können.*

*Es gäbe die Möglichkeit, mehr Bebauung auf derzeit geschützten Grünflächen zuzulassen und dadurch Baufirmen den Weg zu öffnen, Land günstig zu erwerben, denn momentan gibt es immer mehr verbotene Flächen. Trotz der Bedenken von Umweltschützern wird die „unbebaute Fläche“ in England allein auf 90% geschätzt, in Schottland, Nordirland und Wales ist die Zahl sogar noch höher.*

*Großbritannien hat das Potential, wieder zu einer reichen Nation zu werden, die es ihren europäischen Nachbarn gleich macht im Versuch, denen etwas zu geben, die aus Geschäftschancen profitieren wollen. Wenn wir aber weiterhin über unsere Ressourcen an bebaubarem Land hinwegsehen und unsere Bevölkerung zwingen, für manchmal unzumutbare Behausungen horrenden Mietkosten zu bezahlen, riskieren wir, schon wieder hinter unseren Nachbarn herzuhinken.*

Der Artikel enthält zwar einige begründete Aussagen, aber er repräsentiert eine recht eingeschränkte Sicht auf die Wohnungskrise in Großbritannien und berücksichtigt nicht die Meinung oder Gefühle anderer Gesellschaftsgruppen.

Um aus diesem Artikel eine Aufgabe zu machen, benennt man zunächst Gruppen, denen jeweils eine der unten genannten Rollen zur Auswahl steht. Aus diesem neuen Blickwinkel heraus muss der Artikel umformuliert werden.

- Gruppe von Umweltschützern
- Familien, die zurzeit in ländlichen (außerstädtischen) Gebieten leben
- Familien, die zurzeit in Stadt- / Ballungsgebieten leben
- Bauern / Landwirte
- Naturliebhaber
- Städteplaner
- Fahrradfahrer oder Fußgänger

Sie können gerne eine alternative Liste von Rollen anbieten ODER die Teilnehmenden darum bitten, eine solche zu erstellen, wenn sie denken, es hilft ihnen dabei, das Thema von einem anderen Standpunkt her zu betrachten.

Es ist sehr empfehlenswert, andere Nachrichtenartikel zu wählen, dabei sollten Sie aber darauf achten, dass die Lernenden einen Bezug zum Thema haben und die Möglichkeit besteht, es von mehreren Standpunkten her zu betrachten. Überlegen Sie, ob es besser ist, wenn Sie die zur Wahl stehenden Rollen vorschlagen, oder ob das lieber die Teilnehmenden übernehmen sollen und Sie ihnen dabei helfen – oder auch nicht.

### **Zusatzaufgabe:**

Fortgeschrittenere SchülerInnen werden aufgefordert, eigene Nachrichtenartikel zu verfassen, die auf wahren oder vorgestellten Ereignissen beruhen. Dabei sollen sie durchweg einen einzigen voreingenommenen Standpunkt einnehmen. Danach werden die eigenen Artikel mit denen eines Partner / einer Partnerin oder anderer Gruppenmitglieder ausgetauscht. Die Aufgabe besteht nun darin, eine Rolle zu bestimmen, die womöglich eine alternative Sicht auf die Dinge hat. Daraufhin wird der Artikel so umgeschrieben, dass er diesen anderen oder einen oppositionellen Blickwinkel reflektiert.



# Geschichte aus der Vergangenheit

Thema	Bedarfsorientiertes Lernen
Primäre Methode für kreatives Denken	„Was wäre, wenn...?“
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Sprechen, Hören
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Lesen, Schreiben
Erforderliches Material	Kein Material erforderlich

## Beschreibung:

Mithilfe dieser Aufgabe können die Lernenden Aspekte ihres persönlichen Lebens und eigene Erfahrungen in den Unterricht einbringen, egal, wie ihre Vergangenheit und Herkunft auch aussehen mag. Sie sollen sich dazu überlegen, in wieweit ihre eigenen Informationen zu denen der größeren Gruppe beitragen können, wobei ein Gefühl der Inklusion und aktiven Teilnahme entsteht.

Eine Technik zum Hinterfragen, die uns kreatives Denken liefert, eignet sich ganz besonders, angesichts eines kreativen Sachverhalts mögliche Lösungen oder Alternativen zu finden. Sie wird als „Was wäre, wenn...?“-Methode bezeichnet und funktioniert so, dass man eben diese Frage in Hinblick auf die unterschiedlichsten Themen und/oder Gedankengänge stellt.

Die Methode dient zwar in erster Linie professionellen Ideenschmiedern als Instrument, um originelle Vorschläge für bestimmte Sachverhalte zu finden, aber man kann sie auch im Sprach- und Alphabetisierungsunterricht gut einsetzen, denn es lässt sich dadurch eine ganze Reihe von Fertigkeiten entwickeln. Solche Übungen könnten beispielsweise zur schriftlichen Umsetzung von Gedankenspielen führen. Die Themen, die man mit „Was wäre, wenn...?“ hinterfragen kann, gehen nie aus, aber „freies Schreiben“ ist ein wenig einfacher, wenn man sich nur auf ein bestimmtes Thema konzentriert.

## Aufgabe:

Am Anfang der Unterrichtsstunde führen die Teilnehmenden ein Brainstorming durch. Dabei handelt es sich um eine formale Übung mit einer Zeitvorgabe und einer Quote, die zu erreichen ist (eine bestimmte Anzahl von Antworten, die von jeder Gruppe oder den einzelnen erwartet wird). Hierzu wären wohl etwa zehn bis fünfzehn Antworten pro Person angemessen. Das Thema für das Brainstorming lautet „meine Vergangenheit“. Diese Übung erfordert laterales Denken. Die Ideen werden nicht in ganzen Sätzen, sondern als Aufzählungen formuliert und aufgeschrieben. An dieser Stelle ist etwas Flexibilität geboten. Wenn alle nur Sätze aufschreiben, wird nur das Tempo heruntergefahren und die Übung jeglicher Spontaneität beraubt. Das Ganze soll ja lebendig bleiben.

Es ist ratsam, in Vierer- oder Fünfergruppen zusammenzuarbeiten, wobei jedes Gruppenmitglied eine eigene Liste erstellt, die auf der eigenen Vergangenheit basiert.

Wenn jedes Gruppenmitglied seine Quote erfüllt hat, wird das Brainstorming (die Ideensuche) beendet und die Vorschläge werden abgearbeitet. Zunächst vergleichen die Teilnehmenden ihre Versionen miteinander und suchen Ähnlichkeiten in den Fällen, wo jemand ein ungewöhnliches Thema vorgestellt hat. Alle Ideen werden in thematische Gruppen wie Familie, Freunde, Schule, Arbeit, Freizeit etc. eingeteilt. Die Überschriften ergeben sich aus den einzelnen Vorschlägen. Das geschieht in erster Linie anhand einer Diskussion.

Der zweite Teil der Aufgabe besteht darin, eine Geschichte vorzubereiten, die auf einer oder mehreren Assoziationen basiert, die zuvor über die Vergangenheit der Teilnehmenden gemacht wurden. Es geht allerdings nicht darum, einfach die ursprüngliche Geschichte noch einmal zu erzählen. Ganz so einfach ist es nicht!

Die Teilnehmenden wählen einen Eintrag oder gleich mehrere (miteinander verbundene) aus ihrer Liste, mit denen sich einigermaßen eine Geschichte zusammenstellen lässt. Zum Beispiel könnte „ein Ausflug zum Freizeitpark“ mit „mein bester Freund Michael“ in Verbindung gebracht werden. Die einzelnen Gruppenmitglieder erzählen sich dann gegenseitig eine sehr kurze Zusammenfassung ihrer Geschichte.

Danach überlegen sich die anderen aus der Gruppe

eine „Was wäre, wenn...?“-Frage zur vorgetragenen Geschichte, mit deren Hilfe sie sich noch einmal anders erzählen lässt, basierend auf dieser neu entstandenen Alternative.

Der folgenden Liste kann man eine Reihe bereits bekannter „Was wäre wenn,...?“ Fragen entnehmen. Es macht Sinn, nur solche auszuwählen, die dort genannt werden, vor allem, wenn die beschriebene Methode zum ersten Mal ausprobiert wird. Es kann aber auch passieren, dass die Teilnehmenden sich weitere Fragen ausdenken möchten, die sich für eine bestimmte Geschichte besser eignen.

Der Liste können gerne weitere „Was wäre, wenn...?“-Fragen hinzugefügt werden, sie lässt sich entsprechend erweitern oder verändern, bevor man mit der Aufgabe beginnt. Darauf muss man immer wieder hinweisen.

Beispiele typischer „Was wäre, wenn...?“ Fragen:

- Was wäre, wenn es damals bereits moderne Technologien gegeben hätte? Was hätte sich geändert?
- Was wäre, wenn Sie gar nichts mit der Geschichte zu tun gehabt hätten?
- Was wäre, wenn Sie das alles mit dem Wissen und den Kenntnissen von heute getan hätten?
- Was wäre, wenn Sie extrem reich gewesen wären?
- Was wäre, wenn Sie übernatürliche Kräfte gehabt hätten (und welche könnten das gewesen sein)?



Nachdem alle eine „Was wäre, wenn...?“-Frage zugewiesen bekommen haben, schreiben sie nun ihre Geschichte um, mit den gefundenen Alternativen vor Augen. Die Art, wie die Fragen gestellt werden, sollte es möglich machen, dass die neue Geschichte sich erheblich von der ursprünglichen unterscheidet. Die SchreiberInnen der erfundenen Storys werden dazu ermutigt, die Wahrheit zu ignorieren und sogar, wenn nötig, über die Realität hinauszugehen.

### **Zusatzaufgabe:**

Um die Aufgabe zu erweitern, werden die Teilnehmenden gebeten, fünf „Was wäre, wenn...?“-Fragen zu konstruieren, die auf eine allgemeine Situation hin (die der oben genannten ähnelt) angewandt werden könnten. Der Trick dabei ist, dass man dabei eine Fülle von Interpretationsmöglichkeiten bereitstellt. Beispielsweise kann man sich gut vorstellen, dass jemand mit übernatürlichen Kräften vieles im Leben eines Menschen verändern würde. Deshalb findet es für viele Gelegenheiten Anwendung. Dagegen ist eine Frage wie „Was wäre, wenn Sie keine Erdbeeren mögen würden?“ nur dann relevant für eine Geschichte, wenn es darin um Erdbeeren geht, für die meisten Situationen ist sie aber belanglos. Deshalb handelt es sich dabei auch um eine spezifische und nicht um eine allgemeine Frage.

Die Teilnehmenden sollen noch weitere fünf „Was wäre, wenn...?“-Fragen finden, die sich speziell auf die Geschichte beziehen, die sie zum Umdichten ausgewählt haben. In diesem Fall müssen die Fragen spezifisch sein.

Nachdem sie die zehn „Was wäre, wenn...?“-Fragen gestellt haben, sollten jetzt alle in den unterschiedlichsten Situationen mit dieser Methode gut umgehen können. Sie überlegen sich nun, bei welchen Gelegenheiten „Was wäre, wenn...?“-Fragen zu kreativem Denken anregen könnten. Abschließend diskutiert die ganze Klasse noch einmal über dieses Thema.

# Schule in freier Natur

Thema	Bedarfsorientiertes Lernen
Primäre Methode für kreatives Denken	Lösungsfindung
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Sprechen, Schreiben
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Körperliche Aufgabe, Schreiben, Lesen
Erforderliches Material	Arbeitsblatt für den Ausflug

## Beschreibung:

Kreativität (kreatives Denken) kann zwar erlernt werden, aber nur unter der Voraussetzung, dass man sich bewusst dafür entscheidet und beschließt, das Ziel, kreativer zu werden, nicht aus den Augen zu verlieren.

Bei den meisten Modellen für kreatives Denken gibt es ein bestimmtes Hilfsmittel oder ein Element, das ganz bewusst in die Aufgaben eingebunden ist, um die Teilnehmenden in eine bestimmte Situation zu bringen bzw. ein verändertes Denkmuster in ihnen zu erzwingen, von dem allgemein angenommen wird, dass es kreativere Ideen hervorbringt als konventionelles Denken.

Der Begriff „Problem“ wird im Zusammenhang mit kreativem Denken oft genannt, um von einer Situation zu sprechen, die Raum für kreative Möglichkeiten bietet, vorausgesetzt, es wird eine dafür geeignete Methode bewusst angewandt. In seiner gewöhnlichen Bedeutung hat der Begriff zwar oft einen negativen Beiklang, aber hier wird eher sein kreatives Potential herausgestellt, was sehr positiv ist. Geeignete Probleme zu finden, mit deren Hilfe sich kreatives Vorgehen prüfen lässt, kann bereits eine Herausforderung für sich darstellen, und die vorliegende Aufgabe ist dazu gedacht, beim Finden brauchbarer und produktiver „Probleme“ behilflich zu sein.

Auch der Schauplatz für diese Aufgabe ist bewusst anders als sonst, denn veränderte Gewohnheiten (wie das Lernen im Klassenzimmer) können allein schon eine Änderung der Denkweise fördern. Deshalb sollte man dazu einen Ort in der freien Natur wählen, also einen Park, ein Erlebnisbad, einen ländlichen oder landwirtschaftlichen Raum, einen Ort am Meer etc. Wichtig ist, dass ein Ort in einer ungewohnten Umgebung und mit unbekanntem Menschen ausgesucht wird.

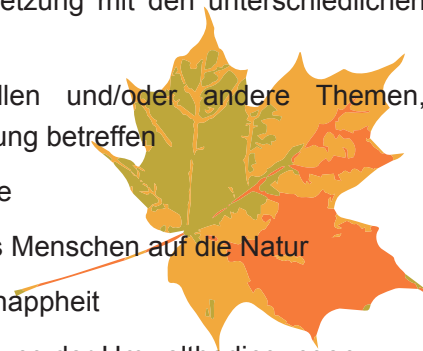
Einen zusätzlichen Nutzen der Übung bringt die Einführung eines Wortschatzes, der normalerweise nicht in herkömmlichen Lehrbüchern für den Sprach- und Alphabetisierungsunterricht zu finden ist.

## Aufgabe:

**Vor der Exkursion:** Die Aufgabe wird bereits, bevor man sich zur Exkursion aufmacht, im Klassenzimmer erklärt. Je nach Gegend und gewähltem Ort wird man auf dringliche Themen hinsichtlich Umwelt und natürlichem Lebensraum stoßen, die langfristig auf den Ort und/oder die Region allgemein einwirken könnten.

Hier eine Liste mit Themen, die seit einigen Jahren für die Umwelt und den natürlichen Lebensraum von Bedeutung sind. Sie können als Ausgangspunkt dienen, wobei man die Teilnehmenden auch im Internet nach weiteren Anregungen suchen lassen kann. In diesem Punkt sind die Themen bewusst allgemein gehalten:

- Verschmutzung – Luft, Licht, Lärm, Wasser usw.
- Überbevölkerung
- Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Spezies
- Nahrungsquellen und/oder andere Themen, welche die Nahrung betreffen
- Wetterextreme
- Einwirken des Menschen auf die Natur
- Ressourcenknappheit
- Verschlechterung der Umweltbedingungen
- ökologische Gesundheit
- Energie



Es ist ratsam, die entsprechenden Umwelt- und Naturschutzthemen in der Klasse zu diskutieren, ohne dabei im Einzelnen auf die Verbindung mit der nachfolgenden Exkursion einzugehen.

**Während der Exkursion:** Die Teilnehmenden bekommen genügend Zeit, um paarweise oder in Gruppen die Umgebung zu erforschen. Es ist nicht ratsam, sie alleine losziehen zu lassen, denn sie sollten unbedingt ihre Erlebnisse verbal austauschen und ihre Gedanken mit anderen teilen können.

Während dieser Erkundungsphase ist ein einfaches Arbeitsblatt auszufüllen, nicht nur, um alle mit den spezifischen Themen und der Gegend vertraut zu machen, sondern auch, um eine profundere wissenschaftliche Auseinandersetzung zu fördern, damit das Ganze nicht nur als „schöner Tag im Freien“ betrachtet wird.

Das Arbeitsblatt kann entweder von der Lehrkraft oder als zusätzliche Aufgabe vor der Exkursion mit den

Teilnehmenden zusammen vorbereitet werden, wobei eine Reihe kleiner Anweisungen / Fragen zusammengestellt wird, vor deren Hintergrund die Gegend erkundet wird. Hier ein paar Anregungen, die auch angepasst, ergänzt oder durch eigene Ideen ersetzt werden können, falls es besser zum geplanten Ausflugsort passt.

Beispiele für Aufträge / Fragen im Laufe der Exkursion:

- Von welchen Tieren, vom kleinsten bis zum größten, ist die Gegend bevölkert?
- Welche Behausungen haben die Tiere hier zur Verfügung?
- Welche der Tiere konnte man während der Exkursion beobachten?
- Welche Dinge konnte man allgemein in der Umgebung antreffen (Baum- und Pflanzenarten, Wasserquellen, unterschiedliche Landschaften, Dinge, die von Menschen gemacht wurden usw.)
- Was wächst dort auf natürliche Weise?
- Was stammt außerdem noch vom Menschen (Gutes wie Schlechtes)?
- Wer oder was (außer der Tierwelt) bevölkert oder besucht diese Gegend?
- Auf welche Weise beeinflussen „nicht einheimische“ Besucher die Gegend?
- Was wurde sonst noch Interessantes in der Gegend oder über sie entdeckt bzw. herausgefunden, das vor allem mit Umweltthemen und Naturschutz zu tun hat?

**Nach der Exkursion:** Es ist wichtig, dass für die nachfolgende Aufgabe alle ihre ausgefüllten Arbeitsblätter dabei haben, egal, ob sie noch unterwegs oder bereits zurück im Klassenraum erledigt wird.

Die Einträge auf den Arbeitsblättern werden in Kleingruppen von zwei bis vier Teilnehmenden ausgetauscht, mit dem Ziel, Situationen und/oder Dinge zu entdecken, die sich ähneln. Daraus wird eine einvernehmliche Liste zusammengestellt, die den Ausflugsort beschreibt. Wahrscheinlich kommt dabei mehr zusammen, als ein einziges Arbeitsblatt abdecken kann. Falls dieser Teil der Aufgabe nach der Exkursion, also wieder im Klassenraum, durchgeführt wird, eignet er sich sehr gut als Erinnerung an das Erlebte und daran, wie die Informationen zustande gekommen sind.

Als nächstes werden potenzielle Probleme in der Umgebung, die man besucht hat, ausgemacht, vor allem

solche, die sich negativ auf die natürliche Umgebung und die Tierwelt auswirken könnten. Es kann sogar so weit gehen, dass sie sich auch negativ auf die Erfahrungen anderer Besucher der Gegend auswirken könnten, also Spaziergänger, Naturliebhaber, Urlauber usw.

Zu Beginn werden die Probleme besprochen, welche die Teilnehmenden bereits am Anfang identifizieren konnten. Man nimmt sich ein oder zwei Beispiele zu Hilfe, um sicherzugehen, dass die Aufgabe auch richtig verstanden wurde.

Als Beispiel könnten Menschen mit Hunden genannt werden, die einen negativen Einfluss auf die Umwelt haben, da Hunde 1) die Wanderwege verschmutzen, 2) den natürlichen Lebensraum stören, wenn sie von ihren Halter/innen weglaufen und 3) wildlebende Tiere durch ihre Anwesenheit verängstigen. Ein weiteres Beispiel wäre die Tatsache, dass der Mensch sich das Umland erschlossen hat, wodurch Füchse und andere Raubtiere gezwungen waren, in den geschützten Naturraum umzusiedeln, wo sie zu einer Gefahr für viele kleine Säugetiere wurden.

Jede Gruppe bestimmt zunächst eine Reihe von Problemen. Nachdem darüber diskutiert wurde, wählen sie drei davon aus, von denen sie glauben, dass von ihnen die größte Gefahr für die Erhaltung des besuchten Lebensraums ausgeht.

Diese Auswahl an Problemen wird in jeder Gruppe zu Fragen umformuliert, die als Ausgangspunkt für eine Aufgabe für kreatives Denken dienen kann.

Zu den oben genannten Beispielen könnten die entsprechenden Fragen folgendermaßen lauten:

- Wie kann man sicherstellen, dass Hunde nicht mehr die Wanderwege mit ihrem Kot verunreinigen?
- Wie kann man verhindern, dass Hunde den natürlichen Lebensraum stören?
- Wie kann man Wildtiere vor der Bedrohung durch Hunde schützen?
- Wie kann man Wildtiere vor „aufgezwungenen“ Raubtieren schützen (womit ausgesagt werden soll, dass ihr Dasein nur aufgrund widernatürlicher Eingriffe entstanden ist)?

ODER

- Wie kann man weitere Übergriffe von Füchsen auf den natürlichen Lebensraum der Wildtiere verhindern?



# Design eines Videospiele

Thema	Bedarfsorientiertes Lernen
Primäre Methode für kreatives Denken	Willkürlicher Input
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Sprechen, Hören
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Lesen, Schreiben
Erforderliches Material	Arbeitsbogen zu Sammeln von Informationen

## Beschreibung:

Wie bei vielen bedarfsorientierten Lernszenarios ist diese Aufgabe am effektivsten, wenn sie mit einer Besichtigung oder einem bestimmten Lernthema gekoppelt wird, wie Schauspiele, Bücher, Filme oder anderen textbasierten Medien.

Die vorliegende Aufgabe birgt ein großes Potential zur Förderung der Sprachfertigkeit in Alphabetisierungs- und Fremdsprachenkursen. Das Medium, um das es geht, sind Videospiele, und als solche eröffnen sie eine ganz andere Vorgehensweise zur Entwicklung der Erzählfähigkeit Ihrer SchülerInnen. Manchen davon dürfte die Form bekannt sein, bei anderen ist es womöglich weniger der Fall, aber das zugrundeliegende Prinzip ist so einfach, dass es die meisten leicht begreifen können.

Zu Beginn müssen Sie eine Reihe von „Bestandteilen“ erstellen, auf welche Sie während der gesamten Spielaktivität zurückgreifen. Sie enthalten willkürliche Inputs zur späteren Verwendung.

Falls die SchülerInnen an einer organisierten Besichtigung teilnehmen, erstellen Sie zuvor ein einfaches Arbeitsblatt, das zum Finden der erforderlichen Komponenten benötigt wird. Diese bestehen üblicherweise aus Informationen wie den Figuren und deren Namen, sozialer Status und Beruf (das Alter kann auch eine Rolle spielen). Es ist wichtig, auf die Zeitspanne und den Schauplatz der Besichtigung oder des durchgenommenen Textes hinzuweisen, aber manchmal ist es noch wichtiger, auf die Lagebeschreibung des Umfelds einzugehen, in der das Ganze spielt. Das kann je nach Kontext das Haus sein, in dem jemand wohnt, oder eine Bar in der Umgebung, ein Strand, das Innere eines Flugzeugs etc.

**Beispiel:** Folgende Informationen wurden von SchülerInnen zusammengetragen, die ein viktorianisches Museum in der englischen Stadt Ironbridge besucht haben.

Sie ist bekannt dafür, dass sie während der industriellen Revolution Europas eine bedeutende Rolle spielte.

Ein Arbeitsblatt wurde ausgehändigt, und die Anwesenden hatten eine Reihe von Aufgaben zu erledigen, die ihnen dabei helfen sollten, ihre Literalität und Sprachkenntnisse anhand vorgezeichneter Lese-, Schreib- und Sprechübungen zu verbessern. Während der Besichtigung sollten alle die folgenden Informationen einholen:

*3 historische Fakten bezüglich des Themas und des Besichtigungsortes*

*3 „neue“ Wörter, die sie während des Besuchs lernten, einschließlich der jeweiligen Definition.*

*3 Industriezweige oder Berufe, die im viktorianischen Museum vorgestellt wurden*

*3 Namen für Geschäfte oder Unternehmen, die im viktorianischen Museum vorgestellt wurden*

*Darüber hinaus sollten sie eine Skizze für drei Gegenstände anfertigen, die ihnen bis dato unbekannt waren (die sie nie zuvor gesehen hatten), einschließlich der jeweiligen Bezeichnung und einer Beschreibung, zu was sie zu gebrauchen sind oder waren.*

*Diese 15 von jedem Schüler/ jeder Schülerin einzeln zu findenden Informationen wurden zu den „Bestandteilen“ der Übung nach der Methode „willkürlicher Input“.*

## Activity:

Wenn Sie ähnliche Komponenten vom eigenen Schülerbesuch oder von anderen Lernthemen zusammengestellt haben, bestimmen sie einige Kategorien, die beim Aufbau eines Videospiele helfen.

Ohne auf weitere unnötige Details zur Theorie bei der Gestaltung von Videospielegestaltung eingehen zu wollen, ist es dennoch wichtig, sich dessen bewusst zu sein, was gemeinhin als Bestandteile einer Vielzahl von aktuellen Videospiele gilt. Das sind:

- Figur oder Protagonist/in: Die Beschreibung, die Sie sich für Ihre/n Hauptakteur/in einfallen lassen, sollte seine/ihre Handlungen oder Methoden im selbst gestalteten Spiel beeinflussen. Eine Schnecke wird sich beispielsweise nicht schnell fortbewegen, könnte aber über andere nützliche Eigenschaften verfügen.



- Umgebung / Welt: Der Schauplatz oder die „Welt“, in der das Spiel stattfindet, sollte ebenso den Verlauf beeinflussen. Wenn es sich um eine Bibliothek handelt, ist es eher möglich, verschiedene Szenarios stattfinden zu lassen, als wenn es auf einem Piratenschiff spielt.

- Motivation / Ziel: Wenn nun die Figur und die Welt feststehen, geht es als nächstes um die Motivation, von der die Figur angetrieben wird, oder um das, worauf das Spiel letztendlich hinaus will.

In der ursprünglichen Version des Nintendo-Spiels „Mario“ bewohnte der Protagonist eine surreale Welt aus Rohren und Kanälen, was für einen Klempner, der er bekanntlich war, nichts Neues ist. Mario wollte ein Held werden (und vielleicht die große Liebe finden). Seine Aufgaben wurden jedoch zunehmend schwierig, denn es gab zahlreiche Kreaturen, die dazu bestimmt waren, ihn an deren Bewältigung zu hindern und ihn zu besiegen.

- Erzählung: Nicht alle Spiele haben eine formale Geschichte zum Hintergrund, obwohl das in den letzten Jahren immer öfter der Fall ist. Das ist ein Aspekt für die Spielgestaltung, den man entweder hervorheben oder herunterspielen kann. Das kann man mit den Teilnehmenden besprechen.

Es können noch weitere Elemente einbezogen werden, wie zum Beispiel die hervorstechendste Eigenschaft des/der Hauptakteur/in. Vorschläge könnten aus der Reihe der zuvor aufgelisteten Figuren kommen, oder von solchen, die man bei der Besichtigung vorgefunden hat. Ist das nicht der Fall, kann man nun eine Liste von Adjektiven erstellen, wie „ehrlich“, „boshaft“, „ernsthaft“, „intelligent“, „liebervoll“, „leichtgläubig“ usw. Man kann sich auch darauf einigen, für das Spiel nicht nur eine einzige Figur zu wählen.

Ein weiterer Bestandteil, der bei dieser Übung zum Tragen kommen kann, ist ein Thema, das vielleicht einer formalen Erzählsituation näher kommt, aber dennoch für die Handlung im Videospiel relevant ist. Auch hier können Sie mit der Gruppe einige Eigenschaften aufzählen, wie Liebe/Romantik, Bemühung, Zurückweisung, Schande, Hoffnung usw.

Wenn Sie sich für bestimmte Komponenten entschieden haben, sollten Sie eine Situation erschaffen, bei der man wahllos eine oder mehrere davon verwenden kann. Dafür gibt es digitale Zufallsgeneratoren, aber es tun auch traditionellere Methoden, wie die Bezeichnung der verschiedenen Komponenten jeweils auf eine Karte zu schreiben.

*Im Fall des viktorianischen Museums waren die möglichen Namen des Protagonisten den Bezeichnungen von Unternehmen oder Geschäften entnommen und sein Beruf denen der Industriezweige, welche die BesucherInnen aufgezeigt hatten. In diesem Fall besaß der Hauptakteur einen bestimmten Gegenstand, welcher auf den gezeichneten/ skizzierten Gegenständen der SchülerInnen basierte, und der Schauplatz wurde den Orten entnommen, die bei der Aufgabe, historische Fakten zusammenzutragen, erwähnt wurden. Das war oft ein Ort außerhalb von Ironbridge, manchmal auch ganz außerhalb Großbritanniens.*

Bitten Sie nun die SchülerInnen, zu zweit oder in Kleingruppen aus jedem Stapel eine der vorbereiteten Karten zu wählen, auf denen die Komponenten zu finden sind (also Namen, Berufe, Schauplätze etc.).

Mit diesen Informationen ausgestattet, müssen alle zuerst einmal über ein mögliches Videospiel beraten und es schließlich „gestalten“. Es soll die verschiedenen willkürlichen Elemente nicht nur beinhalten, sondern auch Verbindungen zwischen ihnen herstellen. Stellen Sie die oben beschriebenen „Bestandteile von Videospielen“ vor, damit die Teilnehmenden die Aufgabe besser verstehen.

Es kann sein, dass die SchülerInnen gerne Zeichnungen anfertigen wollen, aber es wird nicht vorausgesetzt. Stattdessen sollte jedes Paar oder jede Gruppe ihre Idee für ein Videospiel nach dessen Fertigstellung dem Rest der Klasse mündlich präsentieren. Für gewöhnlich geschieht das zum Abschluss der Aufgabe. An dieser Stelle ist es wichtig, dass jedes „Team“ vom Publikum Fragen gestellt bekommen darf und die Zuhörer dazu ermutigt werden, in jedem Einzelfall Verbesserungs- oder Alternativvorschläge zu machen.

### **Zusatzaufgabe:**

Wenn Sie das Gefühl haben, das Projekt „Videospiele“ kommt gut bei den Schülerinnen und Schülern an, könnten Sie jedes Team darüber hinaus ein Plakat, eine Werbung oder sogar ein Design für den Einband entwerfen lassen, wo schriftliche Elemente mit einfließen und die natürlich in Bezug zum entworfenen Spiel stehen.



# Beherrschende Themen

Thema	Bedarfsorientiertes Lernen
Primäre Methode für kreatives Denken	„Was wäre, wenn...?“
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Schreiben, Sprechen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Lesen
Erforderliches Material	Kein Material erforderlich

## Beschreibung:

Es stimmt, wenn es heißt, dass Nachrichten uns zuverlässig mit Geschichten versorgen, von politischen Themen bis zum Sport, wodurch Lehrkräfte in Alphabetisierungs- und Sprachkursen über ein großes Spektrum an Material für den Klassenraum verfügen können. Es kommen aber oft weitere Themen hinzu, die zeitweilig die Meldungen und Artikel beherrschen. Diese „beherrschenden Themen“ sind manchmal generationsbedingt und nicht immer an ein bestimmtes Ereignis gebunden.

Aktuelle Beispiele beherrschender Themen sind Klimawandel und Erderwärmung, Ausbeutung natürlicher Ressourcen, Überbevölkerung in einigen Gebieten dieses Planeten, Verfolgung von Minderheiten und vieles mehr.

Kreatives Denken bietet uns zum Zweck einer möglichen Lösungsfindung eine Methode zum Hinterfragen mancher Probleme, die wir als „beherrschende Themen“ bezeichnen können und die Belange betreffen, die uns ständig umgeben. Die Methode heißt „Was wäre, wenn...?“ und sie besteht darin, in Bezug auf verschiedene Themen eben diese Frage zu stellen.

Die Methode gilt als Instrument für professionelle Denkfabriken und andere Gruppen, deren Aufgabe es ist, Lösungen zu finden. Sie kann aber auch für den Alphabetisierungs- und Sprachunterricht herangezogen werden, um sprachliche Fähigkeiten zu fördern. Solche Übungen sind gut in Form von schriftlichen Berichten über bestimmte Szenarios ausbaubar. Den Möglichkeiten, was man alles mit „Was wäre, wenn“ hinterfragen kann, ist kein Ende gesetzt, aber mit dem Fokus, den jedes Thema liefert, wird das nachfolgende freie Schreiben etwas einfacher.

## Aufgabe:

Für diese Aufgabe ist das durchgehende Thema, das erkundet werden soll, die Ausbeutung natürlicher Ressourcen auf unserem Planeten, ausgehend von der wachsenden Bevölkerungsdichte und dem größeren Streben nach materialistischen Dingen in vielen hoch entwickelten Gesellschaftsschichten.

Nach einer kurzen Themeneinführung ist es ratsam, die Teilnehmenden als Reaktion zum genannten Problem „Was wäre, wenn...?“-Fragen aufzählen zu lassen - gerne auch besonders kreative oder ungewöhnliche, ja sogar ein wenig verrückte sind willkommen. Nachdem sie gestellt wurden, diskutieren alle darüber, wie man selbst die verrückteste Idee noch so anpassen könnte, dass sie vielleicht als mögliche Lösung funktionieren würde.

In diesem Fall kann man unter anderem folgende typischen Aussagen hören:

- Der Fischbestand in den Weltmeeren wird dezimiert.
- Irgendwann werden uns Gas und Öl ausgehen.
- Landwirtschaftliche Flächen könnten zur Bebauung freigegeben werden.
- In den Regenwäldern werden zu viele Bäume abgeholzt.
- Flüsse und Meere sind gefährlich schadstoffbelastet.
- Die anwachsende Weltbevölkerung bedroht die Nahrungsversorgung der Menschheit.

Die Teilnehmenden werden aufgefordert, für jeden dieser Fälle die Grundproblematik zu identifizieren und Themen, die ihrer Meinung nach damit verbunden sind, zu diskutieren. Betrachten wir beispielsweise die Aussage über die dezimierten Fischbestände, so wirft das bei näherer Untersuchung vielleicht Fragen auf wie:

Was wäre, wenn wir „Fischfolgen“, ähnlich der Fruchtfolgen im Ackerbau, einführen würden? (Auf welche Weise würde es helfen und wie wäre es zu organisieren?)

Was wäre, wenn wir Fisch in den Geschäften viel billiger anbieten würden, um den Profit von Fischereiunternehmen zu verringern?

Was wäre, wenn wir ein Fischzucht-Programm ins Leben rufen würden, das mit einer Fischereisteuer finanziert wird?

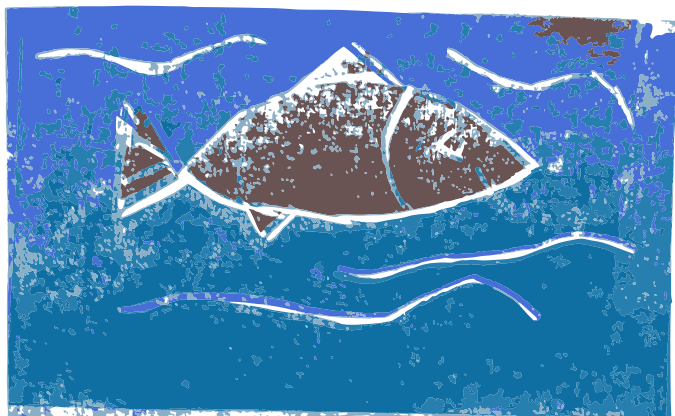
Was wäre, wenn wir fünf Jahre lang jegliches Abfischen verbieten würden?

In manchen Fällen werden die SchülerInnen Nachforschungen betreiben wollen bzw. müssen, aber oberflächliches Internetwissen genügt normalerweise für diese Aufgabe.

Wenn eine Frage überdacht wurde und eine Reihe von „Was wäre, wenn...?“-Fragen gestellt wurden, ist es sinnvoll, einen schriftlichen Bericht über die daraus resultierenden Ergebnisse zu erstellen. Diesen kann man den anderen vorlesen, wobei gewöhnlich noch mehr Diskussionsstoff entsteht.

### **Zusatzaufgabe:**

„Was wäre, wenn...?“-Fragen zu stellen ist ein sehr vielseitiges interrogatives Instrument, das in vielen unterschiedlichen Zusammenhängen Verwendung finden kann. Als Erweiterung der vorangegangenen Aufgabe dürfen die Teilnehmenden auch Themen präsentieren, die für ihr eigenes Leben relevant sind. Diese können lokal eingegrenzt oder persönlich sein, aber auch eher universell.



# Politische Rhetorik

Thema	Bedarfsorientiertes Lernen
Primäre Methode für kreatives Denken	Die Kraft des „Warum?“
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Sprechen, Hören
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Schreiben
Erforderliches Material	Kein Material erforderlich

## Beschreibung:

Politische Rhetorik umgibt uns ständig, und sie hält eine Fülle von interessanten Kurzzitaten für uns bereit, die für die Dauer eines Tages relevant sind. Wie bei Zeitungsartikeln ist auch hier das Angebot an nützlichen Sprachbeispielen schier unerschöpflich. Rhetorik ist aber per Definition eine Sprachform, die vorsätzlich überzeugen muss. Auf dieser Grundlage lohnt es sich immer, nach der „wirklichen“ Bedeutung zu fragen, die dahinter steckt.

Ein Vorteil, sich mit politischer Rhetorik zu beschäftigen, besteht darin, dass dadurch Lernende in Alphabetisierungs- und Sprachenklassen mit authentischer und aktueller Sprachanwendung in Kontakt kommen, die direkt mit der eigenen Lebensumgebung zu tun hat. Oft bezeichnet man das als „aktuelle Themen“.

Mit dem Hinterfragen und der Analyse politischer Rhetorik kann man sehr gut die Präsentations- und Argumentationsfähigkeit weiterentwickeln.

Die „Kraft des „Warum?“ ist eine Methode für kreatives Denken, bei der provokative Fragen gestellt werden, um SprecherInnen oder Menschen, die eine Aussage treffen, dazu zu bringen, einige Bestandteile ihrer Mitteilung zu begründen. Bei diesem Vorgang kann die fragende Person bereits die Antwort darauf kennen, aber da eine weitere Frage folgt, können auch neue Einsichten oder Ideen zu Tage kommen.

## Hintergrundinformation: Rhetorische Mittel

In der Geschichte der Rhetorik wurde mit erstaunlicher Regelmäßigkeit eine Reihe von linguistischen Mitteln verwendet, die alle darauf hingen, die Zuhörer dazu zu bringen, die von den Sprechern bzw.

Sprecherinnen genannten Standpunkte zu unterstützen oder anzunehmen. Hier eine kleine Übersicht über ein paar rhetorische Mittel, die Sie in den von Ihnen gewählten Beispielen vielleicht finden können:

- Alliteration: die Wiederholung bereits benutzter Konsonanten in einem Satz („für Frieden und Freiheit“)
- Erweiterung: Wiederholung von Worten oder Begriffen, um sie mehr hervorzuheben („es herrscht Krieg, blutiger Krieg“)
- Analogie: der Vergleich von Dingen, die ähnliche Eigenschaften haben („Das ist so nützlich wie ein Kropf“)
- Übertreibung: eine absichtliche Übertreibung zum Zweck eines größeren Effekts („wir haben das schon tausendmal erlebt“)
- Litotes: Untertreibungen, bei der oft negative Aussagen verwendet werden, um positive zu bekräftigen („Ich habe ja gar nichts gegen die Meinung meines Widersachers, aber...“)
- Metanoia: Eine Aussage wird mithilfe eines Nachgedankens korrigiert, um die Bedeutung hervorzuheben („wir werden zu großen Höhen, nein, zu unglaublichen Höhen aufsteigen“).
- Metapher: Zwei Dinge werden verglichen, indem man eines als das andere bezeichnet („Er ist der Fuchs in unserer Partei“).
- Gleichnis: Eine Sache wird mit einer anderen verglichen, oft in Verbindung mit der Präposition „wie“ („Er redet wie ein Buch“).
- Untertreibung: Damit lässt man etwas weniger interessant erscheinen, als es in Wirklichkeit ist („Wir werden wohl ganz gut überleben“ (nachdem man im Lotto gewonnen hat)).



## Aufgabe:

Für die folgende Aufgabe müssen sich die Lernenden paarweise oder in Gruppen zusammenschließen, aber die Übung kann auch mit der ganzen Klasse durchgeführt werden. Jemand nimmt die Rolle des Verfassers bzw. der Verfasserin einer Aussage oder eines politisch rhetorischen Textes ein, liest die Worte laut vor und macht sie im Endeffekt zur „eigenen Aussage“. Die jeweiligen PartnerInnen oder Klassenkameraden/Klassenkameradinnen fahren dann mit einer Befragung fort, die sich auf die gegebene Aussage bezieht. Jede der Fragen beginnt mit dem Wort „Warum“.

Die SprecherInnen antworten auf die Fragen entsprechend ihrer Kenntnisse und versuchen, alle der Reihe nach zu begründen. In jeder Runde stellen ihnen die jeweiligen PartnerInnen oder ZuhörerInnen vier bis sechs Fragen, vorausgesetzt, sie können ihre gegebenen Antworten über so viele Fragen hinweg aufrechterhalten.

Anmerkung: Es ist wichtig, dass die SprecherInnen die Fragen ehrlich beantworten, selbst wenn sie dadurch der ursprünglichen Aussage widersprechen oder die wahre Bedeutung enthüllen.

## Beispiel:

*„Mein/e GegenspielerIn nimmt Spenden von Machern gewalttätiger Spiele, ruchlosen Bankiers und korrupten Gewerkschaften an.“*

Für dieses Beispiel würden sich folgende Fragen anbieten:

F. Warum nimmt Ihr/e Gegenspieler/in Spenden an?

A. Weil er/sie für eine Kampagne gegen mich Geld braucht.

F. Warum bereitet er/sie eine Kampagne gegen Sie vor?

A. Weil er/sie nicht mit meiner Politik übereinstimmt.

F. Warum stimmt er/sie nicht mit Ihrer Politik überein?

A. Weil er/sie denkt, die Menschen sollten weniger Steuern bezahlen.

F. Warum sollten die Menschen nicht weniger Steuern zahlen?

A. Weil das heißen würde, dass Leute wie ich weniger Geld hätten.

## Zusatzaufgabe:

Wenn die Lernenden ein gutes Verständnis dafür entwickelt haben, wie politische Rhetorik angewandt wird, können sie versuchen, nach diesen Vorgaben eigene politische Aussagen zu treffen und aufzuschreiben. Zuerst müssen sie etwas finden, woran sie Glauben oder was sie unterstützen. Davon ausgehend präsentieren sie ihren Standpunkt, z.B. mithilfe eines politischen Statements für eine neue Politik.

Die oben aufgeführte Liste rhetorischer Mittel ist zwar nicht vollständig, aber die Lernenden sollten dennoch versuchen, zumindest eines davon in ihren Aussagen zu verwenden.

Wenn eine Aussage getroffen wurde, kann die Klasse wieder dazu übergehen, die SprecherInnen Fragen dazu beantworten zu lassen, unterstützt durch die Kraft des „Warum“.



# Nicht zeigen und nicht sagen

Thema	Bedarfsorientiertes Lernen
Primäre Methode für kreatives Denken	Assoziatives Denken
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Sprechen, Beurteilen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Hören
Erforderliches Material	Kleidersack

## Beschreibung:

Mithilfe dieser Aufgabe können die Teilnehmenden etwas über sich selbst in den Unterricht einbringen, wie beispielsweise ihre Interessen, ihren Lebensstil usw. Das Format ähnelt einer „Show & Tell“ Szenerie, also einer Präsentation mithilfe eines mitgebrachten Gegenstands. Damit lassen sich Fragen einfacher zusammenstellen und beantworten und alle haben auch wirklich dieselbe Chance, ihre „Besonderheit“ den anderen vorzustellen.

Die Methode beruht auf einer Art assoziativen Denkens, bei dem man bewusst vermeidet, etwas Naheliegendes zu benennen oder zu präsentieren – eine laterale Denkweise, die Teilnehmende in Sprach- und Alphabetisierungskursen dabei unterstützt, eine differenziertere und verschlüsselte Sprache zu entwickeln.

Assoziatives Denken wird oft für kreative Denkprozesse herangezogen, besonders dann, wenn es einer Idee oder einem Konzept gut tut, diese Methode zum Anstoßen zusätzlicher Ideen zu benutzen. Bei herkömmlichen Wortassoziationen wird dafür zuerst ein einzelner Begriff vorgestellt (normalerweise ein Wort), woraufhin die Teilnehmenden überlegen, was sich damit assoziieren lässt. Zu diesem neuen Vorschlag findet der/die Nächste in der Klasse oder Gruppe eine weitere Assoziation usw. Am Ende bewegt man sich in jeder Runde weiter vom ursprünglichen Begriff weg. Wenn man die Methoden für kreatives Denken benutzt, besteht der wichtigste Unterschied darin, dass man immer wieder zum ursprünglichen Begriff zurückkehrt und darauf achtet, die assoziierten Ideen nicht allzu weit vom Themenschwerpunkt abweichen zu lassen.

## Aufgabe:

Die Aufgabe erfordert einiges an Vorbereitungen, und es ist ratsam, den Teilnehmenden eine Woche dafür Zeit zu geben.

Je nach Stundenplan und Anzahl Teilnehmender kann die Aufgabe über mehrere Klassen verteilt werden, vorausgesetzt, alle bereiten etwas Eigenes vor, das sie aber „nicht zeigen und nicht sagen“ dürfen.

Der Auftrag lautet, etwas über zu überlegen, was einen selbst betrifft und von dem man glaubt, es sei interessant oder ungewöhnlich. Das könnte ein Hobby sein, ein Interesse, eine Sportart oder eine Errungenschaft, es kann sich um etwas Aktuelles oder Vergangenes handeln, ja sogar um etwas, das gerade erst geplant wird (z.B. eine Qualifizierung, der Führerschein, eine Hochzeit etc.). Die eigene Wahl wird den anderen Klassenmitgliedern gegenüber geheim gehalten.

Wenn alle nun wissen, was sie wählen wollen, besteht die nächste Aufgabe darin, mithilfe assoziativen Denkens mit dem Begriff oder der „Besonderheit“, die sie gefunden haben, so viele Begriffe oder Gegenstände wie möglich zu assoziieren. Die anvisierte Zahl sollte zwischen zwanzig und dreißig liegen.

Ein Beispiel, das den Teilnehmenden als Anregung dienen und als Vorführobjekt herangezogen werden kann, wäre jemand, der gerne lernen möchte, Gitarre zu spielen. Damit als Ausgangspunkt könnten folgende Assoziationen gemacht werden:

- Musik
- üben
- Noten
- Saiten
- Plektrum
- Band oder Musikgruppe
- Koffer
- Stimmgabel / Pfeife
- Hals
- Gurt
- Jimi Hendrix
- Holz
- Kapodaster
- Schallloch
- Ständer
- Bund

Diese Liste ist ein wichtiger Teil der Vorbereitung, denn deren Inhalt prägt die folgenden Stufen der Aufgabe.

Die Teilnehmenden überlegen, was sie mitbringen könnten, das - in diesem Fall - mit einer Gitarre zu tun hat. Sie bekommen mitgeteilt, dass dieser Gegenstand in einem Kleidersack versteckt wird, damit ihn die anderen erfühlen, aber nicht sehen können. Es ist sehr wichtig, dass der Gegenstand nicht allzu offensichtlich ist, damit es nicht zu einfach wird, den versteckten Begriff zu erraten.

Die Person, die den Gegenstand mitgebracht hat, wählt außerdem eine Wortassoziation aus ihrer Liste aus. Auch hier fällt die Wahl auf etwas, das nicht so leicht zu erraten ist.

Als letztes wird das Handy (oder etwas Entsprechendes) benutzt, um eine Aufnahme von etwas bewusst Mehrdeutigem zu machen, das für den Begriff steht. Sehr oft wird dazu der Gegenstand von sehr weit weg oder aus einem ungewöhnlichen Winkel heraus fotografiert ODER man nimmt etwas auf, das man damit assoziieren kann (etwa ein Bild von Jimmy Hendrix anstatt einer Gitarre).

Wenn alle drei Vorbereitungen getroffen sind, kann die Präsentation beginnen. Zuerst wird der Gegenstand in den Kleidersack gesteckt und von einem zum anderen weitergereicht, damit die Teilnehmenden nur fühlen, aber nichts sehen können. Danach stellen alle gemeinsam maximal drei Fragen, die nur mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden dürfen, wie beispielsweise: „Ist es aus Metall?“ oder „Ist es teuer?“, „hat es mit einem Hobby zu tun“ etc.

Nachdem die drei Fragen gestellt und beantwortet wurden, wird beratschlagt und eine gemeinsame Vermutung geäußert.

Falls diese falsch ist, kann der/die Moderator/in einen weiteren Hinweis geben, der mit dem Begriff zu tun hat. Es werden wieder drei „ja/nein“-Fragen gestellt, mit denselben Regeln wie zuvor, gefolgt von einer Vermutung.

Wenn der richtige Begriff immer noch nicht gefallen ist, kann man das mehrdeutige Foto zeigen, wieder gefolgt von drei „ja/nein“-Fragen und dem, was die Klasse glaubt, erraten zu haben.

An diesem Punkt muss die Person, die den Begriff präsentiert, das Geheimnis lüften, egal, ob er gefunden wurde oder nicht. Dabei erklärt sie, welche Assoziationen den Hinweisen zugrunde lagen.

Zum Abschluss folgt noch eine Erklärung, welche Verbindung der Begriff zu dem Gegenstand hat, und die Klasse darf nun offene Fragen stellen. Mindestens drei davon werden beantwortet.

### **Zusatzaufgabe:**

Da alle Teilnehmenden nun eine eigene Liste mit Dingen, die sie selbst betreffen, erstellt haben, könnte deren Inhalt dazu benutzt werden, einen Eintrag davon einer anderen Person zuzuweisen. Das bedeutet, alle bekommen etwas, das sie sich nicht selbst ausgesucht haben.

Für diese Aufgabe ist vielleicht etwas Recherche erforderlich. Alle sollen sich eine weitere Liste mit Assoziationen für diesen neuen Begriff überlegen. Wenn sie fertig ist, wird sie mit der ursprünglichen Liste des Urhebers verglichen.



# Familien

Thema	Bedarfsorientiertes Lernen
Primäre Methode für kreatives Denken	Brainstorming
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Schreiben, Lesen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Sprechen, Hören
Erforderliches Material	Auswahl an Familienbildern

## Beschreibung:

Diese Aufgabe stellt den Begriff „Familie“ in den Mittelpunkt. Dabei kann man je nach Vorkenntnissen auf verschiedene Weise und auf unterschiedlichen Niveaus vorgehen.

Im Folgenden werden Übungen zur Aufgabe beschrieben, die jeweils eine andere Technik für kreatives Denken anwenden und zum Entwickeln unterschiedlicher Sprachfertigkeiten beitragen. Bei der ersten sind es Lesen und Schreiben, bei der zweiten Sprechen und Hören. Dennoch benutzen beide dieselben Bilder als visuellen Input für die sprachliche(n) Übung(en).

Die erste Aufgabe greift auf assoziatives Denken und Brainstorming zurück. Um den Wortschatz zu einem bestimmten Thema zu aktivieren, werden Quoten eingesetzt, für den schriftlichen Teil ein willkürlicher Input.

Die zweite Aufgabe verwendet die Technik des Hinterfragens von Hypothesen, was bei der Vorbereitung auf den Diskussionsteil sehr hilfreich ist.

Vor der Durchführung der Aufgabe trägt die Lehrkraft Bilder von verschiedenen Arten des Familienlebens zusammen (beispielsweise ein alleinerziehendes Elternteil, sehr junge Eltern, eine Familie mit mehreren Kindern, eine Großfamilie usw.).

Bei beiden Versionen der Aufgabe sollten die Teilnehmenden in Vierergruppen zusammenarbeiten.

## Hintergrundinformation: Hypothesen hinterfragen

Bei dieser Vorgehensweise wird eine Aussage in ihre Bestandteile zerlegt. Bei jeder Gelegenheit stellt man eine Frage, um festzustellen, ob das, was impliziert wird, auf Fakten basiert oder eher auf etwas, was die Allgemeinheit nur gemeinhin als „richtig“ betrachtet.

Zum Beispiel erscheint die Aussage „Den Unterricht plant am besten eine erfahrene Lehrkraft“ auf den ersten Blick recht harmlos. Wenn wir sie jedoch hinterfragen, können wir eine ganze Liste von Hypothesen finden, die dabei gemacht werden, wie etwa die folgenden:

- Das Wort „Erfahrung“ impliziert, dass sich jemand auf einem Gebiet verbessert hat, was vielleicht nicht immer der Fall ist, vor allem wenn sich dabei „schlechte Gepflogenheiten“ nur noch verstärkt haben.
- Muss wirklich eine Lehrkraft den Unterricht planen? Es könnte genauso gut jemand tun, der aus beruflichen oder sonstigen Gründen über die entsprechende Kompetenz verfügt.
- Eine Unterrichtsstunde muss geplant werden: Es gibt auch Modelle, die für einen anderen Lehransatz plädieren.
- Eine Unterrichtsstunde muss von einer einzigen Person geplant werden: Eine kleine Arbeitsgemeinschaft könnte es vielleicht noch besser erledigen.
- Eine Unterrichtsstunde muss von einem Menschen geplant werden: Es klingt vielleicht unrealistisch, aber es gibt bereits Lehr- und Lernsysteme auf Computer, mit denen man Leistungsbewertungen durchführen und den Unterrichtsinhalt entsprechend anpassen kann.

## Aufgabe 1:

Jede Gruppe bekommt ein Foto zugeteilt, das verschiedene Aspekte des Familienlebens zeigt. Dann zählen die Teams jeweils 15 Gedanken auf, welche die Bilder in ihnen auslösen. Das sind die „Assoziationen“. Das Ganze sollte nur ein bis zwei Minuten dauern.

Nachdem die Assoziationen zusammengestellt wurden, machen sich die einzelnen Gruppen jeweils über ihre Liste Gedanken und formulieren daraus einen Titel für das Foto. Diesen schreiben sie auf ein Blatt Papier.

Auf einem zweiten Blatt sollen sie nun den Personen auf dem Bild Namen zuteilen und auf einem dritten einen Ort, wo diese Situation stattgefunden haben könnte (z.B. „Paris“), zusammen mit einer detaillierten Ortsbezeichnung (z.B. „in einem kleinen Haus“).

Die Blätter mit den Titeln, den Namen und der Ortsbeschreibung werden eingesammelt und jeder Gruppe werden wahllos ein Titel, ein Ort und zwei Namen aus den Namenslisten zugeteilt.

Die Teilnehmenden werden nun gebeten, zu diesen neuen Informationen - also dem Titel, dem Namen und der Ortsangabe - eine kleine Geschichte zu erfinden und sie aufzuschreiben. Inhalt und Art der Geschichte richten sich an dem jeweiligen Sprach- oder Alphabetisierungsniveau aus. Anfänger könnten beispielsweise gebeten werden, eine kurze Beschreibung der Familie zu liefern (Namen, Wohnort, Berufe etc.), wogegen die Teilnehmer auf höheren Niveaus detailliertere Beschreibungen geben sollten – von den Charaktereigenschaften und dem Erscheinungsbild der einzelnen Personen bis hin zum typischen Alltag dieser Familie.

## Aufgabe 2:

Die Lehrkraft trifft den Teilnehmenden gegenüber zu denselben Familienfotos eine Reihe von Aussagen, mindestens eine pro Bild. Die folgenden Beispiele können zu diesem Zweck angepasst, erweitert oder verändert werden, es soll aber in jedem Fall provokant bleiben oder als spätere Diskussionsgrundlage dienen:

- das Bild einer arbeitenden Frau – Aussage: Frauen von heute leben in moderner Sklaverei.
- das Bild einer Großfamilie - Aussage: Heutzutage ist es nicht mehr möglich, in einer Großfamilie zu leben.
- ein junges Paar bei sich zu Hause - Aussage: Wenn man vor der Hochzeit zusammenlebt, steht es um eine spätere Heirat schlecht

Jede Lerngruppe erhält ein Foto und eine Aussage, die nicht dazu passt. Als erstes muss man mit den anderen Gruppen reden. Jede beschreibt ihr Foto (ohne es zu zeigen), um herauszufinden, welches Team die dazu passende Aussage hat. Titel und Aussagen miteinander in Verbindung zu bringen kann je nach Sprachniveau auf unterschiedliche Weise geschehen, und mit einigen Varianten kann man die Herausforderung noch steigern. Hier einige Vorschläge, wie man bei diesem Teil der Aufgabe vorgehen könnte:

- Es dürfen nur „ja-nein-Fragen“ gestellt werden.
- Beim Antworten müssen mindestens zwei Adjektive dem Nomen vorangestellt werden.
- Bestimmte Wörter dürfen nicht verwendet werden (Frau/en, Mann/Männer, Mutter, Vater etc.).

Für Lernende auf niedrigem Sprachniveau könnte diese „Suchaufgabe“ als Erweiterung der Übung dienen, wo sie Gelegenheit haben, Fragen zu stellen und selbst auf Fragen zu reagieren, wenn auch in vorgeschriebener und eingeschränkter Form.

Die Erweiterung für Fortgeschrittenere könnte folgendermaßen aussehen: Nachdem alle Fotos und Aussagen richtig zugeordnet wurden, erfolgt eine Diskussion über die Richtigkeit der Aussagen.

Um die Debatte auf kontroverse oder zweifelhafte Inhalte hin zu lenken, sollten alle Hypothesen, die in der Aussage getroffen werden, infrage gestellt werden. Dabei können die Teilnehmenden der Vorgehensweise zum Hinterfragen von Hypothesen folgen, wodurch mithilfe der dadurch aufkommenden weiteren Fragen die Diskussionsteilnehmenden zu einem Entschluss und/oder einer Übereinkunft geführt werden sollen.



## Zusatzaufgabe:

Um zu diesem Thema weiterführende Übungen machen zu lassen, könnte man die Teilnehmenden über ihr eigenes Familienmodell oder eines, mit dem sie sich gerne näher beschäftigen wollen, nachdenken lassen.

Die Lernenden sollen sich allgemeingültige Rollen oder Verwandtschaftsverhältnisse in dieser „bekannten“ Situation durch den Kopf gehen lassen, die umstritten sind. Unter diesen Gesichtspunkten machen sie dann willkürlich kontroverse oder übertriebene Aussagen über ein Familienmodell oder ein Verwandtschaftsverhältnis, mit dem sie vertraut sind. Nachdem sie die Aufgabe erledigt haben, werden die Aussagen den anderen mitgeteilt (vielleicht auch anonym). Die Gruppe übt damit noch einmal das Hinterfragen von Hypothesen.



# Zusammenfassung einmal anders

Thema	Bedarfsorientiertes Lernen
Primäre Methode für kreatives Denken	Was wäre, wenn...?
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Sprechen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Schreiben
Erforderliches Material	Kein Material erforderlich

## Beschreibung:

Geschichten schreiben ist eine sehr produktive Methode zur Förderung sprachlicher und kommunikativer Fertigkeiten im Sprach- und Alphabetisierungsbereich. Aber sei es eine Kurzgeschichte oder ein ganzer Roman, nichts davon kommt ohne einen erheblichen Planungsaufwand aus.

In Wirklichkeit gibt es nur sehr wenige Menschen, die tatsächlich einen gesamten Roman schreiben (im Vergleich zu denen, die es nicht tun), obwohl es sich dabei um die vorherrschende Art handelt, kommerziell Geschichten zu veröffentlichen. Ein Roman bietet eine Plattform für komplexe Handlungsabläufe mit Rahmenhandlungen, besetzt mit den verschiedensten Persönlichkeiten, die teilweise unglaublich detailgetreu beschrieben werden. Dennoch kann das Romanschreiben eine schwierige Herausforderung sein, vor allem für Menschen, die sich mit dem schriftlichen Umsetzen von Sprache nicht gerade leichttun.

Für die Zusammenfassung eines Buches verwendet man dagegen eine Kurzform des Schreibens, die nichtsdestoweniger jedem Mochtegern-Autoren die Möglichkeit eröffnet, die Geschichte mit derselben Flexibilität zu planen, wie es ein/e Romanschreiber/in tut. Bei dieser Aufgabe wird die Freiheit, die eine solche Zusammenfassung bietet, zusammen mit ihrer relativ kurzen Form genutzt, um zu erleben, wie sich eine Geschichte auf Basis der „Was wäre, wenn...?“-Methode für kreatives Denken entwickeln kann.

Diese Methode wird oft angewandt, wenn zum Erzielen kreativerer oder alternativer Ergebnisse ein anderer Blickwinkel oder ein anderer Pfad gefragt ist. Die besondere Vorgehensweise bei dieser Aufgabe wird im Folgenden beschrieben, zusammen mit einigen Richtlinien zum Schreiben einer Buchzusammenfassung.

## Hintergrundinformation: Schreiben einer Buchzusammenfassung

Eine Zusammenfassung ist einfach eine klare, faktische Kurzversion der Handlung eines Romans. Normalerweise umfasst sie etwa 500-800 Wörter, selten sind es mehr als 1000. Manchmal passt sie auf eine einzige Seite, aber das ist kein wichtiges Kriterium. Es handelt sich dabei definitiv nicht um den Umschlagtext eines Buches, denn dieser ist eher dazu gedacht, zu Verkaufszwecken Leser/innen anzuziehen.

Folgende Richtlinien sind zu bedenken, bevor man mit der zentralen schriftlichen Aufgabe beginnt:

- Die Zusammenfassung befolgt den Zweck, eine kurze Beschreibung des Handlungsstrangs mitsamt dessen Ende zu liefern.
- Es wird eine direkte Sprache verwendet und die wichtigsten Punkte und Personen werden genau beschrieben.
- Werden die Namen der Personen genannt, kann man sie deutlich machen, indem der Text fett dargestellt oder unterstrichen wird.
- In der ersten Zeile kann man bereits eine sehr kurze Beschreibung des Buches liefern, wie „die Geschichte eines Zauberers im Mittelalter, der seine Zauberkräfte verliert und deshalb eine Art Umschulung braucht“.
- Man darf nicht vergessen, die Geschichte zu erzählen, aber man muss dabei nicht gleich alle wichtigen Wendungen preisgeben.



## Aufgabe:

Die Teilnehmenden stellen eine kurze Liste von Büchern (Romanen) zusammen, die sie bereits gelesen haben, wobei die Lieblingsbücher zuerst genannt werden. Wenn der Fall eintritt, dass jemand nur wenige oder gar keine Bücher gelesen hat, kann man stattdessen auch Spielfilme aufzählen, die man kennt.

Für den Moment bleibt diese Liste bei der Lehrkraft. Später wird sie dann wieder zurückgegeben.

Mithilfe bekannter Geschichten wird nun dargestellt, wie sich mit „Was wäre, wenn...?“-Fragen Handlungsstränge einer Geschichte untergraben bzw. verändern lassen. Zuerst geht es um die Geschichte von Schneewittchen und den sieben Zwergen, den viele aus dem Disney-Animationsfilm kennen, wenn nicht aus alten Märchenbüchern.

Zur Einführung werden die folgenden Fragen gestellt, wobei die Antworten mündlich gegeben werden und auch originelle Ideen genannt werden dürfen, wann immer es möglich ist.

Was wäre, wenn Schneewittchen sich in einen der Zwerge verliebt hätte?

Was wäre, wenn der Prinz sich mit Schneewittchens Stiefmutter verbündet hätte?

Was wäre, wenn Schneewittchen von Grund auf böse wäre?

Wenn es scheint, dass die Teilnehmenden sich mit dieser Vorgehensweise vertraut gemacht haben, werden sie aufgefordert, eigene „Was wäre, wenn...?“-Fragen in Bezug auf Schneewittchen beizusteuern.

An dieser Stellen kann man auch andere bekannte Geschichten als Ausgangspunkt anbieten, wie „Rotkäppchen“, „Dornröschen“, „Die drei kleinen Schweinchen“ usw.

Nun kommen die Teilnehmenden auf ihre Bücherlisten zurück und wählen davon ein Werk aus, zu dem sie mindestens fünf „Was wäre, wenn...?“-Fragen stellen, um die Geschichte absichtlich in eine andere Richtung zu lenken. Dabei dürfen sie in kleinen Gruppen zusammenarbeiten, damit sie diesen Teil der Aufgabe miteinander diskutieren können.

Wenn alle mindestens fünf „was wäre, wenn...?“-Fragen gestellt haben, müssen sie diese auf diejenige begrenzen, die womöglich am interessantesten ist oder am produktivsten zur Veränderung ihrer Geschichte beiträgt. Jetzt teilen alle ihre Fragen der Klasse mit, wodurch alle noch einmal konstruktive Ratschläge geben können, bevor die eigentliche Schreibaufgabe beginnt.

Wenn jede/r Teilnehmende eine zufriedenstellende „Was wäre, wenn...?“-Frage gefunden hat, die sich für die Aufgabe eignet, schreiben alle eine Kurzfassung zu dem Buch. Der Inhalt orientiert sich aber daran, wie er geworden wäre, hätte man sich an die Gedankenspiele gehalten, die sich aus den Fragen ergaben.

## Zusatzaufgabe:

Schreiben ist zwar für sich bereits eine gute Übung zur Förderung von Sprach- und Alphabetisierungskenntnissen, bei dieser Aufgabe ist jedoch das Verständnis, wie „Was wäre, wenn...?“-Fragen aufgebaut werden und wie man darauf reagieren, kann das primäre Lernziel.

Um sicherzugehen, dass das Ganze auch außerhalb des Klassenraums angewandt werden kann, bekommen die Teilnehmenden den Auftrag, mindestens fünf „Was wäre, wenn...?“-Fragen zu finden, die sich auf eine Fernsehshow beziehen, welche sie sich immer anschauen. Das könnte eine Soap-Oper sein oder ein Sitcom, ein Drama usw. Das Ziel ist dasselbe, nämlich der Geschichte eine neue Richtung zu geben und ihr mit Hilfe von „Was wäre, wenn...?“-Fragen eine neue Realität zuzuweisen.

Wenn alle wieder im Klassenraum sind, stellen sie ihre Ergebnisse in mündlicher Form vor.



# Weitverbreitete Medien

Thema	Bedarfsorientiertes Lernen
Primäre Methode für kreatives Denken	Assoziatives Denken
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Sprechen, Hören
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Schreiben
Erforderliches Material	Werbeposter

## Beschreibung:

Wir leben in einer Welt, die buchstäblich mit Medien übersät ist. Angefangen vom Fernsehen über Handys, Tablets, Zeitungen, Zeitschriften bis hin zum Radio ist es schwer (wenn nicht gar unmöglich), durch den Tag zu kommen, ohne dass unsere Sinne von Medienunternehmen bombardiert werden.

Ein Medium, das sich vielleicht noch mehr aufdrängt als alle anderen und wahllos in allen möglichen Kanälen erscheint, ist die Werbung. Wenn wir die Straßen einer Stadt entlanggehen, sehen wir Werbetafeln, große Bildschirme und Plakate in den Fenstern. Unsere Zeitschriften und Zeitungen sind voll davon, sogar wenn wir uns in den sozialen Medien bewegen oder im Internet, werden wir nicht davon verschont. Überall erscheint Reklame auf den Bildschirmen, oft sogar gezielt an unsere persönlichen „Bedürfnisse“ gerichtet. Tatsächlich hat der Ertrag durch die Werbung den großen Anstieg an Fernsehkanälen ermöglicht, wo sie Komödien, Filme, Reportagen etc. unterbrechen darf. Werbung ist wirklich alles beherrschend, man findet sie einfach überall.

Es gibt aber auch einen positiven Aspekt des weitverbreiteten Vorhandenseins von Werbung, nämlich, dass sich hier alles um Kommunikation und Sprache dreht. In ihrer besten Form nutzt sie das Können, die Erfahrung und Intelligenz professioneller Werbetexter, ganz abgesehen von den Fähigkeiten einiger der kommunikativsten und versiertesten Fotografen. Und als Unterrichtsressource ist sie auch noch frei für uns verfügbar.

## Aufgabe:

Zunächst müssen die SchülerInnen sich eine Reihe von Werbungen beschaffen, die sie in erster Linie nach dem „interessanten“ Bildinhalt auswählen. Sie erhalten die Anweisung, Werbung aus Zeitschriften oder Zeitungen zu wählen, aber sie können auch Reklametafeln oder Plakate fotografieren, wenn sie diese visuell ansprechend finden.

Nachdem die Bilder abgegeben wurden, werden sie zum Projizieren auf die Leinwand eingescannt und/oder vorbereitet, wenn Sie über einen Beamer verfügen. Sorgen Sie andernfalls dafür, dass die zusammengetragenen Bilder groß genug sind oder großformatig ausgedruckt werden können.

Nachdem Sie die Bilder in ungeordneter Reihenfolge verteilt haben, zeigen Sie zunächst das erste davon.

Ziel der Aufgabe ist es, bei den Teilnehmenden eine oder mehrere Geschichten hervorzurufen, die sie mithilfe assoziativen Denkens gemeinsam erarbeiten. Diese Methode basiert auf unserer Fähigkeit, zwischen grundverschiedenen Konzepten Verbindungen herzustellen. Das ist etwas, mit dessen Umgang unser Gehirn von Natur aus Erfahrung hat.

Legen Sie in der Klasse eine Reihenfolge fest und lassen Sie die erste Person aufgrund dessen, was sie auf dem ersten Bild erkennen kann, eine völlig unbekannte Geschichte erzählen. Falls es sich um eine Modeaufnahme mit dem Eiffelturm im Hintergrund handelt, könnte die Erzählung in Paris beginnen, aber auch die Nähe eines Flusses oder einfach nur eine Stadt wären mögliche Handlungsorte.

Die Lernenden tragen dann nacheinander mit je einem weiteren Satz zum Fortlauf des Geschehens bei.

Sie können immer, wenn jemand anderes an der Reihe ist, ein neues Bild präsentieren oder ein einziges für mehrere Runden verwenden, wenn es scheint, dass es aufgrund seiner visuellen Stimuli noch nicht ausgeschöpft ist.

Es ist gut, die Akteure, die in der Geschichte vorkommen sollen, schon früh festzulegen, denn sie müssen im Normalfall zum Zweck der Kontinuität beibehalten werden, obwohl natürlich auch neue Charaktere später in das Geschehen eingreifen können. Die Katalysatoren zur Fortentwicklung der Erzählung sind hauptsächlich Gegenstände und / oder Situationen, die auf den Reklamebildern zu sehen sind.

Jede/r Schüler/in muss gut zuhören, denn die Art und Weise, wie die Geschichte weitergeht, basiert auf den Elementen, die bereits zuvor eingebracht wurden. Dabei müssen aber auch die neuen Informationen aus den Bildern in Betracht gezogen werden.

Legen Sie abhängig von der Anzahl der Teilnehmenden fest, wie viele Runden für jede Geschichte anberaumt werden. Das ist wichtig, denn es muss klar sein, wann man langsam zum Ende kommen sollte.

Benutzen Sie wenn möglich ein Audiogerät, um die Geschichte aufzunehmen. Das erfordert nur eine minimale Überarbeitung, um die Pausen und alles, was nicht zur Erzählung gehört, heraus zu löschen. Aber dadurch, dass immer wieder zurück- und vorgespult werden kann, liefert es einen fortlaufenden Erzählstrang.

Die Teilnehmenden sollten darüber diskutieren, welche Elemente der Geschichte auf eher formale Weise erzählt werden sollten, denn zuerst geht es eher darum, die Ideen für GeschichtenerzählerInnen zusammenzutragen, als ein fertiges und publizierbares Werk zu erstellen. Dieses Verfahren kann ganz schön anspruchsvoll sein, aber es macht auch Spaß.

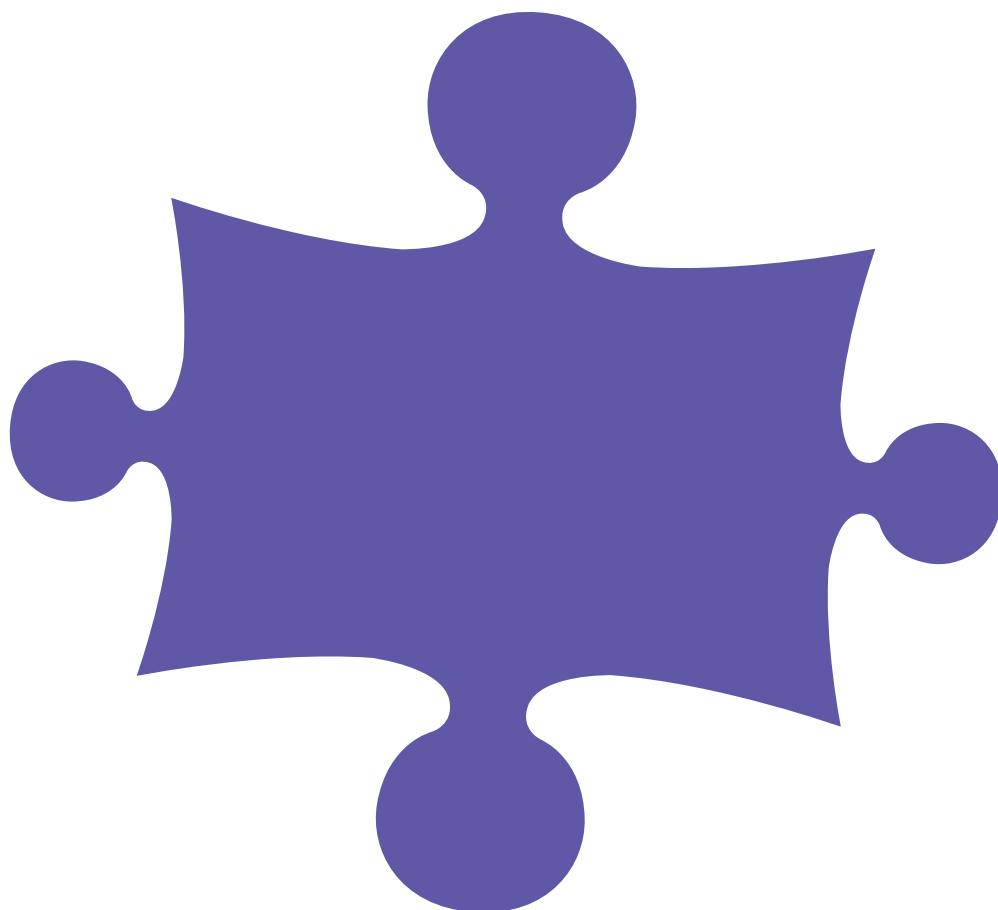
### **Zusatzaufgabe:**

Am naheliegendsten wäre es, als erweiterte Aufgabe die Teilnehmenden in oder außerhalb der Klasse das Ganze noch einmal selbstständig durchführen zu lassen. Die Notwendigkeit, für die Bestandteile der Geschichte, zu welchen die anderen beigetragen haben, Assoziationen zu finden, fällt hier zwar weg, aber es muss nach wie vor jeder der Reihe nach auf die visuellen Darstellungen auf den Reklamebildern reagieren.

Nachher sollten die Lernenden bestimmen, welche Erzählelemente die interessantesten waren und mit diesen als Grundlage eine formale Geschichte schreiben.







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Agreement number: 2014-1-UK01-KA204-000081

