

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*50 Gegenstände als Schreib- und Sprechanlässe*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



# INHALTSVERZEICHNIS



---

5	Vorwort der Autorin
6-8	Anleitungen zur Arbeitsweise
9	Arbeitsblatt leer
11-20	<b>GEGENSTÄNDE AUF DEM FUNDBÜRO</b>
11	Koffer
12	Trompete
13	Aktentasche
14	Borsalino-Hut
15	Gilet
16	Wanderschuhe
17	Christbaumschmuck
18	Indianerdecke
19	Muschel
20	Schal
21-30	<b>GEGENSTÄNDE IM MUSEUM</b>
21	Bilderrahmen
22	Ballkleid
23	Krone und Zepter
24	Orientalisches Kissen
25	Antike Vase
26	Buch
27	Giftfläschchen
28	Damenhütchen
29	Silberbesteck
30	Schaukelstuhl
31-40	<b>BESONDERE GEGENSTÄNDE</b>
31	Popcornmaschine
32	Filmkamera
33	Wecker
34	Lupe
35	Kristallkugel
36	Ballettschuhe
37	Mikroskop
38	Knochen
39	Samensäckchen
40	Zahnbürste

---

41-50 **ES WAR EINMAL ...**

- 41 Besen
- 42 Halskette
- 43 Blockflöte
- 44 Werkzeug
- 45 Sonnenbrille
- 46 Kerzenleuchter
- 47 Schnuller
- 48 Zeitungsständer
- 49 Farbtuben
- 50 Fussball

51-60 **... UND LEBTEN (UN)GLÜCKLICH UND (UN)ZUFRIEDEN**

- 51 Schneekugel
- 52 Familienfoto
- 53 Velopumpe
- 54 Pokal
- 55 Plüschtier
- 56 Stirnlampe
- 57 Füllfeder
- 58 Agenda
- 59 Sofa
- 60 Backenzahn

## VORWORT



---

### WARUM GESCHICHTEN UND GEGENSTÄNDE?

Gegenstände laden ein zum Geschichtenerzählen.

Alle Menschen besitzen Gegenstände oder Gegenstände sind Objekte ihrer Begierde. Schon kleine Kinder fühlen sich hingezogen zu Gegenständen, spielen mit ihnen, sprechen mit ihnen. Es gibt sogar Gegenstände, die uns das ganze Leben hindurch begleiten, von denen wir uns nicht trennen wollen. Berühmt ist die Sammelleidenschaft der Menschen, die keinen Zweck kennt als das Vergnügen: Gesammelt werden Gläser, Spielzeugautos, Autos, Briefmarken, Eierbecher, Schuhe, Taschen, Bücher, Platten, Bilder, Kaffeelöffel, Halstücher, Münzen, Anstecknadeln, Möbelstücke usw.

Gegenstände sind daher auch kostbares Gut als Inspirationsquelle für Geschichten. Dabei können Gegenstände durchaus zweckentfremdet werden. Es gibt typische und untypische Geschichten der Gegenstände. Form und Funktion des Gegenstands können übereinstimmen oder ganz und gar widersprüchlich sein. Interessant dabei ist, wie es zum neuen Zweck des Gegenstands gekommen ist. Vielleicht aber passen der Gegenstand und seine Bestimmung seit vielen Jahren zusammen. Trotzdem haben sich zwischen den beiden langsam Veränderungen eingeschlichen. Dann ist genaues Wahrnehmen und Beschreiben angesagt.

### WARUM SPRECHEN GEGENSTÄNDE ALLE SINNE AN?

Gegenstände sprechen unsere Sinne an. Sie laden ein zum Schauen, Tasten, Riechen, sie verleiten dazu, mit ihnen Geräusche zu erzeugen. Sie gefallen oder missfallen, erregen Aufmerksamkeit, erwecken Lust, erzeugen Ekel, erinnern an Erlebnisse, an Menschen. Geschichten von Gegenständen verbinden Wirklichkeit mit der Fantasie, sie spinnen einen Faden zum eigenen Leben, zu den eigenen Sehnsüchten und zur Suche nach den wahren Lebensinhalten. Geschichten verbinden Gegenstände mit Menschen und mit unserem kulturellen Hintergrund. Und darum hat jedes Kind zu diesen Gegenständen etwas zu sagen.

# ANLEITUNGEN ZUR ARBEITSWEISE



## BESONDERHEITEN DER GRUPPEN VON GEGENSTÄNDEN

Die 50 Gegenstände sind in fünf Bereiche geteilt, die jeweils einen anderen thematischen oder narrativen Schwerpunkt setzen.

### 1. Gegenstände auf dem Fundbüro

Diese Gruppe von Gegenständen soll Schülerinnen und Schüler dazu anregen, das Schicksal eines alltäglichen Objekts zu verfolgen oder auch zu erfinden. Einerseits ist es nichts Aussergewöhnliches, dass Dinge in öffentlichen Verkehrsmitteln, in Restaurants, in Parkanlagen, Kaufhäusern etc. liegen gelassen werden. Manchmal landen aber auch Objekte im Fundbüro, bei denen man sich fragen kann, wie sie dorthin kommen. Der Fantasie der Schülerinnen und Schüler ist somit keine Grenze gesetzt.

### 2. Gegenstände im Museum

Diese Gruppe konfrontiert die Schülerinnen und Schüler mit Objekten, die in Kunstmuseen, Ortsmuseen, Historischen Museen oder Bibliotheken ausgestellt sind. Sie sind folglich bedeutend für die Geschichte eines Landes oder eines Ortes, sie dokumentieren Ereignisse aus früherer Zeit oder solche, die für die Entwicklung der Gesellschaft wesentlich sind. Zweck und Bestimmung der Gegenstände sind aber bewusst offen gelassen. Es geht nicht ums Recherchieren, sondern ums Fabulieren, Erfinden, Fantasieren ...

### 3. Besondere Gegenstände

Die Gegenstände dieser Gruppe sind nicht ganz alltäglich oder sie werden aus ihrem gängigen Kontext herausgerissen. Es gilt, Geschichten zu erfinden, die erzählen, warum ausgerechnet dieses Objekt im Leben eines Menschen eine ganz wichtige Bedeutung hat. Alltagsgegenstände werden somit zu Kultobjekten oder zumindest zu symbolhaften Objekten.

### 4. Es war einmal ...

So beginnt die Geschichte – vielleicht auch ein Märchen – rund um einen Gegenstand. Wie im Märchen können Gegenstände sprechen und handeln, sie entwickeln Gefühle und halten den Menschen den Spiegel hin. Gegeben ist der Anfang der Geschichte und es ist der Schülerin/dem Schüler freigestellt, in welche Richtung sich die Geschichte entwickeln soll. Die Form des Märchens ist nur eine von vielen möglichen. Es gilt auf jedem Fall, dem Gegenstand die volle Aufmerksamkeit zu schenken, die Freuden und Leiden im „Leben“ dieses Objekts genau zu verfolgen. Ob diese Geschichte lustig, tragisch oder alltäglich ist, bleibt der Autorin oder dem Autor der Erzählung überlassen.

---

### **5. ... und lebte (un)glücklich und (un)zufrieden**

In dieser Gruppe ist jeweils der Schluss einer Geschichte vorgegeben. Die Schülerin/der Schüler erfindet eine Handlung, die genau zu diesem Schluss passt. Diese Gruppe stellt vermutlich die anspruchsvollsten Aufträge an die Autorinnen und Autoren. Aus einer gegenwärtigen Situation wird eine Rückschau in die Vergangenheit gesucht die den derzeitigen Zustand spiegelt. Ereignisse, Gefühle und Stimmungen werden durch diese Rückblende begründet und untermalt.

Die Gegenstände der einzelnen Gruppen können natürlich auch kombiniert werden: Was hat das Giftfläschchen im Kriminalmuseum mit dem Kerzenleuchter zu tun? Durch das Kombinieren eröffnen sich ungezählte neue Aufträge.

#### **WIE ARBEITET MAN MIT DEN MATERIALIEN?**

Alle Aufträge sind schriftlich zu lösen – das leere Arbeitsblatt (Seite 9) soll zu umfangreichem Schreiben einladen.

Sie können aber auch als Rollenspiele, Hörspiele oder in mündliche Fabuliersituationen umgesetzt werden.

#### **AUFMERKSAMKEIT DEM ALLTÄGLICHEN, UNSCHEINBAREN GEGENÜBER**

Ausgangspunkt ist die Aufmerksamkeit, die man einem vielleicht ganz alltäglichen oder unscheinbaren Gegenstand schenkt. Wir laufen ständig Gefahr, in der heutigen Überflussgesellschaft mit Sinneserfahrungen überreizt zu werden. Als Gegensatz dazu fokussieren die Aufträge in den vorliegenden Materialien auf alltägliche Dinge, auf scheinbar Nebensächliches, Unspektakuläres, Vergessenes, Mittelmässiges. Solche Dinge geben Anlass, um über deren Herkunft, ihren Zweck, ihre „Lebensgeschichte“ nachzudenken.

Die Möglichkeiten für Schreib- und Sprechanlässe sind beinahe unbeschränkt:

- a) Geschichten schreiben: Die Schülerinnen und Schüler werden mit einem Gegenstand und einigen ausgewählten Informationen über Personen konfrontiert, die mit diesem Gegenstand etwas zu tun haben. Ein Rahmen wird gesetzt, aber gleichzeitig öffnet sich ein Feld für die eigene Interpretation und das Einbeziehen weiterer Personen in die Handlung. Es ist dem Kind überlassen, welche Wendung die Erzählung nehmen soll, ob die Geschichte sich wirklichkeitsnah oder fantasievoll abspielen soll. Als zusätzliche Besonderheiten können Eigenheiten der Gegenstände vorgegeben werden: Ein Gegenstand wird z.B. zweckentfremdet; bei der Herstellung des Gegenstands ist ein Fehler passiert; im Laufe der Jahre ist ein Gegenstand kaputt gegangen; ein Gegenstand steht herum, von dem niemand weiss, wozu er da ist. Solche Besonderheiten geben Impulse für gute Geschichten.

**GEGENSTÄNDE IN  
VORGEgebenEM ODER IN  
NEUEM KONTEXT**

- 
- b) Sprechanlässe: Die im vorgegebenen Text gebotene Handlung kann als Rollenspiel eingeübt und aufgeführt werden. Auch hier ist der Spielraum für die Einführung weiterer beteiligter Personen unendlich. Der abgebildete Gegenstand kann aber auch losgelöst vom Text verwendet und in einen ganz anderen Zusammenhang gestellt werden.  
Beispiel: Ein Kamel geht auf den Flohmarkt und entdeckt eine Indianerdecke, die ihm gefällt. Es schlägt dem Händler einen Preis vor ...  
Eine ganz neue Situation kann gespielt werden, bei der es um die Bedürfnisse der Tierwelt geht, um ein Verkaufsgespräch, um den unterschiedlichen Blickwinkel von Mensch und Tier etc.  
Ein anderer Auftrag könnte für eine Gruppe von Schülerinnen und Schülern sein, ein Spiel mit einem bestimmten Gegenstand zu erfinden. Dabei gilt es Spielregeln zu definieren, eine Spielleitung zu bestimmen usw. Je nachdem, ob es sich bei dem Gegenstand um eine Velopumpe, eine Indianerdecke oder um eine Sonnenbrille handelt, wird dieses Spiel wieder ganz anders aussehen. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

In den letzten Jahren sind „Poetry Slams“ in der Kulturszene sehr in Mode gekommen. Die Teilnehmenden improvisieren mit vorgegebenen Elementen vor einem Publikum. Was kommt dabei heraus, wenn mehrere Schülerinnen und Schüler über einen ausgewählten Gegenstand um die Wette fabulieren? Solche Anlässe sind lustvoll und fruchtbare sprachliche Lernsituationen zugleich.

Viel Vergnügen bei der Arbeit mit „Ihren“ Gegenständen. Die  
Autorin und Ihr ELK-Team



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*50 Gegenstände als Schreib- und Sprechanlässe*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

