

Die Kunst des Geschichtenerzählens

Hanna Klenk, MA Archäologie Vorderasien und Mittelmeer, BA Erziehungswissenschaft, Beauftragte für die Kindersabbatschule in der DSV, hanni.klenk@stanet.ch

Trotz der modernen Medien, die täglich eine Fülle von interessanten Storys präsentieren, hören Kinder und Erwachsene immer noch gerne Geschichten. Zu einer Geschichte gehört ein Erzähler und dieser begegnet den Zuhörern, nimmt direkt Kontakt auf, geht auf deren Bedürfnisse und Anregungen ein und lässt so auch alte Geschichten immer wieder neu entstehen. Das Erzählen von Geschichten gehört seit der Schöpfung zum Alltag des Menschen. Lange bevor wichtige Daten wie Königslisten und Ernteerträge in Keilschrift auf Tontafeln festgehalten wurden, erzählten Männer und Frauen Geschichten um Wissen zu vermitteln, Vergangenheit lebendig zu erhalten und moralisches Verhalten zu prägen.

Viel besser als jeder Verhaltenskodex vermitteln Geschichten moralische Lehren. Das beste Beispiel dafür sind die Texte der Bibel, die nur zum kleinen Teil Gesetze, Listen und Daten enthalten. Durch die Geschichten der Erzväter, die nicht immer nur positiv sind, lernten in alter Zeit und lernen heute Erwachsene und Kinder, was Gottes Absicht mit den Menschen ist. Auch Jesus benutzte Geschichten und Gleichnisse um seine Lehren deutlich und verständlich zu machen.

Eine der eindrücklichsten Geschichten finden wir in 2. Samuel 12. König David hat sich nicht nur Ehebruch sondern auch Mord zu Schulden kommen lassen. Der Prophet Nathan stellt ihn aber nicht mit erhobenem Drohfinger zur Rede sondern erzählt ihm die Geschichte eines armen Mannes, dem von einem geizigen, habgierigen Nachbarn das einzige, geliebte Schaf geraubt und umgebracht wird. Die beschriebenen Gefühle erwecken Davids grossen Zorn und er selbst beschreibt die gerechte Strafe für ein solches Vergehen. Nathan braucht nur zu sagen: «Du bist der Mann!» Das reicht.

In der Kunst des Geschichtenerzählens sind manche Menschen Naturtalente. Aber wie es beim Spiel eines Instrumentes auch ist, muss der wahre Künstler sehr viel üben und minder Begabte können es mit Fleiss und Methode zu einer hohen Kunstfertigkeit bringen. Es lohnt sich für jedermann und jede Frau, besonders aber für Eltern, Lehrer und Prediger, das Erzählen von Geschichten zu erlernen und zu üben. Die Wirkung wird um vieles grösser sein als trockene Ermahnungen oder selbst attraktive Filme.

Damit eine Geschichte, deren Inhalt und auch die beabsichtigte Aussage beim Zuhörer ankommen helfen die nachstehenden Tipps.

Die vier Prinzipien des guten Geschichtenerzählens:

1. Vorbereitung
2. Direkte Rede
3. POZEK
4. Illustrationen

1. Vorbereitung

Gute Geschichtenerzähler benötigen keine Notizen oder ein Buch, aber auch wenn sie die Erzählung scheinbar in allen Einzelheiten auswendig kennen, so ging dies nie ohne Vorbereitung. Bevor eine Geschichte gut erzählt werden kann, muss sie vom Erzähler verinnerlicht werden. Das bedingt, dass der entsprechende Text mehrmals gelesen wird. (Bei biblischen Geschichten sind verschiedene Übersetzungen, Kinderbibeln, Kommentare etc. hilfreich.) Bewährt hat sich folgender Tipp:

Am Sonntag stelle ich mir die Frage, ob ich am kommenden Sabbat eine Geschichte zu erzählen habe, wenn ja, welche. Während der Woche lese ich den Abschnitt mehrmals, möglichst in verschiedenen Versionen und mache mir Gedanken darüber, was der Text mir persönlich sagen möchte. Spätestens am Freitag gehe ich nach dem später beschriebenen Prinzip POZEK vor, suche die Illustrationen (Puppen, Filzfiguren, Bilder, Gegenstände) und lege sie in die richtige Reihenfolge. Je nach Übung, erzähle ich in Gedanken oder laut die entsprechende Geschichte ein- oder mehrmals. (Darauf achten, dass die Illustrationen immer wieder in die richtige Reihenfolge gebracht werden!)

2. Direkte Rede

«Und dann machte er ...», «nachher sagte sie, dass ...» Lange werden wir solchen Erzählungen nicht zuhören, denn sie sind langatmig, kompliziert und langweilig. Wer sich einmal durch die ellenlangen Sätze eines Kleist hindurchgequält hat, schätzt knappe Werbeaussagen. Eine gute Geschichte wird in einfachen Sätzen in direkter Rede erzählt. Der Wortschatz wird dabei den Zuhörern angepasst, was nicht heissen soll, dass zu kleinen Kindern in der so genannten Babysprache geredet wird. Die Sätze sollen vollständig und die Wörter nicht verniedlicht sein. Unverständliche Fremdwörter, «Sprache Kanaans» (Heilsgewissheit, gereinigt durch das Blut etc.), übertriebene Geräusche und das Verstellen der Stimme sind nicht nötig. Wechselt der Erzähler die Person, die spricht, vermittelt eine einfache kurze Pause den Blickpunkt. Werden Illustrationen wie Puppen oder Filzbilder gebraucht, kann der Finger oder die Hand auf die Figur gelegt werden, die im Moment spricht. Ohne eine Schauspielausbildung zu absolvieren, kann der Erzähler lernen, langsam und deutlich, akzentuiert und mit spannenden Pausen zu arbeiten.

Die direkte Rede nimmt den Zuhörer mit hinein in das Geschehen. Er kann sich mit den Personen identifizieren. Dabei ist es nicht nötig, ständig Erklärungen zu liefern wie: «Es ist Morgen, das ist Thomas, er ist 12 Jahre alt, seine Eltern wollen mit ihm nach Jerusalem reisen ...» Sondern: «Ich bin immer noch müde, denn heute Nacht konnte ich vor Aufregung lange nicht einschlafen. Heute ist der grosse Tag! Heute reisen wir zusammen nach Jerusalem, denn endlich bin ich 12 Jahre alt und darf zum ersten mal den grossen Tempel besuchen. Ich freue mich!» Mit Hilfe der direkten Rede können ganz viele verschiedene Gefühle vermittelt werden. Ein Grönlandbewohner wird schwer haben, sich den tropischen Urwald vorzustellen, auch wenn er noch so gut beschrieben wird. Fühlt er aber mit Hilfe der Personen, die in der Geschichte sprechen, Hunger, Angst, Freude oder Enttäuschung, versteht er, was von der Geschichte in sein eigenes Leben übertragbar ist.

Immer schon wurde die Vergangenheit beim Erzählen in die Gegenwart hinein genommen. Berühmte Künstler haben zum Beispiel biblische Geschichten in ihre bekannte Umgebung hineingemalt. Maria sitzt in einem Stall, wie er damals im Westen gebaut wurde, im Hintergrund ist eine mittelalterliche Burg zu sehen und die Kleider entsprechen der damaligen Mode und nicht den historischen Tatsachen. Auch eine Geschichte wird angepasst, nachvollziehbar gemacht. Anachronismen (zum Beispiel David verwendet im Kampf gegen Goliath eine Maschinenpistole) oder Ausdrücke wie «das finde ich megacool» sind trotzdem nicht abgebracht. Ein guter Geschichtenerzähler achtet auch auf eine gute und saubere Sprache und bemüht sich, Fakten wahrheitsgetreu wiederzugeben.

Hilfreich ist, sich beim Erzählen auf einen Blickwinkel festzulegen. Ich versuche nicht, quasi aus der Vogelperspektive (obwohl dies auch möglich und zur Abwechslung sehr interessant sein kann) das Geschehen zu kommentieren. Ich kann nicht auf die Gefühle all der verschiedenen Beteiligten eingehen oder ihre spezielle und individuelle Wahrnehmung zum Ausdruck bringen. Ich entscheide mich also für eine Person (oder auch ein Tier z. B. in der Geschichte Bileams),

fühle mich in sie hinein und stelle ihre Sicht der Dinge dar. Beispiel: Jesus reinigt den Tempel. Ich bin ein Geldwechsler, dessen Tisch umgeworfen wird. Ich informiere mich, was es mit dem Tempelgeld auf sich hatte, ich versuche, mir den Tagesablauf des Händlers vorzustellen, seine Fassungslosigkeit angesichts der ungeheuren Ereignisse, seine Wut über die Eigenmächtigkeit des Jesus, seine Angst um die weitere Existenz und im weiteren Verlauf seinen Versuch um Verständnis, seine Einsicht, dass der Tempel kein Marktplatz oder eine Bank sein sollte. Um eine Geschichte gut vorzubereiten und ihren Inhalt und die Absicht gut weiterzugeben, hilft das nachfolgende Prinzip.

3. POZEK

P=Person

Der Erzähler stellt sich zuerst die Frage nach den in der Geschichte beteiligten Personen. Wer kommt alles darin vor, welches sind die Hauptpersonen und kann ich gegebenenfalls Nebenfiguren weglassen? Wie alt sind die Sprechenden, welches Geschlecht haben sie, welche Eigenheiten möchte ich betonen? (Beispiel: der blinde Bartimäus hat in seinem täglichen Leben mit vielen kleinen Dingen zu kämpfen. Ich beschreibe, wie er sich einen Becher Wasser eingiesst. Verwende ich eine Puppe, binde ich ihr ein Tuch über die Augen um die Behinderung zu verdeutlichen.)

O=Ort

Wo spielt sich die Geschichte ab? In einem Haus (Wie könnte es gebaut gewesen sein?) oder in der Wüste? (Ich beschreibe, wie heiss es ist, wie der Wind durch die Felsen heult.) Mit Hilfe von grossen Legosteinen, Kartonschachteln, Bildern, Tüchern etc. können Örtlichkeiten verdeutlicht werden. Findet während der Geschichte ein Ortswechsel statt? (Ich beschreibe die Reise dorthin, lasse Kinder evtl. aufstehen und marschieren oder stelle mit ihnen Wellen und Sturm dar.)

Z=Zeit

Wann, historisch gesehen, spielt die Geschichte? (Ich mache mich mit den Umständen vertraut oder übertrage die Ereignisse in die Gegenwart.) Welche Jahreszeit, welches Wetter herrscht? Ist es Tag oder Nacht? Erstreckt sich die Erzählung über einen längeren Zeitraum? (Ich beschreibe, wie das Kindlein im Bauch seiner Mutter strampelt und wie sie sich darüber freut anstatt zu sagen: 9 Monate später. Ich zünde eine Kerze an und lasse die lauschenden Kinder sich hinlegen um zu verdeutlichen, dass Zeit vergeht. Ich spiele Musik, beobachte ganz still die Uhr während einer Minute, lasse Wassertropfen in eine Büchse fallen etc.)

E=Ereignis

Was passiert wirklich während der Geschichte? Worauf konzentriere ich mich, was kann ich weglassen? Ich lege die Reihenfolge fest, damit der Hörer gut folgen kann und der Ablauf logisch ist. Die Personen in der Geschichte können sich auch an frühere Ereignisse erinnern, einfacher ist es aber, linear zu erzählen. Evtl. notiere ich Stichwörter, an denen ich mich während des Erzählens orientieren kann. Ich überlege mir auch, wo ich einsteige – und ebenso wichtig – wie ich den Schluss gestalte ohne eine Moralpredigt anzuhängen. Habe ich eine Frage, ein Lied oder einfach einen stillen Moment zum Nachdenken? Hilfreich ist es, eine Geschichte mit der Beschreibung eines Gefühls zu beenden, das der Zuhörer mitnehmen kann. (Dankbarkeit, Freude, Trauer, Neugierde auf die Fortsetzung)

K=Kerngedanke

Geschichten können auch einfach unterhalten und müssen nicht immer eine Absicht haben. Wollen wir aber als Erzieher eine Erzählung zur Verdeutlichung eines Prinzips verwenden, müssen wir uns über den Kerngedanken im Klaren sein. In der gleichen Geschichte lassen sich je

nach dem Alter der Zuhörer, nach der Situation, in der die Gruppe sich befindet oder nach der Absicht des Erzählers verschiedene Kerngedanken betonen.

Beispiel: David und Goliath. Kleine Kinder: David gehorcht seinem Vater, sorgt sich um seine Brüder, ist hilfsbereit. Grössere Kinder: Auch junge Menschen, Benachteiligte können mit Gottes Hilfe Grosses erreichen. Jugendliche: Spott durch ungläubige Menschen fordert uns heraus. Erwachsene: Bewirkt Gewalt Gegengewalt?

Je nachdem, welchen Kerngedanken ich wähle, flechte ich ihn in die ganze Erzählung ein. Immer wieder während der Handlung stellen sich die Personen dieser Frage und kommen zu einem für sie gültigen Schluss. So ist «die Moral von der Geschichte» direkt enthalten. Eine Übertragung auf die aktuelle Situation kann mit Hilfe eines Gespräches am Schluss, einem Lied, einer Bastelarbeit, eines Rollenspieles etc. erfolgen.

4. Illustrationen

Gute Geschichtenerzähler sind nicht unbedingt auf Illustrationen angewiesen, aber viele setzen Gegenstände effektiv ein. Ein einfacher Stein, eine goldene Schachtel, die einen einzigen Nagel enthält, Filzfiguren, Puppen, ein Sandkasten mit Playmobilmännchen oder Papierfiguren, ein Reisesouvenir, ein Bild aus einem Buch, eine schmackhafte Weintraube und vieles mehr unterstützen die Aussage der Geschichte, fesseln die Aufmerksamkeit, illustrieren anschaulich. Schon lange ist bekannt, dass Lehren, die nicht nur mit den Ohren aufgenommen werden, besser gespeichert werden können. Ist auch etwas zu sehen, zu schmecken und zu riechen, wird das Gehörte nach gespielt oder durch eine Bastelarbeit vertieft, bleibt viel mehr hängen. Ein einfaches Prinzip gilt für Illustrationen: Je kleiner die Zuhörer sind, desto grösser sollen Puppen, Bilder etc. sein. Je grösser die Kinder sind oder werden Erwachsene angesprochen, reicht ein kleiner Gegenstand, ein Bild. Unvergesslich bleibt mir eine Gegebenheit, als sich ein kleiner Junge, der unruhig war und die Gruppe massiv störte, beim Anblick einer einzigen Puppe flach zu Boden fallen liess und ihr fasziniert bis zum Ende der Geschichte in die Augen sah. Auch grössere Kinder können sich besser konzentrieren, wenn eine Geschichte mit Hilfe von Puppen gespielt wird. Dabei können mehr Details (z. B. Gegenstände aus Salzteig, Namen, Orte) verwendet werden. Hand- und Kasperlpuppen erfordern vom Erzähler grosses Geschick oder zusätzliche Helfer. Ein Kasperltheater verhindert den Blickkontakt mit den Zuhörern und Dias oder Filme erfordern ein Abdunkeln des Raumes, was die Kontrolle und die Kontaktaufnahme mit der Gruppe erschwert. Für grosse Gruppen eignen sich Hellraumfolien oder Computerpräsentationen.