



Jochen Dudeck

Geboren 1953 in Nürnberg. Verheiratet, drei Kinder. Nach Lehramtsstudium Verwaltungsangestellter in der Stadtbibliothek Nürnberg. Nach Studium an der FH Stuttgart dort Bibliothekar in der Zentralbibliothek. Seit 1991 Leiter der Stadtbücherei Nordenham (Landkreis Wesermarsch/Niedersachsen).

Lese- und Spielaktionen in Bibliotheken

Eigentlich wollte ich in meinem Beruf nicht mit Kindern arbeiten. Das Regal mit den Bibliographien zog mich mehr an als die Auskunftstheke in der Kinderbibliothek. Sicherlich waren es zuerst meine eigenen Kinder, die meine Perspektive geändert haben. Aber es bedurfte immerhin eines Willi Fähmann, um meiner Arbeit eine ganz neue Richtung zu geben. Ich hörte ihn Anfang der 90er Jahre in Nordenham bei einem Vortrag über Leseförderung. Eine Aussage hat mich damals besonders beeindruckt. Das Lesen, sagte er, habe zwei Mütter, das Vorlesen und das Erzählen. Ich habe dann versucht, mir entsprechende Kompetenzen anzueignen. Auf einem Werkstattkurs zum „Mündlichen Erzählen“ in der Akademie Remscheid begegnete ich schließlich einige Zeit später auch spielpädagogischen Methoden. Die folgenden Anregungen gehen vom Modell eines „kleinen Aktionskoffers für den Alltag“ aus. Der Leitgedanke war, dass sich nichts in der Praxis

durchhalten lässt, was aufwändiger Vorbereitung bedarf. Es geht also nicht um „Spitzenevents“, sondern um Handwerkszeug. Manches mag wenig spektakulär, ja banal klingen. Aber gerade die einfachen Dinge geraten leicht aus dem Blick.

Einstimmung

Was machen wir eigentlich, wenn wir vorlesen, erzählen oder mit den Kindern spielen? Warum sollte uns das wichtig sein? Wer heute beruflich mit Kindern zu tun hat, berichtet von einer dramatischen Zunahme an Sprachentwicklungs- und Aufmerksamkeitsstörungen. „Ritalin-Kinder“ sind in Grundschulklassen nicht mehr die seltene Ausnahme, sondern die Regel. Betroffenen sind zu 80 % Jungen. Auffallend ist die große Anzahl „unstrukturiert“ wirkender Kinder und Jugendlicher, die nichts „auf die Reihe“ (!) zu kriegen scheinen und von Kindern, die nicht spielen können. Wenn wir ein Bilderbuch vorlesen, dann ermöglichen wir die Begegnung mit gestalteter Sprache, bedeutungsvollen Bildern und einer strukturierten – etwa mit Wiederholungen arbeitenden – Geschichte. Spiel ist eine gemeinsame Aktivität nach vorgegebenen Regeln, die erst einmal nicht verhandelbar sind und an die man sich halten muss, um Spaß zu haben. Wir bewegen uns hier also in einem ganz elementaren Bereich. Man hat den Menschen mit gewissem Recht als Geschichten erzählendes oder spielendes „Tier“ bezeichnet. Auch das Medium Fernsehen erzählt pausenlos auf Dutzenden von Kanälen die im Kern immer gleichen Geschichten „von helden lobe-

bären, von großer Arbeit“. Sprache, Aufmerksamkeit und innere Struktur sind nicht nur die Voraussetzungen von Lesen, sondern von Lernen überhaupt. Das folgende Schema soll einen Überblick bieten:

Es gibt im Viereck Text, Bild, Erzählerin, Gruppe sechs Achsen, wobei ich die Bild/Text – Achse außer Acht lasse. Die Beziehung Erzählerin/Gruppe ist darin die wichtigste. Wir übersehen in der Regel, dass wir nicht nur Inhalte kommunizieren, sondern immer auch uns selbst. Ob Erzählsituation oder Spiel, Gruppe und Akteurin müssen sich immer aufeinander „einschwingen“. Im Idealfall ist es wie ein Tanz, in dem die Partner sich selbstvergessen im Rhythmus der Geschichte bewegen. Das wird selten gelingen, aber es ist enorm hilfreich, sich das Bild des Tanzes vor Augen zu halten. Es bewahrt einen davor, die Gruppe aus den Augen zu verlieren, was mit Sicherheit zu Konzentrationsproblemen bei den Zuhörern führt. Was kann nun die Vorlesesituation unterstützen?

Vorlesen braucht einen Raum

Eine neue Situation beginnt. Wir sitzen im Kreis, geborgen in einem Zelt – das vielleicht nur angedeutet ist -, wir sind gespannt auf eine Geschichte. Es ist gut, einen Übergang zu inszenieren. Die Vorleserin setzt ihren Erzählmantel auf, ein Licht wird angezündet oder eine spezielle Lampe angemacht.

Vorlesen braucht einen Focus

und das sind erst einmal wir selbst mit unserer Stimme und unseren Gesten. Keine Angst vor Betonung, vor „übertriebener“ Modulation. Ein Tipp. Es kostet nicht mehr als eine Autorenlesung und ist viel nachhaltiger, sich von einem Profischauspieler elementare Techniken der Stimmbildung und Betonung beibringen zu lassen. Wir haben solche Nachmittage in Nordenham gemacht und es hat sich richtig gelohnt. Man sollte auch den vorzulesenden Text ein wenig (!) einstudiert haben und ihn vorher laut gelesen haben. Je jün-



ger die Kinder, desto übersichtlicher aufgebaut sollte der Text sein: ein klarer Konflikt, ein deutlicher Höhepunkt. Exemplarisch sind für mich immer noch die Frieder-Geschichten von Gudrun Mebs. Wer die Aufmerksamkeit länger als 5 – 10 Minuten fesseln möchte, sollte zu weiteren Hilfsmitteln greifen. In der Alltagspraxis voll ausreichend ist eine „Schatzkiste“. Wir haben für größere Gruppen einen alten Schiffscoffer, für einen kleinen Kreis reicht eine hübsch beklebte Schachtel. Die Kinder – aller Altersstufen – werden ganz begierig sein zu wissen, was sich in der Schatzkiste befindet: Dinge, Bilder, Gerüche und anderes, was mit der Geschichte zu tun hat. Etwa Rosenwasser für alle zum Schnüffeln – man kann übrigens auf diese Weise ganze Riech- oder Hörgeschichten gestalten – wenn in einem Märchen eine Rosenhecke vorkommt.

Die Sache mit den Bilderbüchern

Bilderbücher finden sich in allen Kindergärten, doch selten genug werden sie auch eingesetzt. Der Grund ist banal. Man lese einer Gruppe von 20 Kindern ein Bilderbuch vor. Bis alle das Bild gesehen haben, sind die ersten schon wieder abgetaucht. Über das Bilderbuchkino braucht hier kein Wort verloren werden. Nur soviel, dass man vielleicht eher neben der Leinwand als hinter dem Projektor stehen sollte. Sehr schön sind „Kniebücher“. Was es da zu kaufen gibt, ist allerdings sehr teuer und inhaltlich nicht überzeugend. Im Zeitalter billiger Farbkopien oder digitaler Fotografie kann man Kniebücher leicht selbst machen. Der „Renner“ ist allerdings das „Kamishibai“ (diesen Tipp verdanke ich dem Erzähler Marco Holmer), das „japanische“ Schoß- und Tischtheater. Man nehme stabile Pappe, schneide eine Bühnenöffnung hinein (etwas kleiner als A4 oder A3), male sie an, klebe links und rechts Stützwände an, fertig. Eine A4- oder A3-Klarsichthülle wird hinter die Bühne gehängt. Die aufgeklebten Kopien aus dem Bilderbuch kommen hinein und werden im Fortgang des Erzählens einzeln aus der Hülle gezogen, wie bei einem Moritensänger. Wir haben zwei Dutzend Bilderbuchsätze angefertigt und zur

besseren Haltbarkeit laminiert. Ganz raffinierte Leute werden es so einrichten, dass die Bilder für das Kamishibai gleichzeitig auch als Kniebuch verwendet werden können!

Eine hübsche Idee ist auch die Geschichtenlaterne, besonders geeignet für kleinere Gruppen in der dunklen Jahreszeit. Der Trick sind eingölte Farbkopien.

Das mündliche Erzählen

Es gibt nur ganz wenige professionelle Erzähler im deutschen Sprachraum. Als eigenständige Kleinkunstform hat es sich hierzulande nie richtig durchgesetzt im Gegensatz zum Storytelling in den USA, wo es richtige Erzählergilden gibt. Eine Ausnahme sind die vielen Märchenerzähler/innen, wobei es höchst unterschiedliche Erzählweisen gibt, von „wortwörtlich getragen“ bis mehr oder weniger „frei“. Nun sind Märchen nicht mein Ding, aber sie sind Schuld daran, dass ich mich mit dem Erzählen beschäftigt habe. Es fiel mir beim Vorlesen auf, dass die Kinder Begriffe oft nicht kennen. Es tut dem Fluss der Geschichte nicht gut, ständig zwischendrin Worte erklären zu müssen und es ist auch nicht gerade einfach, immer mit einem Auge vorne weg zu lesen und nach dem passenden Ersatzbegriff zu suchen.

Beim Erzählen treten Hilfsmittel zurück. Hier steht die Akteurin ganz im Mittelpunkt. Hier trifft das Bild vom Tanz am genauesten zu. Es kommt vor allem anderen darauf an, dass die Erzählerin den Kontakt zum Publikum nicht verliert. Dies ist eine besondere Herausforderung, die allerdings damit belohnt wird, dass es praktisch immer funktioniert und selbst die unruhigste Gruppe plötzlich ganz still wird. Wohl gemerkt, man spielt die Geschichte nicht, man erzählt sie. Ein wenig Schauspielerei ist erlaubt, Mimik und Gestik sind wichtig, aber man bleibt doch man selbst. Kaum jemand wird den Ehrgeiz entwickeln in die Profiligena aufzusteigen, aber mit etwas Übung kann man schnell zu ansehnlichen Erfolgen kommen. Man beginnt mit einfachen, übersichtlich aufgebauten Geschichten. Anfang, Ende, Höhepunkte und

besonders prägnante mündliche Rede lernt man auswendig. Das freie Erzählen selbst ist dann wie eine Wanderung durch eine gut bekannte Landschaft, das Ende des Weges ist im Blick. Man läuft alle markanten Punkte ab, verweilt an mancher Stelle etwas länger und wählt auch mal einen Umweg oder eine Abkürzung, je nach Stimmung der Gruppe. Für den Alltagsbedarf reichen wenige Geschichten, die man eben „draufhat“. Ich habe drei!

Ich möchte jedem, der vorhat, länger im Kinder- und Jugendbereich zu arbeiten, eindringlich raten, einen entsprechenden Kurs zu besuchen. An der Akademie Remscheid beginnt 2006 eine zweijährige berufsbegleitende Fortbildung (vier Werkstattkurse jeweils eine Woche). Es lohnt sich! Manch einer wird sich an dieser Stelle fragen, wo denn die in der Überschrift versprochenen Aktionen bleiben. Zwei Bausteine dafür haben wir bereits kennengelernt, es folgt der dritte.

Spielen macht Spaß

Kommunizieren, den anderen wahrnehmen, zusammen etwas tun, sich an Regeln halten: alle Elemente sozialen Lernens finden sich im Gruppenspiel wieder. Die folgenden zehn Spiele bieten ein Grundgerüst, das einmal beherrscht, viele Variationen ermöglicht. Bei den Spielbezeichnungen orientiere ich mich teilweise an Uli Baers Klassiker 666 Spiele.

1. Jede Spielaktion beginnt mit einem Warming-up: Bei „Spots in a movement“ (B338) tanzen alle nach „fetziger“ Musik. Bei Musikstop folgen Anweisungen der Spielleiter/in: sich begrüßen, auf einem Bein hopsen... „Alle in einer Reihe“ (B38) ist mein Standard-„Eisbrecher“ bei Klassenführungen mit Grundschulern. Die Kinder müssen sich im Alphabet der Vornamen aufstellen und werden in Bücher verzaubert. So ist das ordentlich, so sieht das aus bis wir aufmachen. Dann kommen die lästigen Leser und gehen ans Regal, ziehen ein Buch heraus, blättern es durch, lesen – auf dem Rücken – den Klappentext und

Spielaktion "Eisscholle"
(Foto Stadtbücherei Nordenham)



- stellen es – natürlich falsch – wieder zurück ins Regal, manchmal sogar auf den Kopf. Unter großem Gekreische wird ein Buch zur Theke geschleppt, dort „verbucht“, zurückgebracht und auf dem Bücherwagen wieder zum Regal gefahren.
2. „Der Wilde Wind weht“ ist ein wahrhaft magisches Spiel, das regelmäßig „mit Gewalt“ beendet werden muß. Eine steht in der Mitte eines Stuhlkreises, sie kann dann den WW wehen lassen für alle, die gern Milchreis essen, blaue Augen haben... Die müssen sich schnell einen neuen Platz suchen, die in der Mitte aber auch. Ein ausgezeichnetes Kennenlernspiel.
 3. Oftmals müssen die Kinder in Gruppen aufgeteilt werden. Jeder muß ein Los mit Tierbildern ziehen. Natürlich muß geheim bleiben, was jeder hat. Anschließend müssen sich die Kinder an den typischen Tierlauten zu Gruppen zusammenfinden. Besonders macht das natürlich im Dunkeln Spaß! Dieses Prinzip kann man beliebig variieren.
 4. Ein gleichfalls beliebig veränderbares Spiel ist die „Eisscholle“ (s. Abb.). Ob Boot, Floß, Fliegender Teppich, das Prinzip ist immer gleich. Zuerst wird bei passender Musik wacker gerudert, bei Musikstop wird das Boot leider immer um die Hälfte kleiner...
 5. Es gibt Spiele, die jeder kennt und nicht groß erklärt werden müssen. Gerade diese lassen sich gut übertragen, z.B. das Personenmemory. Zwei gehen raus, je zwei bilden ein Paar mit gleichen Gesten (eine gruselige, ein bestimmter Gesichtsausdruck...). Dann darf geraten werden.
 6. Sching-Schang-Schong zu mehreren spielen? Zwei Gruppen stehen sich gegenüber, besonders spannend: Jungs gegen Mädchen. Die Gruppen müssen sich jeweils auf eine Figur mit einer speziellen Geste verständigen. Der „Samurai“ tötet den „Löwen“, der „Löwe“ frisst die „Alte Frau“, der sich ritterlich der „Samurai“ beugt. Auf

- Kommando treten die Mannschaften gegeneinander an. Die unterlegene Gruppe verliert zwei Mitspieler/innen, beide gleicher Figur verlieren beide eine. Ein „Aufwecker“.
7. Auch Staffeln lassen sich ausgezeichnet einsetzen. Die Gruppen treten gegeneinander an. Bei Klassenführungen gibt es immer eine Signaturenstaffel. Bringe ein beliebiges Buch aus dieser Bestandsgruppe. Bei unseren Bildersignaturen leicht möglich. Man kann auch mit Fotos arbeiten, bringe aus dieser Ecke das bestimmte Buch. Staffeln lassen sich auch beim Brainstorming einsetzen. Zwei Staffeln. Jede hat eine Schreiberin, die am anderen Ende des Raumes sitzt. Die Erste rennt los, teilt der Schreiberin ihre Einfälle mit, die sie notiert, rennt zurück, dann die Nächste. Zum Beispiel: Was denken Jungs über Mädchen, Mädchen über Jungs?
 8. Quizspiele sind immer beliebt. Meine bevorzugte Variante ist „Wahr oder Gelogen“. Passt sehr gut zu allen thematischen Aktionen.
 9. Erzählspiele: jeder darf im Kreis ein Wort oder einen Satz sagen. Wenn man einmal rum ist, muss die Geschichte sinnvoll beendet sein. Spiele dieser Art finden sich speziell in Büchern über Improvisationstheater.
 10. Und zum Abschluss ein Entspannungsspiel: Pizzabacken. Alle stehen in einem großem Kreis. Jeder hat einen Rücken vor sich. Dann muß zuerst Mehl aufs Blech (Rücken) gestreut werden, dann kommt Wasser dazu, gut kneten, rollen, ...belegen mit ... , in den Ofen schieben, zerteilen und AUFESSEN!!!

Lese- und Spielaktionen

Mit diesen Elementen lassen sich nun Aktionen sozusagen „aus dem Ärmel schütteln“.

Ein Beispiel. Im Kindergarten dürfen die Schulanfänger nach ihrem Abschiedsausflug noch einmal dort übernachten. Der Mann aus der Bücherei gestaltet den Abend. Wir spielen das

Märchen „Die Bremer Stadtmusikanten“. Zuerst müssen die Kinder in Esel, Hunde, Katzen und Hähne aufgeteilt werden. Nachdem die Tiere sich gegenseitig abgeholt haben – „Was besseres als den Tod...“ – geht über Stock und Stein – da muss über Baumstämme gehopst werden., es geht hoch in den Berg... – bis zu einem Fluss. Der kann natürlich nur auf einem Floß überwunden werden, doch oje...Die Tiere schleichen sich an das Räuberhaus an und hören dem Räuber zu, der eine Gruselgeschichte erzählt, bevor sie ihn selbst mit grauenhaftem Geschrei zu Tode erschrecken. Anschließend geht es ins Bett. Und vor dem Einschlafen gibt es noch eine Gute-Nacht-Geschichte mit dem Kamishibai. Materialaufwand: Lose, Betttücher für die „Flöße“, ein Räuberhut, das Kamishibai. Vorbereitungszeit: praktisch null.

Es klingt fast nach einem Märchen, mit einem Kamishibai, drei Geschichten und zehn Spielen kommt man durchs Leben. Es steckt natürlich viel Arbeit dahinter. Noch ein paar Rat schläge:

- fangen Sie mit wenigen Spielen und einer Geschichte an
- lassen Sie sich nicht entmutigen. Was kann denn im schlimmsten Fall passieren?
- wenn Sie eine gewisse Erfahrung haben, kommen die neuen Spiel- und Aktionsideen von alleine
- horten Sie keine Spielebücher, wenige reichen
- bedenken Sie immer: die Beziehung Akteurin/in zur Gruppe ist entscheidend
- also zwingen Sie sich nicht. Wenn Sie merken, dass es nicht ihr Ding ist, lassen sie es. Niemand muss alles können. ◀

Jochen Dudeck