

## EPA und die W-Fragen

(23–26\_US)

Afra Sturm

Eine grosse Schwierigkeit beim Schreiben einer Geschichte stellt das Finden von Ideen dar. Diese Schwierigkeit stellt sich in besonderem Masse für SuS, die nicht über einen grossen Geschichten-schatz verfügen, aus dem sie Ideen entnehmen und abwandeln können. **Ziel dieser Musteraufgabe** ist es, aufzuzeigen, wie mit einer 2. oder 3. Klasse die Ideenfindung durch eine Kombination von Schreibstrategie und Textmusterwissen ange-regt und unterstützt werden kann.

Der **Aufbau dieses Dokuments** ist wie folgt:

- A Teil A schlägt einen Ablauf über alle in diesem Dokument enthaltenen Aufgaben vor.
- B Teil B erläutert die Grundidee, Ideenfindung und Aufbau von Geschichten kombiniert zu vermitteln.
- C Teil C zeigt, wie die Strategie zur Ideenfindung und Textmusterwissen explizit vermittelt werden können.
- D Teil D enthält Hinweise zum formativen Beur-teilen, die im separaten Dokument 23–26\_US\_Strat\_Beispiele anhand ausgewählter SuS-Bei-spiele ausgeführt werden.

Die Materialien zur Aufgabe finden sich im Doku-ment 23–26\_US\_Strat\_Materialien (jeweils mit M1 etc. abgekürzt).

### A Ablauf

Die Musteraufgabe setzt sich aus mehreren Teilen zusammen, für die folgender Ablauf vorgeschlagen wird (mit ungefähren Angaben zum Umfang):

- |   |    |
|---|----|
| 1) Den SuS wird eine Geschichte vorgele-sen, die als Mustertext dient. Anhand dieses Mustertexts wird der prototypi-sche Aufbau von Geschichten erarbeiten. | 1L |
| 2) Nutzen der W-Strategie erläutern   | 1L |
| 3) Die W-Strategie modellieren  | 1L |
| 4) Die W-Strategie memorieren und mit ih-rer Hilfe mehrere Geschichten erfinden   | 1L |
| 6) Eine Geschichte auswählen ausformulie-ren  | 1L |

### B W-Fragen und der Aufbau von Geschichten

In den meisten Lehrmitteln wird die Ideenfindung beim Schreiben einer Geschichte unterstützt, in-dem bspw. Figurenkarten, Ortskarten und Ähnli-ches eingesetzt werden. Diese Formen der Unter-stützung arbeiten oft mehr oder weniger direkt mit **W-Fragen**: Wer kommt in der Geschichte vor? Wo findet die Geschichte statt? Was passiert? ...

Die genannten W-Fragen nehmen typische Ele-mente einer Geschichte auf, wie sie v.a. zu Beginn einer Geschichte eingeführt werden. Um die Ideenfindung hinsichtlich Erzählverlauf anregen zu können, lohnt es sich, die W-Fragen kombiniert mit dem prototypischen Aufbau von Geschichten zu vermitteln. Der **prototypische Aufbau von Ge-schichten** besteht zunächst aus der Eröffnung bzw. dem Erzählanlass, der meistens als «Einleitung» bezeichnet wird: Da «Einleitung» jedoch nicht ein typisches Element von Geschichten meint – nahe-zu jeder Text hat eine Einleitung –, wird hier «Er-zählanlass» oder «Erzählsituation» vorgezogen, die das Charakteristische eines Geschichtenanfangs benennen. Im Weiteren lassen sich Erlebnis, Prob-lem, Folgeereignisse, Lösung sowie Schluss unter-scheiden (vgl. dazu auch das Geschichtenmuster aus der Musteraufgabe «Fabulieren im Erzähl-kreis» [21\_US\_Sozial]).

Damit der Aufbau von Geschichten für die SuS einer 2. oder 3. Klasse besser memorierbar ist, wird er hier auf drei Elemente reduziert und mit **EPA** abgekürzt. **EPA** ist eine ehemalige Schweizer Warenhauskette: In dem hier verwendeten Sinne soll es als **Ideen-Warenhaus** verstanden werden.

Tabelle 1 auf der folgenden Seite enthält zu den einzelnen Elementen jeweils eine kurze Beschrei-bung:


	<b>Erzählsituation</b> <i>Die Figuren, der Ort, die Rahmenhandlung werden für die Leser/-innen eingeführt.</i>
	<b>Problem + Folgeereignisse</b> <i>Es geschieht etwas Unerwartetes, das neue Ereignisse auslöst. Mit den Folgeereignissen können neue Figuren auftreten.</i>
	<b>Auflösung (Lösung + Schluss)</b> <i>Das Problem wird gelöst, oftmals ebenfalls auf eine unerwartete Art und Weise.</i> <i>Es entsteht eine neue Situation, die abschliessend kurz beschrieben wird.</i>

Tabelle 1: EPA im Überblick

Die Ideenfindung kann zusätzlich entlastet werden, indem die SuS einen **Mustertext** und allenfalls auch eine Anleitung erhalten, wie sie auf der Basis des Mustertexts eine ähnliche Geschichte – eine Parallel-Geschichte – erfinden können («Ersetze die Figur X durch Figur Y», «Behalte die Figuren X und Y, ersetze aber die Situation W durch Situation Z» usw.).

In dieser Musteraufgabe werden alle drei Unterstützungsmöglichkeiten kombiniert:

- Den prototypischen Aufbau von Geschichten vermitteln
- Ideenfindung und Aufbau durch einen Mustertext unterstützen
- Die Ideenfindung mit textsortentypischen W-Fragen anregen

Während a) und b) auf der Ebene des Textproduktes ansetzen, fokussiert c) die Ebene der Textproduktion. Zusätzlich zu diesen Unterstützungsmöglichkeiten wird in dieser Musteraufgabe gezeigt, wie beide Ebenen den SuS *explizit* vermittelt werden können.

Bevor dies ausgeführt wird, zwei Anmerkungen:

- W-Fragen sind textsortenspezifisch bzw. genrespezifisch. Sie eignen sich deshalb nicht für Texte mit einem anderen Aufbau (argumentative Briefe, Reportagen, Anleitungen etc.).
- Bildergeschichten wie Papa-Moll-Geschichten etc. sollen das Schreiben zu weiten Teilen entlasten: Da die Geschichte vorgegeben ist, entfällt die Ideenfindung. Problematisch dabei ist,

dass solche Bildergeschichten oft nicht dem prototypischen Aufbau von Geschichten entsprechen: Die Erzählsituation wird häufig implizit vorausgesetzt. Hinzu kommt, dass schwächere SuS auf der Basis von Bildern keine Geschichte erzählen, sondern lediglich die einzelnen Bilder beschreiben.

## C Explizite Vermittlung

Das Anwenden einer Strategie ist kein Selbstzweck, sondern die Strategie wird für das Lösen einer bestimmten Aufgabe benötigt. Entsprechend zentral ist, dass das Lernarrangement so gestaltet ist, dass sie das Anwenden einer konkreten Strategie herausfordert. Analoges gilt für die Instruktion: Es muss für die SuS deutlich werden, dass das Anwenden der Strategie gute Gründe hat, dass sie damit eine Aufgabe erfolgreicher bewältigen können.

Die folgenden Abschnitte C1 und C2 erläutern explizite Vermittlung bezogen auf die Ebene Textprodukt, während C3 und C4 die explizite Vermittlung in Bezug auf die Textproduktion illustrieren.

### C1 Erzählwelt und EPA

*Benötigtes Material:*

- M1 (zum Vorlesen)
- M2 als Kopie für die SuS (Alternative: M3)

Da nicht alle SuS über einen «Geschichtenschatz» verfügen, lohnt es sich, zu Beginn eine Erzählwelt einzuführen, die sich mit eigenen Geschichten ausbauen lässt. Für 2. und 3. Klasse gleichermaßen geeignet ist etwa das Märchen «Die Bremer Stadtmusikanten», das in M1 in einer vereinfachten Form vorliegt.

Der Text «Die Bremer Stadtmusikanten» kann den SuS vorgelesen werden, ohne dass das Märchen als Gattung besprochen werden muss. Dagegen ist es für das Erfinden eigener Geschichten zentral, dass der Aufbau der Geschichte erläutert wird. Damit dieser für die SuS besser nachvollziehbar ist, wurde mit M2 eine Art Zusammenfassung erstellt, die den Aufbau der Geschichte verdeutlicht.

Alternativ zu den «Bremer Stadtmusikanten» kann auch das Buch «Freunde» als Erzählwelt eingeführt werden: Mit diesem Buch lernen die SuS die tieri-

schen Freunde Franz von Hahn, Johnny Mauser und den dicken Waldemar kennen. Mit einer Geschichte aus «Kriminalfälle für Freunde» kann den SuS der prototypische Aufbau einer spannenden Geschichte vermittelt werden (zum Kriminalfall «Der Kinderraub» liegt mit M3 analog zu M2 eine Zusammenfassung vor). Diese Erzählwelt lässt sich ebenfalls gut ausbauen.

Hinweis: Im Anhang der Materialien finden sich weitere Texte, die sich als Ausgangspunkt eignen, jeweils mit einer Zusammenfassung analog zu M2.

Der **Ablauf für den ersten Teilschritt** ist insgesamt wie folgt:

- 1) Den Text vorlesen:
  - Vereinfachte Fassung des Mustertextes «Die Bremer Stadtmusikanten»
  - Alternative:* «Freunde» und den eigentlichen Mustertext «Kinderraub»
- 2) Mustertext nochmals portionenweise vorlesen (E-P-A) und jeweils die einzelnen Geschichtenelemente kurz erläutern (analog zu Tabelle 1).
- 3) Den SuS erklären, dass sie sich mithilfe von **EPA** den Aufbau von Geschichten besser merken und so nachher auch für das Erfinden eigener Geschichten nutzen können.
- 4) Die SuS memorieren den Aufbau, indem sie einander zu zweit **EPA** erklären. Sie überprüfen sich gegenseitig mithilfe von M2.

Anschliessend ist den SuS zu erläutern, dass sie selbst eine gute Geschichte erfinden und schreiben sollen. Das könne eine spannende, eine witzige oder auch traurige Geschichte etc. sein. Zuerst müsse aber darüber nachgedacht werden, wie man das macht.

## C2 W-Fragen als Strategie nutzen

Die einzelnen Elemente einer prototypischen Geschichte können beim Erfinden einer eigenen Geschichte mit W-Fragen angeregt werden. Tabelle 2 zeigt dies im Überblick: Die Fragen in Klammern können weggelassen werden, so etwa für SuS einer 2. Klasse oder auch für schwächere SuS einer 3. Klasse (vgl. M4 und M5).

Die W-Fragen stellen für sich genommen noch keine Strategie dar, sondern erst, wenn sie gezielt zur Ideengenerierung genutzt werden. Anders formuliert: Wenn man nicht recht weiss, was für eine Ge-

schichte man schreiben möchte, kann man mithilfe der W-Fragen erste Ideen entwickeln.

<b>E</b>	<b>Wer</b> kommt in der Geschichte vor? <b>Wo</b> findet die Geschichte statt? <b>Wann</b> findet die Geschichte statt?
<b>P</b>	<b>Was</b> passiert in der Geschichte? ( <b>Wie</b> geht die Geschichte weiter?)
<b>A</b>	<b>Wie</b> wird das Problem gelöst? ( <b>Wie</b> hört die Geschichte auf?)

Tabelle 2: E-P-A in Kombination mit W-Fragen

## C3 Die W-Strategie explizit vermitteln

Vermittelt wird die Strategie explizit, das heisst: Wichtig ist zunächst, dass die SuS verstehen, dass Ideen nicht einfach vom Himmel fallen, dass auch gute bzw. versierte SchreiberInnen oft lange brauchen, um eine gute Idee zu generieren. Dies ist für schwächere SuS wichtig, da diese oftmals glauben, «gut schreiben» meine «schnell schreiben können». Gleichzeitig sollen die SuS ein erstes Verständnis davon entwickeln, dass es «Tricks» gibt, die helfen – Tricks, die auch gute SchreiberInnen anwenden.

**Explizite Vermittlung** bedeutet nun, dass den SuS **vorgeführt** wird, **wie die «Tricks» funktionieren**, dass **die einzelnen Schritte benannt und begründet** werden. Bewährt hat sich dabei ein Vorgehen, das mehrphasig ist (vgl. Abbildung 1). In einer ersten Phase wird Hintergrundwissen zum Genre, zur Textsorte vermittelt, das hier – wie in Abschnitt C1 und C2 bereits ausgeführt – v.a. den Aufbau beinhaltet.

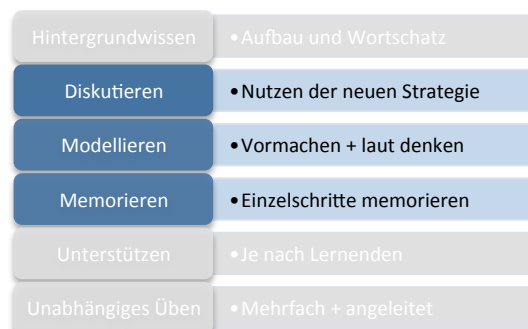


Abbildung 1: Phasen der expliziten Vermittlung von Schreibstrategien nach Graham & Harris (2005)

Zum Hintergrundwissen zählt aber auch Wortschatz, der für das Bewältigen der Schreibaufgabe wichtig ist. Erhalten die SuS den Auftrag, die Ge-

schichte der Bremer Stadtmusikanten weiterzuspinnen, kann ihnen eine kleine Auswahl an Textbausteinen wie in M8 angeboten werden. Da es sich bei diesen Textbausteinen um thematischen Wortschatz handelt, werden sie den SuS erst erläutert, nachdem ihnen die W-Strategie vorgeführt wurde. Das verweist darauf, dass die Phasen der expliziten Vermittlung keineswegs immer in einer bestimmten Reihenfolge erfolgen müssen, sondern je nach Zielsetzung oder Lernstand der SuS auch anders angeordnet werden können. Denkbar ist darüber hinaus, dass eine Phase mehrfach durchgeführt wird.

Zur **expliziten Vermittlung der W-Strategie** sind die Phasen Diskutieren, Modellieren und Memorieren zentral: Für das Erlernen einer Strategie müssen die SuS die einzelnen Schritte einer Strategie verstehen und «nacherzählen» können.

Zwei Anmerkungen:

- Diese Musteraufgabe ist so angelegt, dass sie ergänzend zu Lehrmitteln wie auch unabhängig davon verwendet werden kann.
- Eine explizite Vermittlung eignet sich frühestens ab Klasse 2. Eine stark vereinfachte Variante dieser Musteraufgabe ist für Klasse 1 in der Musteraufgabe 21–22\_US\_Strategie ausgeführt. Sie wird zudem in erster Linie mündlich durchgeführt.

Im Folgenden wird gezeigt, wie die drei Phasen Diskutieren, Modellieren und Memorieren konkret umgesetzt werden können.

#### **a) Phase Diskutieren**

*Benötigtes Material:*

- Karteikarte M4 (einfach), auch als Folie
- Karteikarte M5 (erweitert), auch als Folie

Schwächere SuS bilden oftmals einen Schreibbegriff aus, der nicht angemessen ist: Zum einen reduzieren sie Schreiben gerne auf «schön und korrekt schreiben», zum anderen glauben sie, dass gute SchreiberInnen einen Text einfach «runterschreiben» können und nicht lange überlegen oder gar überarbeiten müssen. In der Phase Diskutieren gilt es, ein Verständnis von Schreiben aufzubauen oder zumindest so anzulegen, dass die SuS Schreiben als längeren Prozess begreifen: Gerade gute SchreiberInnen begnügen sich nicht mit einer ersten Idee, sondern nehmen sich Zeit, Ideen zu

entwickeln. Dabei wenden sie Strategien an: sie haben ihre «Tricks».

Wenn man schreibt, passiert ganz viel im Kopf. Erst recht, wenn man eine Geschichte erfinden und schreiben will. Wenn ich selbst eine Geschichte erfinde, überlege ich ganz viel.

Ein Problem ist, dass ich oft nicht sofort DIE Idee für eine Geschichte habe. Die gute Idee fällt auch nicht einfach vom Himmel – da könnte man nämlich sehr, sehr lange warten! –, sondern man muss eben viel überlegen. Es gibt aber einen Trick: Mit dem Trick kommt man einfacher zu guten Ideen, vor allem auch zu besseren Ideen. Diesen Trick möchte ich euch zeigen.

*Kommentar 1: Schreiben als Denken, als Überlegen*

An dieser Stelle kann die Strategie benannt und im Überblick dargestellt werden (mit M4 oder M5):

Der Trick, den ich euch zeigen möchte, hat einen Namen: es ist «EPA und die W-Fragen». EPA habt ihr bereits kennen gelernt: Wisst ihr noch, wofür EPA steht? -- Genau.

*Kommentar 2: Die Strategie benennen*

Falls das Beantworten der Frage den SuS schwer fällt, kann dies mithilfe des Mustertextes repetiert werden.

Wenn ich selbst eine Geschichte schreibe, dann überlege ich mir zuerst immer, welche Figuren darin vorkommen könnten. Wenn ich das weiß, kann ich mir besser überlegen, welche Geschichte es denn sein soll. Wenn in meiner Geschichte der Esel, der Hund, die Katze und der Hahn auch vorkommen sollen, dann muss ich mir nur noch überlegen, wo und wann sie stattfindet: Das kann das Räuberhaus sein, denn die Räuber kommen zurück und wollen ihr Haus wieder haben. -- Oder die Tiere gehen im Wald spazieren und begegnen dort einem hungrigen Wolf. -- Oder den Tieren ist langweilig und sie gehen in die Stadt, dort erleben sie ein Abenteuer, hmm --, was könnte das sein, ah ja, die Katze wird entführt. Oder nein, besser: die Katze verirrt sich und findet ihre Freunde nicht mehr.

So, jetzt hab ich schon mehr als eine Idee für meine Geschichte.

*Kommentar 3: Vorführen, wie Ideen gesammelt und dabei überlegt wird («hmm», «oder nein» ...)*

Was hab ich gemacht: Ich habe mir überlegt, welche Figuren es sein sollen und dann hab ich eine Situation, eine Rahmenhandlung für meine Geschichte gesucht. Für meine Figuren könnte ich mir ganz viele verschiedene Situationen ausdenken. Ich nehme

auch nie die erstbeste Idee, sondern suche mehrere Möglichkeiten und wähle dann eine aus.

*Kommentar 4: Wiederholen und benennen*

Einzelne SuS wissen manchmal von Anfang an, welche Geschichte sie ungefähr schreiben wollen: Auch für diese SuS lohnt sich das Anwenden der W-Fragen, mehr aber im Hinblick darauf, dass sie ihre Grundidee kritisch prüfen können (geht meine Idee ungefähr auf, ist es überhaupt eine gute Idee usw.). Zudem kommen sie auf diese Weise auch zu weiteren und möglicherweise auch besseren Ideen. Anders formuliert: So nehmen sie nicht einfach die erstbeste Idee, sondern überlegen genauer und probieren vielleicht auch etwas Neues aus.

Es lohnt sich, die W-Strategie mit den SuS kurz zu repetieren und zu memorieren (EPA mit den passenden Fragen).

## **b) Phase Modellieren**

*Benötigtes Material:*

- M6 (einfach), jeweils Folie + Kopie für SuS
- M7 (erweitert), jeweils Folie + Kopie für SuS

Auch wenn die SuS nun die W-Fragen kennen, wissen sie noch nicht, wie man damit zu möglichst guten Ideen kommt. Beim Modellieren geht es nun darum, anhand der W-Strategie laut denkend vorzuführen, wie man damit tatsächlich eine Geschichte erfinden kann. Dabei soll das Modellieren so erfolgen, dass es mögliche Schwierigkeiten der SuS aufgreift.

Zusätzlich erfolgt das Modellieren in zwei Schritten: Zuerst wird die W-Strategie vorgeführt, ohne dass die vollständige Geschichte dazu schon aufgeschrieben wird. Es geht zunächst nur darum, Ideen zu generieren und diese mehr oder weniger stichwortartig zu notieren. Wenn die SuS dann die W-Strategie selbst angewendet haben, wird in einem zweiten Schritt vorgeführt, wie sie die Ideen zu einem Text ausformulieren können (vgl. auch den vorgeschlagenen Ablauf in Abschnitt A).

Ich zeige euch nun, wie ich mit dem Trick «EPA und die W-Fragen» eine Geschichte erfinde. [Lehrperson legt eine Folie des Arbeitsblatts M6 bzw. M7 auf.]

Also, zuerst überlege ich mir, wer nun in meiner Geschichte vorkommen soll. Hmm, ich glaube, ich schreibe auch eine Geschichte mit Tieren. Ich nehme aber nicht die gleichen Tiere, sondern zwei andere. Hmm. Wenn ich eine Geschichte mit Tier-Figuren schreibe, nehme ich meistens Figuren oder Tiere, zu

denen ich etwas weiss oder die ich mir genauer vorstellen kann. So kann ich mir nämlich besser ausdenken, was passieren soll.

Genau, ich nehme den Wolf und das Schaf. Vom Wolf weiss ich, dass er gefährlich und klug ist und andere Tiere frisst. Der Wolf hat oft grossen Hunger. Mmh, ja, und er hat ein kräftiges Gebiss und spitze Zähne. Vom Schaf weiss ich, dass es ein Fell hat, das immer wieder nachwächst, wenn man es schneidet. Das ist die Wolle eines Schafs. Das Schaf frisst gerne Gras und es blökt. Oh, und der Wolf frisst gerne Schafe. Okay, ich schreib jetzt also auf, wer in meiner Geschichte vorkommen soll [schreibt: «Wolf» + «Schaf» auf die Folie].

*Kommentar 5: Figuren auswählen und überlegen, was man zur Figur weiss*

Es ist wichtig, dass beim Modellieren erwähnt wird, dass man etwas über die eigenen Figuren wissen sollte oder sich zumindest eine Vorstellung von den Figuren machen kann. Verwenden SuS Figuren wie Zombies u.Ä., zu denen sie keine genauen Vorstellungen haben, fallen die Geschichten auch eher stereotyp aus. Gemeint ist damit nicht, dass den SuS Figuren wie Zombies etc. ausgedet werden sollen. Wollen die SuS eine Geschichte mit Zombies schreiben, ist mit ihnen vielmehr genauer zu klären, was Zombies sind, was diese tun, wie man sie erkennt etc.

Manchmal wähle ich auch eine Figur aus, zu der ich nicht viel weiss, die ich aber spannend finde. Das könnte hier z.B. ein Luchs sein. Die gibt es nämlich in der Schweiz. Ich weiss, wie die aussehen, aber z.B. nicht, ob sie auch Schafe fressen. Wenn ich nicht viel weiss, muss ich mir mehr überlegen und etwas zu dieser Figur erfinden oder auch jemanden fragen. Heute mach ich das nicht, ich bleibe beim Wolf.

*Kommentar 6: Mehr überlegen, wenn man nicht viel zur Figur weiss*

Sind die Figuren ausgewählt, wird der Ort überlegt (die Reihenfolge bei der Ideengenerierung kann natürlich auch anders sein):

Jetzt muss ich mir überlegen, wo die Geschichte stattfinden soll. Hmm -- ich hab zwei Figuren, den Wolf und das Schaf. Ah, ich überlege, wo sich ein Wolf und ein Schaf begegnen können.

[Evtl. SuS hier mithelfen lassen: Was meint ihr, wo könnten sich ein Wolf und ein Schaf treffen? Ansonsten vorführen.]

Genau, auf einer Wiese oder auch im Stall, falls der Wolf so frech ist und sich dorthin wagt. Da kann ich mich jetzt aber nicht so recht entscheiden: Ich muss

mir zuerst überlegen, welche Geschichte ich schreiben will. Eine Abenteuergeschichte? eine Heldengeschichte? Und wer ist der Held: der Wolf oder das Schaf? Hmm, irgendwie passt das nicht so recht zu meinen Figuren. Ich könnte vielleicht auch eine lustige Geschichte schreiben. Oh, jetzt weiss ich was: ich schreib eine Liebesgeschichte! Der Wolf und das Schaf verlieben sich ineinander! Das schreib ich auf *[schreibt: Liebesgeschichte]*.

Jetzt kann ich mich auch entscheiden, wo sie sich treffen: Der Wolf und das Schaf sehen sich zum ersten Mal auf einer saftigen grünen Wiese, mit ganz vielen Blumen. Dieser Ort passt jetzt besser *[schreibt: saftige grüne Wiese mit Blumen]*.

*Kommentar 7: Ort und Situation passend zu den Figuren überlegen*

Also, jetzt habe ich die Figuren, den Ort. Ich weiss auch, dass es eine Liebesgeschichte wird. Jetzt schau ich nach, ob ich alle Fragen zu «E», zur Erzählsituation beantwortet habe *[schaut nach]*: Nein, offen ist noch die Frage, wann die Geschichte stattfindet. Ich sag mal am Nachmittag. Vielleicht ist das aber für meine Geschichte gar nicht so wichtig. Das entscheide ich später *[schreibt: am Nachmittag]*.

*Kommentar 8: Prüfen, ob W-Fragen zu «E» beantwortet*

Die W-Fragen stellen eine Hilfe dar: Sie sind in diesem Sinne nicht so zu verstehen, dass immer alle W-Fragen zwingend in der Geschichte ausgeführt werden müssen. Dies kann mit der Wann-Frage wie in Kommentar 8 illustriert werden. Gleichzeitig soll mit diesem Kommentar den SuS auch vorgeführt werden, dass man sich selbst immer wieder «überwachen» und bei Bedarf auf der Strategie-Karte nachschauen muss.

Ok. Jetzt habe ich die Erzählsituation. Jetzt muss ich mir überlegen, was in der Geschichte passiert. Das soll ein Problem oder etwas Ungewöhnliches sein, etwas, das man nicht erwartet. Hmm, ein hungriger Wolf, ein Schaf, die beiden verlieben sich ineinander. -- Ah, genau: Das Problem ist, wo sie miteinander leben wollen. Bei den anderen Wölfen geht das nicht, da wird das Schaf sofort gefressen. Bei den Schafen gehts auch nicht, denn da haben die anderen Schafe Angst, dass er sie frisst. Das kann gut sein, denn in die anderen Schafe ist der Wolf ja nicht verliebt. Die beiden wollen aber unbedingt zusammenbleiben.

Gut, das schreib ich mal auf. Das schreib ich jetzt nicht ausführlich auf. Ich schreib das nur kurz, da ich die Geschichte erst später ausformuliere *[schreibt: Wolf + Schaf wollen zusammenleben, andere Wölfe + andere Schafe wollen die beiden aber nicht]*.

*Kommentar 9: Problem erfinden und notieren*

Viele SuS neigen dazu, Ideen, die sie aufgeschrieben haben, nicht mehr zu ändern, selbst dann nicht, wenn sie vielleicht sogar merken, dass eine Idee nicht so gut ist. Wichtig beim Modellieren ist, dass solche Schwierigkeiten gezeigt und gleichzeitig auch die Lösung vorgeführt wird:

Irgendwie bin ich nicht zufrieden mit dem, was ich zur Wann-Frage geschrieben habe. Wenn ich mir das nämlich genauer vorstelle, dann ist mir das zu ungenau. Also: Das Schaf ist auf der Wiese. Ah ja, es entfernt sich von den anderen Schafen, ohne dass es das merkt. Das Schaf ist plötzlich allein. Und da kommt der Wolf. Der Wolf möchte das Schaf zuerst auch fressen, dann aber verliebt er sich. Das ist besser. Ich streiche also «am Nachmittag» durch und schreibe ... *[streicht durch, schreibt und spricht: Als sich das Schaf von der Herde entfernte]*.

*Kommentar 10: Eine Idee evaluieren und ändern*

Günstig wäre es, wenn man grundsätzlich nur Stichworte aufschreiben würde: So könnte man später besser zeigen, wie man aus diesen Notizen eine Geschichte formuliert. Da das Aufschreiben von Stichworten auf dieser Stufe für die SuS zu grossen Klärungsbedarf nach sich ziehen könnte, können hier (Teil-)Sätze aufgeschrieben werden.

Jetzt muss ich mir nur noch überlegen, wie die Geschichte aufhört, wie das Problem gelöst wird *[allenfalls bei den SuS nachfragen, worin das Problem besteht]*.

Ich finde, die beiden sollen es gut haben miteinander: Sie wandern aus, in ein Land, wo es weder Wölfe noch Schafe gibt. Und wie im Märchen lebten sie glücklich und zufrieden bis an ihr Lebensende. Aber der Wolf musste immer aufpassen, dass er das Schaf nicht aus Versehen frass.

Das ist gut, das schreib ich auf *[spricht und schreibt: Sie wandern aus. Der Wolf muss immer aufpassen, dass er das Schaf nicht frisst.]*.

*Kommentar 11: Auflösung erfinden*

Insgesamt sind auf diese Weise folgende Notizen entstanden:

<b>E</b>	Liebesgeschichte Wolf, Schaf saftige grüne Wiese mit Blumen <del>am Nachmittag</del> als sich das Schaf von der Herde entfernt
<b>P</b>	Wolf + Schaf wollen zusammenleben, andere Wölfe oder Schafe wollen die beiden aber nicht
<b>A</b>	Sie wandern aus. Wolf muss aufpassen, dass er Schaf nicht frisst.

### c) Phase Memorieren

Benötigtes Material:

- Karteikarte M4 bzw. M5

In der Phase Diskutieren haben die SuS den Geschichten-Aufbau mithilfe von EPA memoriert. Nachdem ihnen die W-Strategie in der Phase Modellieren explizit vorgeführt wurde, sollen die SuS mithilfe der Karteikarte M4 bzw. M5 die W-Strategie repetieren und memorieren: Dazu sollen die SuS sich nicht nur gegenseitig erzählen, welches die zu EPA passenden W-Fragen sind, sondern sie sollen einander auch erklären, wozu die W-Strategie dient.

## C4 In der Erfinder-Werkstatt

Benötigtes Material:

- M8 (Textbausteine)

Daran anschliessend sollen nun die SuS selbst Geschichten erfinden. Dazu ist die zu Beginn eingeführte Erzählwelt in Erinnerung zu rufen («Die Bremer Stadtmusikanten», «Freunde» o.a.). In Bezug auf den Mustertext können die SuS mit denselben Figuren eine neue Geschichte erfinden und dabei den aufgespannten Erzählrahmen nutzen (die Räuber kommen doch nochmals zurück; sie begegnen im Wald einem hungrigen Bär, als sie unterwegs in die Stadt sind etc.). Denkbar ist aber auch, dass einzelne SuS andere Tiere auswählen und mit diesen Figuren eine parallele oder komplett neue Geschichte erfinden. Letzteres ist für stärkere SuS eine gute Alternative.

Im Sinne eines Scaffolding kann die Erzählwelt für SuS je nach Lernstand wie folgt strukturiert werden

- Figuren + Ort werden aus der Erzählwelt übernommen, die Rahmenhandlung wird ersetzt.
- Figuren + Rahmenhandlung werden übernommen, der Ort durch einen anderen ersetzt.
- Ort + Rahmenhandlung bleiben, die SuS wählen jedoch neue Figuren aus.
- Es werden nur die Figuren übernommen.
- Die SuS erfinden eine komplett neue Erzählsituation (andere Figuren, anderer Ort, andere Rahmenhandlung).

Zusätzlich kann das erstmalige Anwenden der W-Strategie erleichtert werden, indem die SuS im Tandem mithilfe der W-Strategie eine Geschichte erfinden.

Damit die SuS auch eine kritische Distanz zu ihren Ideen einnehmen können, sollen sie mehrere Geschichten erfinden, bevor sie eine auswählen und diese dann ausformulieren (zu zweit oder allein). Dabei sollen sie jedes Mal das Arbeitsblatt M6 bzw. M7 ausfüllen. Haben sie auf diese Weise 3–4 Geschichten entwickelt, wählen sie jene aus, die ihnen am besten gefällt. Wenn sie nicht sicher sind, können sie sich von der Lehrperson oder von anderen SuS beraten lassen.

Für das Vorführen, wie man aus den Notizen eine Geschichte schreibt, wären zwei OHPs oder ähnliche Geräte hilfreich: So können die Notizen gut sichtbar aufgelegt werden, während auf dem anderen Gerät ebenfalls gut sichtbar für alle SuS die Geschichte geschrieben wird.

Alle von euch haben jetzt mehrere Geschichten erfunden und auch eine ausgewählt, die ihr ausformulieren wollt. Ich zeige euch jetzt, wie ich aus meinen Notizen eine ganze Geschichte schreibe. Schauen wir uns nochmals meine Notizen an [*liest Notizen vor*].

Hmm, ich muss mir jetzt überlegen, wie ich meinen Text beginne. Das heisst hier, ob ich mit dem Schaf oder mit dem Wolf beginne. Ich könnte aber auch mit dem Ort, der Wiese anfangen. -- Nein, ich fange mit dem Schaf an, das auf der Wiese ist und Gras und Blumen frisst. Der Wolf kommt erst später hinzu. Was meint ihr, soll ich meinem Schaf einen Namen geben? Habt ihr eine Idee? [...] Sehr gut, das übernehme ich. Also ich schreibe jetzt [*spricht und schreibt: Molly frass zufrieden Gras. Da sah sie etwas weiter weg auf der Wiese viele leckere Blumen. Molly lief zu den Blumen.*]

Wenn ich also eine Idee aufschreiben – hier *Schaf* und *saftige grüne Wiese mit Blumen* –, dann formuliere ich sie meistens genauer aus. Ich beschreibe genauer, damit sich meine Leser und Leserinnen meine Geschichte besser vorstellen können.

*Kommentar 12: Eine Idee ausformulieren*

Damit die SuS sehen, welche Rolle die Notizen fürs Schreiben der Geschichte spielen, soll beim Modellieren hin und wieder explizit auf die Notizen zurückgegriffen werden:

Okay. Was habe ich da jetzt aufgeschrieben: Ah ja, sie entfernt sich von der Herde. Das merkt sie aber erst später, dann nämlich, wenn der Wolf sie grade fressen will. Gut, ich schreibe also: [*schreibt: Dabei entfernte sich Molly von ihrer Herde, ohne dass sie das bemerkte.*]

*Kommentar 13: Formulieren mithilfe der Notizen*

Beim Vorführen kann auch explizit die Verwendung von Ausdrücken wie «plötzlich» benannt und begründet werden:

Jetzt kommt der Wolf. Ich muss mir das jetzt wieder genauer vorstellen. Molly ist allein auf der Wiese. Plötzlich merkt sie, dass sie allein ist. Sie merkt es, weil sie ein Geräusch hört, ein seltsames Geräusch. Sie will zurück, aber da sieht sie den Wolf. Gut. Ah, wenn ich hier «plötzlich» schreibe, wird es für meine Leser und Leserinnen spannender. Ja, das mach ich [spricht und schreibt: Plötzlich hörte sie ein Geräusch. Als sie sich umsah, merkte sie, dass sie ganz allein war. Sie wollte zu den anderen zurückgehen. Doch da sah sie den Wolf, wie er sich ganz langsam an sie heranschlich.].

Kommentar 14: «Plötzlich» verwenden

Es ist nicht nötig, dass das Ausformulieren der ganzen Geschichte modelliert wird. Das Modellieren dient hier vor allem dazu, dass die SuS sehen, wie aus Ideen, die in Form von Notizen vorliegen, ein Text entstehen kann. Der Vollständigkeit halber könnte der begonnene Text insgesamt wie folgt lauten:

#### *Eine unersättliche Liebe*

Molly frass zufrieden Gras. Da sah sie etwas weiter weg auf der Wiese viele leckere Blumen. Molly lief zu den Blumen. Dabei entfernte sich Molly von ihrer Herde, ohne dass sie das bemerkte.

Plötzlich hörte sie ein Geräusch. Als sie sich umsah, merkte sie, dass sie ganz allein war. Sie wollte zu den anderen zurückgehen. Doch da sah sie den Wolf, wie er sich ganz langsam an sie heranschlich. Sie sah ihm direkt in die Augen! Und da passierte es: Die beiden verliebten sich!

Sie waren so verliebt, dass sie zusammenbleiben wollten. Doch wohin? Bei den Schafen konnten sie nicht bleiben, da sich die anderen Schafe zu sehr vor dem Wolf fürchteten. Sie wanderten also in ein Land aus, in dem keine Wölfe und keine Schafe gab. Dort lebten sie glücklich und zufrieden bis an ihr Lebensende. Der Wolf musste allerdings immer aufpassen, dass er das Schaf nicht aus Versehen auffrass.

Das Erfinden eines passenden Titels kann ebenfalls vorgeführt werden:

Eine Geschichte braucht auch einen Titel. Meistens erfinde ich den Titel am Schluss, wenn ich die ganze Geschichte geschrieben habe. Das mache ich, weil der Titel das Besondere meiner Geschichte hervorheben soll. Und er soll auch so sein, dass andere neugierig werden. Also, hmm, mal überlegen, was zu meiner

Geschichte passen könnte. Dazu muss ich die Geschichte nochmals durchlesen [liest die Geschichte laut vor].

Also, das Einfachste wäre so ein Titel wie «Der Wolf und das Schaf». Aber das ist irgendwie langweilig. Es gibt sicher viele Geschichten mit einem Wolf und einem Schaf. In meiner Geschichte ist das Besondere ja die Liebe zwischen den beiden. Es ist eine sehr ungewöhnliche Liebe. Hmm, «eine ungewöhnliche Liebe» könnte ein Titel sein. Aber das klingt eher wie ein Zeitungsbericht. Oder wie wäre es mit «eine gefräßige Liebe», weil – die Geschichte beginnt ja damit, dass der Wolf das Schaf fressen will. Mmh, nein, das klingt nicht so schön. Aber ich könnte «gefräßig» durch ein anderes Wort ersetzen, das schöner klingt, aber auch mit der Situation zu tun hat. Ja, jetzt weiss ich es, ich nehme «unersättlich», das heisst so viel wie *nicht satt werden*, das passt zur Geschichte. Das nehme ich [schreibt: Eine unersättliche Liebe].

Kommentar 15: Einen Titel generieren

Für SuS mit geringerem Sprachwissen kann zur Unterstützung M8 mit möglichen Textbausteinen eingesetzt werden. Diese Textbausteine zeigen einerseits auf, welche Art von Verben verwendet werden kann, um Spannung aufzubauen. Andererseits werden Textbausteine angeboten, mit denen genauer beschrieben werden kann, was eine Figur erlebt. Damit auch DaZ-SuS solche Textbausteine anwenden können, muss die Bedeutung geklärt werden (wenn möglich auch mit der DaZ-Lehrperson), z.B. mithilfe der Beispielsätze.

## Beobachten und Beurteilen

Das Dokument 23–26\_US\_Strat\_Bsp enthält die Planungsnotizen und Texte von ausgewählten SuS aus der 2. und 3. Klasse. Die Beispiele werden in diesem Dokument mit Blick auf das Lernziel formativ beurteilt. Das Lernziel bestand darin, mithilfe der W-Strategie eine Geschichte zu verfassen.<sup>1</sup>

Eine formative Beurteilung fragt danach, welches die nächsten notwendigen Schritte mit Blick auf das angestrebte Lernziel sind. Da das Lernziel in dieser Metaaufgabe darin besteht, eine spannende, witzige, traurige ... Geschichte zu erfinden, ist es wichtig, dass die formative Beurteilung dies auch fokussiert. Entsprechend werden ausgewähl-

<sup>1</sup> In der Erprobung wurden die W-Fragen noch ohne expliziten Bezug zu EPA eingesetzt. Bei der Kommentierung wird EPA dennoch einbezogen.



te Beispiele von SuS bezogen auf die Anwendung der W-Strategie kommentiert sowie die Texte daraufhin beurteilt, ob sie mehr oder weniger dem prototypischen Aufbau von Geschichten folgen.

Damit die SuS die Rückmeldung umsetzen können, müssen entsprechende Gelegenheiten geschaffen werden. Folgende Situationen können auftreten:

- a) W-Fragen nicht richtig angewendet (z.B. keinen «Planbruch», kein Problem skizziert, keine Lösung formuliert) → bei Bedarf Mustergeschichte nochmals mit Schüler/-in analysieren, mehrere Geschichten skizzieren lassen, Entwürfe vergleichen lassen, Skizze auswählen, die den Aufbau berücksichtigt
- b) W-Fragen in Skizze umgesetzt, aber nicht in Text integriert (Abweichungen von der Skizze führen nicht zu besserer Geschichte) → dem Schüler, der Schülerin zeigen, wie man mithilfe der Skizze die Geschichte ausformulieren kann
- c) W-Fragen in Skizze umgesetzt, aber zu geringes Sprachwissen, um Ideen sprachlich ausbauen zu können → wenige, aber wichtige Textbausteine beisteuern (evtl. in Zusammenarbeit mit IF-/DaZ-Lehrperson), Geschichte zuerst mündlich ausformulieren und sprachlich anreichern

Da Wiederholung ein wichtiges Lernprinzip ist, sollen die SuS im Rahmen dieser Aufgabe mehrere Geschichten erfinden und schriftlich ausformulieren. Auf dieser Basis können die SuS dazu angeleitet werden, ihre beste Geschichte auszuwählen und allenfalls sprachformal gemäss ihrem Lernstand zu überarbeiten (Satzanfänge gross, alle Laute verschriften, sp-/st- und ie-Regel). Es ist aber davon abzuraten, jede ausformulierte Geschichte sprachformal überarbeiten zu lassen, da sonst die Aufmerksamkeit vom ursprünglichen Lernziel abgelenkt wird.

### **Dank**

Diese Musteraufgabe wurde von Doris Bürli, Natascha Dannenhauer, Gina Fuchs, Theres Hüsler und Käthi Wyss erprobt. Ihnen allen sei an dieser Stelle herzlich gedankt!

### **Literatur**

Graham, S. & Harris, K.R. (2005). *Writing Better: Effective Strategies for Teaching Students with Learning Difficulties*. Baltimore/London/ Sydney: Paul H Brookes Pub Co.

