

Lernaufgabe Erzählung





In dieser Lernaufgabe lernst du, wie du selbständig mit geeigneten Strategien eine spannende Erzählung planen, schreiben und überarbeiten kannst.

Du kannst durch das Schreiben neue Welten erschaffen und andere Menschen in deine Fantasiewelt mitnehmen. Vielleicht merkst du, dass dir das Schreiben sogar Spass macht und du ein Talent dafür hast. Schreiben kann anstrengend sein und Zeit brauchen, deshalb braucht es vor allem Motivation. Motivieren kannst du dich selbst mit folgenden Strategien. **Teste die Strategien.**

Strategien „Motivation“

<p>Persönliches Ziel</p> 	<p>Was möchtest du noch besser können nachdem du die Schreibaufgabe erledigt hast? Was möchtest du lernen? Setze dir ein persönliches Ziel, welches du erreichen möchtest.</p> <p>Verbessern kann man beim Schreiben beispielsweise: Wortschatz, Satzbau, Rechtschreibung und Grammatik, Handschrift, Tastaturschreiben, Leserführung und logischer Aufbau vom Text, spannend schreibe</p>
<p>Kleine Ziele setzen</p> 	<p>Setze dir ein kleines Ziele für die nächsten 10 Minuten und versuche es möglichst rasch, aber sorgfältig zu erreichen.</p>
<p>Belohnung</p> 	<p>Stelle dir eine Belohnung in Aussicht, wenn du ein Ziel erreicht hast</p> <p>Belohnen kann man sich beispielsweise mit: Lieblingsserie schauen, mit dem Hund spielen, Freunde treffen, ein Sugas essen, seinen Lieblingsong hören, eine Aufgabe erledigen, die man gerne macht, lesen, entspannen</p>
<p>Nicht aufschieben</p> 	<p>Schiebe ungeliebte Aufgaben nicht auf und stelle dir vor, wie gut es sich anfühlen wird, wenn du die Aufgabe erledigt hast. Du hast deinen inneren Schweinehund besiegt! Wenn man einmal angefangen hat, geht es viel leichter.</p>
<p>Erfolge vorstellen</p> 	<p>Stelle dir vor wie beeindruckt deine Lehrperson, deine Eltern oder deine Mitschülerinnen von deiner Leistung sein werden, wenn du dir jetzt Mühe gibst. Und auch wie stolz du selber auf deine Leistung sein wirst, wenn du dich anstrengst.</p> <p>Dann kannst du endlich sagen: Ich habe es geschafft!</p>
<p>Fokus auf das Positive</p> 	<p>Halte dir vor Augen, was du bereits gut geschafft hast. Such nach Interessantem innerhalb der Aufgabe. Aber am Wichtigsten: Kontrolliere deine negativen Gefühle! Wut und Frust über die Aufgabe bringt dich nicht weiter. Du kannst eine Minute lang intensiv über die Aufgabe schimpfen, aber danach sind nur noch positive Gedanken erlaubt.</p>
<p>Glaube an deinen Erfolg</p> 	<p>Bei jeder neuen Aufgabe hast du eine neue Chance erfolgreich zu sein. Glaube daran es zu schaffen, wenn du dich anstrengst. Nur weil es in der Vergangenheit nicht funktioniert hat, heisst das nicht, dass es dieses Mal auch so ist. Erfolg braucht Durchhaltewillen und Rückschläge und Misserfolge gehören dazu.</p> <p>Dieses Mal strengte ich mich an und schaffe es! Und wenn nicht, versuche ich es so lange, bis ich erfolgreich bin.</p>

Merkmale einer Erzählung

Bei einer Erzählung erzählt die Autorin oder der Autor meistens von einem Ereignis, welches nicht wirklich passiert ist (fiktional). Es gibt aber auch Erzählungen, die von etwas handeln, was jemand erlebt hat. Erzählungen haben eine mittlere Länge, ausserdem werden sie chronologisch erzählt. Das heisst, dass es keine Zeitsprünge in der Handlung gibt. Erzählt wird im Präteritum und im Plusquamperfekt. Es gibt nur wenige Figuren oder oft auch nur eine einzige. Wichtig ist, dass die Erzählung gut verständlich ist.

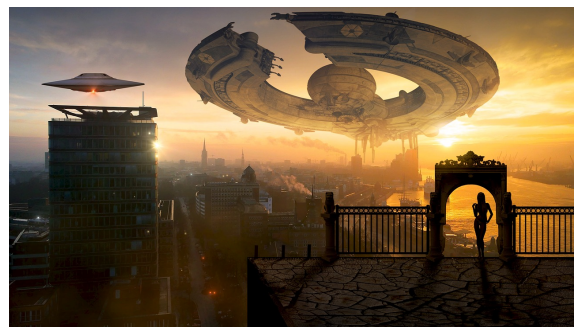
Liste in dieser Tabelle die wichtigsten sechs Merkmale von Erzählungen aus dem Text auf.

Merkmale einer Erzählung	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Es gibt verschiedene Genres, die sich gut für eine Erzählung eignen. Zum Beispiel Märchen, Horror und Science Fiction. **Entscheide dich für ein Genre.**



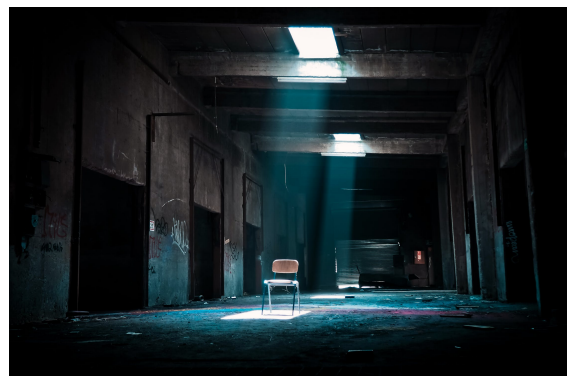
Märchen: Das Gute wird belohnt und das Böse bestraft.



Science Fiction: Raumfahrt, Zukunftsthemen



Romanze: löst Gefühle aus, die Liebe siegt oder unglückliche Liebe



Horror: löst Grusel und Angst aus

Spannend schreiben

Es gibt Erzählungen innerhalb von Büchern, aber auch von Serien und Filmen. Alle erfolgreichen Bücher, Serien und Filme haben etwas gemeinsam: Sie sind so spannend, dass man unbedingt weiterlesen oder weiterschauen möchte. Die Frage ist aber, was genau diese erfolgreichen Bücher, Serien und Filme so spannend macht.

Denk an dein Lieblingsbuch, deine Lieblingsserie oder deinen Lieblingsfilm. Was gefällt dir daran? Was macht die Handlung spannend?

	Deine Antwort
Lieblingsbuch, Lieblingsserie oder Lieblingsfilm	
Was gefällt dir daran?	
Was macht die Handlung spannend?	

Tauscht zu dritt aus und notiert euch mindestens vier Merkmale, die eure Lieblingsbücher, Lieblingsserien oder Lieblingsfilme so spannend machen.

	Merkmale, die Spannung erzeugen
1	
2	
3	
4	

Merke

Abschauen von Filmen und Serien	Du kannst anschauen, wie in Filmen oder Serien Spannung erzeugt wird und auch Ideen wiederverwenden.
Kreativ und neu	Kopiere aber nicht einfach die Handlung, sondern mach etwas ganz Eigenes draus. Sie sollte kreativ und neu sein
Verständlichkeit	Leserinnen und Leser müssen deiner Erzählung ohne Erklärungen folgen können. Das ist ganz wichtig für eine gute Erzählung. Deshalb darfst du keine zu grossen Sprünge machen und solltest den Schauplatz beschreiben.

Schauplatz beschreiben

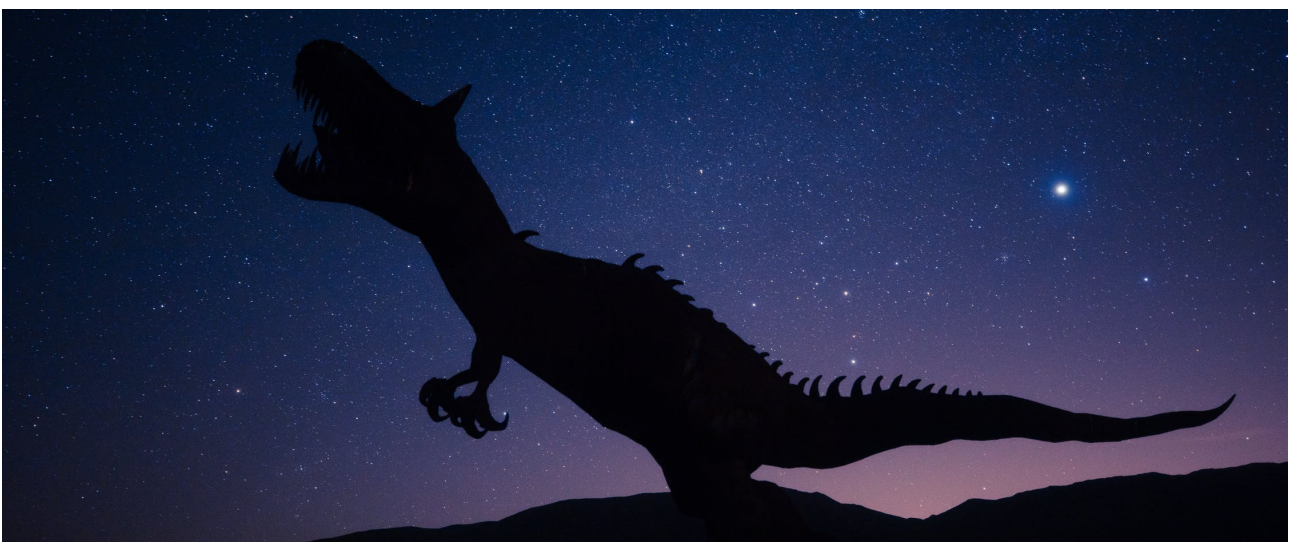
Damit der Leser oder die Leserin sich ein Bild machen kann, musst du den Schauplatz beschreiben. Bei einem Film sieht man das Bild, aber bei einer Erzählung musst du das Bild so beschreiben, damit es im Kopf der Lesenden entstehen kann.

Du kannst beschreiben, was die Figuren **sehen**, **hören**, **riechen** oder **fühlen**.

Beispiel

Es war Nacht und der riesige Supermarkt auf dem grossen verlassenen Parkplatz ragte bedrohlich in den Himmel. Der leuchtende Schriftzug „Walmart“ flackerte und erhellte den Parkplatz immer für ein paar wenige Sekunden mit rotem Licht. Im Innern war es komplett finster, aber man konnte die halb leeren Regale sehen und Kassen, deren Geldschubladen offen waren. Die Tür war verschlossen, aber liess sich mit wenig Kraft öffnen. Das Chipsregal war bis auf eine Verpackung komplett leer und im im Gang zum Getränkeregale lagen überall Dosen, kaputte Flaschen und offene Verpackungen am Boden. Es roch nach Rotwein und nach schimmeligem Essen und das leise Surren des Kühlregals erfüllte den Raum. Lisa fühlte wie ihr der Schweiß über die Stirn lief und atmete tief aus.

Schauplatz beschreiben	Es war Nacht und der riesige Supermarkt auf dem grossen verlassenen Parkplatz ragte bedrohlich in den Himmel. Der leuchtende Schriftzug „Walmart“ flackerte und erhellte den Parkplatz immer für ein paar wenige Sekunden mit rotem Licht. Im Innern war es komplett finster, aber man konnte die halb leeren Regale sehen und Kassen, deren Geldschubladen offen waren.
Gefühle und Gedanken der Figuren	Nico war erleichtert, dass sie den verlassenen Supermarkt gefunden hatten, denn das bedeutete, dass sie endlich frisches Wasser und etwas zu essen finden würden. Der Supermarkt erschien ihm sicher, da die Türen verschlossen wirkten. Sie würden nun endlich auch etwas Ruhe bekommen können. Lisa traute dem dunklen Supermarkt nicht, der so bedrohlich und mit flimmerndem Schriftzug vor ihr lag. Sie hatte Angst, dass der Supermarkt eine Falle sein könnte. Ein ungutes Gefühl beschlich sie in der Magengegend, aber sie hatten seit 72 Stunden nicht mehr geschlafen und brauchten dringend Wasser und Essen.
Schauplatz beschreiben	Die Tür war verschlossen, aber liess sich mit wenig Kraft öffnen. Das Chipsregal war bis auf eine Verpackung komplett leer und im im Gang zum Getränkeregale lagen überall Dosen, kaputte Flaschen und offene Verpackungen am Boden. Es roch nach Rotwein und nach schimmeligem Essen und das leise Surren des Kühlregals erfüllte den Raum. Lisa fühlte wie ihr der Schweiß über die Stirn lief und atmete tief aus.
Leser/innen überraschen	Lisa wollte sich kurz ausruhen, während Nico die Toilette suchte. „Warte hier auf mich“, sagte Nico und deutete auf eine saubere Ecke neben dem Kühlregal. Er ging in Richtung Notausgang. Lisa hörte einen lauten Schrei und dann war es plötzlich totenstill. Sie wusste, dass sie nun allein war. Dann hörte sie das Krächzen eines Stofftiers und dumpfe Schritte. Sie begann zu rennen.



Figuren sprechen lassen - Direkte Rede

Ein weitere Möglichkeit, eine Erzählung spannender zu machen, ist das Verwenden der direkten Rede. Dazu muss man zuerst die direkte Rede beherrschen. Aber verwende die direkte Rede gut überlegt, da bei häufiger Verwendung die Erzählung langweilig und mühsam zum Lesen werden kann. Deine Erzählung sollte nicht hauptsächlich aus Gesprächen bestehen.

Es gibt verschiedene Formen, wie du direkte Rede verwenden kannst. Es ist wichtig, dass die Reihenfolge der Zeichen genau stimmt. Zudem muss immer klar sein, welche Figur etwas sagt. Sonst können die Leserinnen und Leser der Erzählung nicht folgen.

Es ist nicht klar, wer genau spricht	Es ist klar, wer spricht
„Ich werde dich beschützen.“ „Danke, musst du nicht.“	Artemis sagte: „Ich werde dich beschützen.“ „Danke, musst du nicht“, erwiderte der Prinz.
Leser/innen verstehen nicht, was passiert.	Leser/innen verstehen, was passiert.

Es gibt drei Möglichkeiten, wie du direkte Rede verwenden kannst:

1. Fall Zuerst Figur	Artemis sagte: „Keine Angst - ich werde dich beschützen.“
2. Fall Figur am Schluss	„Keine Angst - ich werde dich beschützen“, sagte Artemis. (ohne Punkt) „Keine Angst - ich werde dich beschützen!“; sagte Artemis. (mit Ausrufezeichen) Steht ein Ausrufezeichen oder ein Fragezeichen am Ende der Aussage, folgt trotzdem ein Komma. Ein Punkt zu setzen, ist nicht erlaubt. In diesem Fall steht nur ein Komma.
3. Fall Figur in der Mitte	„Keine Angst“, sagte Artemis, „ich werde dich beschützen.“ Komplizierter wird es, wenn das Verb und die Figur in der Mitte stehen und die Aussage davon unterbrochen wird. Diesen Fall braucht man eher selten.

Übe nun selber den 1. und 2. Fall mit den vorgegebenen zwei Sätzen in der Tabelle.

Satz	1. Fall	2. Fall
Der Prinz hat Hunger	Der Prinz sagte: „Ich habe Hunger.“	„Ich habe Hunger“, sagte der Prinz
Artemis ist heute nicht gut gelaunt	Artemis murmelte:	
Die Spinne will nicht geküsst werden.	Die Spinne rief:	

Es gibt auch noch die indirekte Rede, aber dafür muss man den Konjunktiv 1 und 2 anwenden können. Das lernst du, aber erst in einer weiteren Lernaufgabe. Zum Beispiel:

Artemis sagte, dass sie ihn beschützen *werde*. Der Prinz erwiderte, dass sie das nicht *müsse*.

Aufbau von Erzählungen

Erzählungen haben einen bestimmten Aufbau

- Einleitung
- Problem(e)
- Auflösung

Natürlich gibt es auch Erzählungen, die einen etwas anderen Aufbau haben. Für uns ist einfacher, wenn wir nur einen Aufbau lernen, der uns beim Schreiben einer interessanten Erzählung hilft. Hier findest du ein Beispiel einer Erzählung, bei der auch die einzelnen Phasen beschrieben sind. Lies die Erzählung und auch die Beschreibung der einzelnen Phasen, damit du verstehst, wie du die einzelnen Phasen später in deiner Erzählung einbauen kannst.

Analyse einer Beispielerzählung

Du liest nun ein Beispiel, in welchem die drei Teile einer Erzählung sichtbar werden. Nach jedem Teil ist erklärt, woran man erkennt, um welchen Teil es sich handelt. Später kannst du deine eigene Erzählung genau gleich aufbauen.

Einleitung

Erzählungen habe am Anfang immer eine Einleitung. Dort werden diese Punkte beschrieben:

- wichtige Personen
- Charaktereigenschaften von Personen
- die Handlung (alltägliche Handlungen der Personen)
- der Ort

Der ängstliche Prinz

Es war einmal ein einsamer Prinz, der in einem grossen Schloss in Schwanenfeld wohnte. Der Prinz mochte das Leben im Schloss, da er gerne schöne Kleider trug und gutes Essen genoss. Ausserhalb des Schlosses hielt er sich nicht so gerne auf, da er die Insekten nicht mochte, welche dort herumschwirren. Er mochte auch die Menschen in der Stadt Schwanenfeld nicht, da sie oft krank oder schmutzig waren. Er selbst liebte es ausgiebig zu baden und im Schloss mit seiner kleinen Schwester zu spielen. Sein Vater erwartete zwar stets, dass er endlich eine Ausbildung zum Schwertkämpfer machen sollte, aber bei jedem Training mit dem Schwertkampflehrer stellte er sich so unbeholfen mit dem Schwert an, dass der Lehrer schon bald das Handtuch warf. Einmal fiel ihm das Schwert spontan aus den Händen und ein anderes Mal beschwerte er sich darüber, dass ihm das Schwert einfach zu schwer sei. Daraufhin wollte ihm der Schwertkampflehrer keinen Unterricht mehr geben und das kam dem Prinzen gerade recht.

Wichtige Person(en) und Charaktereigenschaften	Prinz: Der Prinz passt nicht ins typische Rollenbild, mag keinen Schwertkampf, trägt gerne schöne Kleider, mag gutes Essen Schwertkampflehrer: scheint wenig Geduld, aber viel Erfahrung zu haben
Alltag	lebt im Schloss, hält sich auch meistens dort auf, spielt mit seiner Schwester
Ort	Schloss Schwanenfeld



Problem

Ein Problem, ist ein Ereignis, welches die Erzählung erst spannend macht. Die Figuren müssen dann in der Erzählung das Problem irgendwie lösen oder scheitern daran.

Eines Tages, als der Prinz ein Bad nahm, sprang eine schwarze grosse Spinne in sein Zimmer und krabbelte auf den Rand der Badewanne. Der Prinz sang gerade nichtsahnend sein Lieblingslied und wusch sich das Gesicht mit einem Schwamm, so dass er die Spinne gar nicht bemerkte. Plötzlich biss die Spinne den Prinzen in den Finger, der schrie auf und begann zu weinen. Sofort kam die Mutter ins Zimmer geeilt und fragte ihn, was denn passiert sei. Der Prinz zeigte ihr die Stelle, an welcher die Spinne ihn gebissen hatte und sah sich panisch nach der Spinne um. Diese hatte sich jedoch bereits wieder durchs Fenster nach draussen verabschiedet und war auch nicht mehr zu finden, als Mutter und Prinz gemeinsam nach ihr suchten. Die Wunde war nicht schlimm, aber gegen Abend ging es dem Prinzen zusehends schlechter und schlechter. Er bekam Fieber und fiel schliesslich in einen tiefen Schlaf. Es vergingen Tage und Wochen. Alle Mediziner der Stadt versuchten ihr Glück, aber keiner konnte ihm helfen. Vom Schicksal des Prinzen erfuhr auch die Tochter des Müllermeisters, welche alle Artemis nannten, wie die Göttin der Jagd, da sie eine hervorragende Schützin mit Pfeil und Bogen war. Artemis gefiel es mit ihrem Pferd durch den Wald zu galoppieren, den Wind in den langen Haaren zu spüren und die Krähen abzuschliessen, welche den Bauern jedes Jahr die Ernte zerstörten. Als Artemis vom schlafenden Prinzen und dem Spinnenbiss erfuhr, beschloss sie die Spinne zu suchen und sie zu erschiessen, um so den Prinzen vor dem Tod zu retten. Noch am gleichen Tag machte sie sich auf Suche nach der Spinne. Sie befragte alle Angestellten des Schlosses und alle Leute in der näheren Umgebung. Doch niemand hatte die Spinne seit dem Angriff auf den Prinzen gesehen. Da beschloss Artemis der Spinne unter dem Fenster des Prinzen eine Falle zu bauen. Sie fing 30 Fliegen beim Stallmeister, tötete sie und legte sie über eine kleine Grube, welche sie mit Blättern abdeckte. Artemis versteckte sich in einem Gebüsch und wartete die ganze Nacht auf die Spinne, die sich ihre Beute holen würde. Um 03.00 Uhr hörte sie plötzlich ein Rascheln. Artemis war sofort hellwach und wieder auf den Beinen. In der Hand hielt sie Pfeil und Bogen gespannt und bereit zum Abschuss. Es dauerte nicht lange und Artemis hörte, wie etwas in die Grube plumpste. Sie sprang aus dem Gebüsch, eilte zur Grube und blickte mit gespanntem Bogen und grimmigem Blick hinunter.

Was ist das Problem?	Der Prinz bekommt Fieber und fällt in einen tiefen Schlaf, aus dem ihn kein Arzt aufwecken kann.
Wer oder was ist von dem Problem betroffen?	Der Prinz und die Mutter des Prinzen
Was sind die Gründe für das Problem?	Ein plötzlicher Spinnenbiss
Wie kann man versuchen das Problem zu beheben?	Artemis will den Prinzen retten, indem sie die Spinne sucht, fängt und dann erschiessen will.
Was das Ergebnis der Umgangsweise mit dem Problem?	Artemis fängt die Spinne und stellt fest, dass der Prinz im Körper der Spinne gefangen ist. Sie kann die Spinne deshalb nicht erschiessen.



Auflösung

Die Auflösung sollte nicht zu naheliegend sein, aber alle Probleme und Schwierigkeiten auflösen. Die Geschichte muss nicht zwingend glücklich enden, aber es muss klar sein, wie die Figuren mit dem Problem und der Schwierigkeit umgegangen sind.

Gerade als sie die Spinne erschiessen wollte, sah sie ihr direkt in die Augen und Artemis glaubte plötzlich etwas Menschliches in den Augen der Spinne zu erkennen. Sie liess Pfeil und Bogen sinken. War es möglich, dass die Seele des Prinzen durch den Biss in die Spinne gefahren war? Wenn das wirklich so passiert war, dann konnte sie die Spinne nicht erschiessen. Doch was sollte sie stattdessen tun? Behutsam nahm sie die Spinne aus der Grube und betrachtete sie genauer. Kein Zweifel, diese Spinne verhielt sich nicht wie eine richtige Spinne und schaute sie mit festem Blick an. Artemis seufzte genervt und beschloss die grosse haarige Spinne zu küssen, da sie diese Vorgehensweise bereits von vielen bekannten Märchen kannte. Kaum hatte Artemis die haarige Spinne geküsst, erschlaffte sie in ihren Händen und war sofort tot. Artemis steckte die tote Spinne als Trophäe in die löchrige Tasche ihrer dreckigen alten Hose und begann hinauf zum Zimmer des Prinzen zu klettern. Sie hoffte, dass sie die Spinne nicht umsonst geküsst hatte und dass der Prinz nun wenigstens den Anstand besitzen würde, aufzuwachen. Oben angekommen, stellte sie sofort fest, dass der Prinz wach war, da er mit verwirrtem und ängstlichem Blick aufrecht im Bett sass. Artemis war erleichtert, da sie sonst nebst der haarigen Spinne auch noch den ängstlichen Prinzen hätte küssen müssen. Der Prinz war verunsichert und wahnsinnig verängstigt. Artemis versicherte ihm, dass er nun in Sicherheit sei und erzählte ihm, dass sie ihn gerettet hatte. Der Prinz erklärte Artemis nun, dass er ja immer gewusst hätte, dass draussen gefährliche Tiere lauern würden - das erlebte Unglück wäre ja jetzt der ultimative Beweis gewesen. „Ich werde nun erst recht nicht mehr nach draussen gehen“, sagte der Prinz und verschränkte trotzig die Arme. Artemis lachte und meinte: „Ich werde dich jetzt für immer beschützen.“ Und so musste der Prinz sein ganzes Leben keine Angst mehr vor wilden Spinnen haben. Artemis erledigte jede von ihnen, sobald sie den Prinzen auch nur von Weitem schief ansahen. Und so lebte der Prinz mit Artemis glücklich und beruhigt ein ganzes Jahr lang, bis er eines Morgens seinen Haferbrei ass, sich daran verschluckte und sofort erstickte.

Auflösung	Artemis rettet den Prinzen, indem sie die Spinne küsst und beschützt ihn seitdem mit Pfeil und Bogen. Leider stirbt der Prinz am Schluss durch einen tragischen Unfall.
------------------	---

Fasse in der Tabelle zusammen, was dir für die einzelnen Teilen der Erzählung unbedingt merken musst.

Aufbau	Wichtige Merkmale
Einleitung	In der Einleitung werden oft wichtige Personen, Charaktereigenschaften von Personen die alltäglichen Handlungen der Personen und der Ort beschrieben.
Problem(e)	
Auflösung	



Wichtig: Je besser du den Aufbau einer Erzählung kennst, desto sicherer kannst du ihn auch bei deiner Erzählung anwenden.

Analyse einer Beispielerzählung

1. Lies die Erzählung „Panne beim Vorstellungsgespräch“.
2. Markiere die **Einleitung mit blau**, die **Probleme mit rot**, die **Spannungsfaktoren mit violett** und die **Auflösung mit grün**.
3. Trage in der Tabelle mit Stichworten ein, welche Ereignisse zu den einzelnen Teilen passen.
4. Achte darauf, wie und an welcher Stelle die direkte Rede eingesetzt worden ist.

Panne beim Vorstellungsgespräch

Ein junger Mann ritt gegen Klosterhalden zu über einen schönen Berg, als sich gerade die Sonne auf ihrem täglichen Turnus verabschiedete. Während des Aufstieges bemerkte der junge Mann, dass sein Pferd Probleme beim Galoppieren hatte. Mit jedem Schritt wackelte das ganze Pferd so unglaublich hin und her, dass er fast die Balance verloren hätte. Er bremste das Pferd mit den Zügeln ab und stieg herunter, um die Beine des Pferdes zu prüfen. Er konnte nichts erkennen. Deshalb zog er das Pferd an den Zügeln, um ein wenig mit ihm zu gehen. Da sah er, was das Problem war. Das Pferd verwendete offenbar die Beine nicht mehr in dynamischer Reihenfolge, sondern immer die Vorderbeine gleichzeitig und anschliessend die hinteren Beine ebenfalls in einer beneidenswerten Synchronität. Der junge Mann war völlig entsetzt, denn das Pferd hatte offenbar das Traben verlernt. Er rautte sich die Haare. Eine Panne mit einem Pferd hatte er nun wirklich nicht erwartet. Mit quietschenden Reifen hielt ein teurer Sportwagen neben ihm. „Kann ich Ihnen helfen?“, rief eine fremde Stimme aus Wagen. Der junge Mann antwortete: „Ich weiss nicht so genau, aber ich glaube mein Pferd hat eine Panne.“ „Rufen Sie doch den Abschleppdienst“, schlug der Sportwagenfahrer vor. Der junge Mann fand diesen Vorschlag zwar recht sonderbar, aber es war ihm auch klar, dass er nicht viele Alternativen hatte, denn das Pferd war eindeutig nicht mehr zu gebrauchen und er hatte zu allem Überfluss auch noch ein Vorstellungsgespräch, zu dem er nicht zu spät kommen durfte. Dabei hatte er sich doch absichtlich für eine Reise mit seinem Pferd entschieden, da es mit dem Zug immer so viele Verspätungen und Pannen gab. Der Sportwagenfahrer bot an, für ihn den Abschleppdienst zu rufen. Dieses Angebot nahm er gerne an. Nach einer halben Stunde kam dieser auch wie bestellt und der junge Mann erklärte der Frau vom Abschleppdienst sein Problem mit dem Pferd, das nicht mehr galoppieren konnte. „Eigentlich transportieren wir keine Pferde, aber ich mache eine Ausnahme, weil Sie ein Vorstellungsgespräch haben“, meinte sie. Das Pferd sprang auf die Ladefläche, legte sich nach einem Fingerschnippen des jungen Mannes hin und so konnten sie es fixieren. Es sollte ja während der Fahrt nicht plötzlich von der Ladefläche rollen. „Wo haben Sie denn das Vorstellungsgespräch?“, fragte die Frau vom Abschleppdienst. „In Klosterhalden - bei der Bank“, entgegnete der junge Mann. Mittlerweile war die Zeit auch schon ganz schön knapp, um noch rechtzeitig bei der Bank anzukommen. Er wurde langsam ein wenig nervös. Um Punkt 12 Uhr kamen sie endlich bei der Bank an und der junge Mann stürzte panisch aus dem Abschleppwagen und rannte auf die grosse Tür zu. Sie war verschlossen. Er rüttelte am Türgriff und schrie: „Bitte lassen Sie mich doch hinein! Ich habe um 12.00 Uhr ein Vorstellungsgespräch!“ Das Pferd hinter ihm auf dem Abschleppwagen zuckte vor Schreck zusammen und wieherte empört. Eine Dame in weisser Schürze und grauem Rock näherte sich langsam der Tür und öffnete sie einen Spalt. „Herr Meier? Sind Sie das?“, fragte sie. „Ja ja, der bin ich. Bitte lassen Sie mich herein“, flehte der junge Mann. „Ich darf das Vorstellungsgespräch nicht verpassen“, erklärte er panisch. „Kommen Sie“, sagte die Dame und öffnete ihm die Türe. Der junge Mann stürzte in die Eingangshalle. Gleich hinter ihm verschloss sie die Türe wieder und sagte zu ihm: „Herr Müller, beruhigen Sie sich. Sie sind noch rechtzeitig.“



Deine Erzählung

Du hast jetzt viel gelernt über Erzählungen. Nun bist du bereit, deine eigene Erzählung zu schreiben. Beachte folgende Vorgaben und Ziele:

Auftrag (Ziel)	Schreibe eine Erzählung für die Schülerinnen und Schüler der Parallelklasse. Die Erzählung soll klar und verständlich, interessant und auch spannend sein. Du solltest deine Erzählung deshalb sehr genau planen und überlegen, wie du deine Leser/innen unterhalten kannst.
Länge	mind. 1 A4-Seite Arial 12 bis max. 4 Seiten
Zeitform	Präteritum und Plusquamperfekt Beispiel: Ich hatte nicht damit gerechnet , da ich heute früher zu Hause war .
Thema	Wähle eines der Bilder unter „Themen“ auf bit.do/vorlagen aus
Material	Merkmale Geschichte, Spannungsfaktoren, Planung und Notebook

1	Schaffe in deiner Erzählung Konflikte oder Probleme.
2	Führe in der Einleitung die Figuren und den Ort ein und Sorge gleichzeitig dafür, dass man gerne weiter liest.
3	Wähle einen Schluss, der die Probleme auflöst und gleichzeitig nicht vorhersehbar ist.
4	Mache nicht zu grosse Sprünge in der Handlung, damit deine Leser/innen noch folgen können.
5	Schreibe eine Erzählung, die neu und kreativ ist.
6	Wähle einen interessanten Titel, der neugierig macht.
7	Wende die direkte Rede an, damit die Erzählung interessanter wird.

Schreibprozess

Schreiben ist ein Prozess, da ein guter Text zunächst geplant, formuliert und anschliessend überarbeitet werden muss. Manchmal muss man seine Planung ändern, hat plötzlich neue Ideen oder eine Schreibblockade, die überwunden werden muss. Planen, Schreiben und Überarbeiten braucht deshalb Zeit. Am Schluss denkst du über den Schreibprozess nach, um zu beurteilen, was dir gut gelungen ist und was noch nicht.

1. Planen
2. Schreiben
3. Überarbeiten
4. Reflexion

1. Planen

Ein Spaziergänger geht durch einen Wald und begegnet einem Waldarbeiter, der hastig und mühselig damit beschäftigt ist, einen bereits gefällten Baumstamm in kleinere Teile zu zersägen. Der Spaziergänger tritt näher heran, um zu sehen, warum der Holzfäller sich so abmüht, und sagt dann: „Entschuldigen Sie, aber mir ist da etwas aufgefallen: Ihre Säge ist ja total stumpf! Wollen Sie sie nicht einmal schärfen?“ Darauf stöhnt der Waldarbeiter erschöpft auf: „Dafür habe ich keine Zeit – ich muss sägen!“ (Seiwert 2015, 42)

Diskutiert: Was will uns die Geschichte vom Holzfäller sagen?

1.1 Schreibziele

Mach dir vor dem Schreiben klar, welche Ziele du erreichen willst.

Überlege dir, was du mit deiner Erzählung erreichen willst. Soll es eine gruselige Erzählung sein, die Angst macht? Oder soll es eine Liebesgeschichte sein, die berührt? Oder eine Erzählung bei der es um Abenteuer geht und man unbedingt weiter lesen möchte, weil sie so spannend ist? Schreib möglichst klar und ausführlich auf, was das Ziel ist und wie du es erreichen möchtest. Setze dir nicht zu hohe Ziele, aber trotzdem solche, die dich ein wenig herausfordern.

Beim Schreiben kann man sich verschiedene Schreibziele setzen. Lies dir das Beispiel durch, damit du nachher eigene Ziele aufschreiben kannst.

Schreibziel (Was willst du mit deinem Text erreichen?)	Umsetzung (Wie erreiche ich mein Ziel?)
<i>Ich möchte ein Märchen schreiben, das aber nicht so verläuft wie andere Märchen. Es soll eine starke Frauenrolle, eine Heldin, geben und eine schwache Männerrolle. Die Erzählung soll die Leser/innen unterhalten und deshalb vor allem lustig sein, in dem die Handlung zwei Mal eine unerwartete amüsante Wendung nimmt. Zudem sollen die Leser/innen auch aus der Erzählung lernen, dass es sich nicht lohnt, immer Angst zu haben.</i>	<i>Ich verwende Elemente aus den Märchen „Dornröschen“ und „Froschkönig“, vermische die Erzählung mit Elementen aus „Game of Thrones“ und verändere sie so, dass sie neu und kreativ sind. Es soll sich aber nicht um ein typisches Märchen handeln.</i>

Meine Schreibziele und Zielgruppe

1. Wähle im Ordner „Themen“ auf One Drive ein Bild für deine Erzählung aus.

Link: <https://t1p.de/themenwahl1>

2. Lege deine eigenen Schreibziele passend zu deinem Bild fest.

	Ziel	Umsetzung Wie erreichst du dein Ziel?
Zielgruppe (Erwachsene, Gleichaltrige, schwache/fortgeschrittene Leser/innen)		
Schreibziel Was willst du mit deinem Text erreichen?		

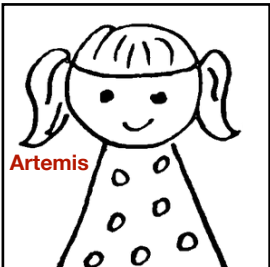
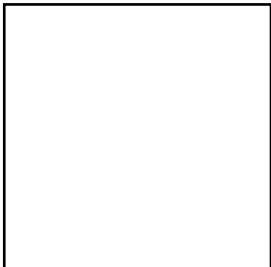
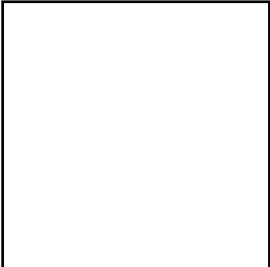
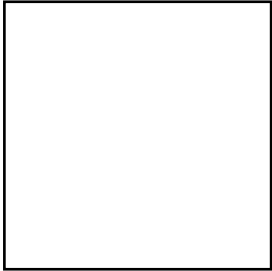
1.2 Ideen sammeln

- A. Denke ruhig über Inhalte nach und notiere in deinem Heft Ideen zu deinem Bild.
 B. Wähle passende Ideen aus, indem du sie im Heft markierst.
 C. Lege die Reihenfolge der Ideen fest und schreibe sie in der Tabelle auf.

	Meine Ideen
	<i>Der Prinz stirbt dummerweise am Schluss, weil er sich an seinem Essen verschluckt.</i>
1	
2	
3	
4	
5	

1.3 Figuren

- A. Erfinde zwei bis drei Hauptfiguren, welche in deiner Erzählung vorkommen sollen.
 B. Zeichne ein Porträt von deinen Figuren und wähle einen passenden Namen.
 C. Hilfestellung: Falls du Unterstützung möchtest, findest du auf One Drive im Ordner „Figuren“ eine Auswahl von Figuren, die du wählen kannst. Link: <https://t1p.de/figurenwahl>

Beispiel	Figur 1	Figur 2	Figur 3
			



Wichtig: Jetzt fehlen noch die Charaktereigenschaften deiner Figuren.
 Eine Charaktereigenschaft ist nicht wie eine Person aussieht oder was sie tut.
 Eine Charaktereigenschaft ist eine persönliche Eigenschaft, die sich nicht ändert.

Leserinnen und Leser müssen sich mit Figuren identifizieren können, damit die Erzählung spannend und interessant bleibt. Am besten wählst du sehr unterschiedliche Figuren, damit sich auch unterschiedliche Leserinnen und Leser mit einer Figur identifizieren können. Je mehr Leserinnen und Leser sich mit deinen Figuren identifizieren können, desto besser wird deine Erzählung beim Publikum ankommen (siehe Beispiel „der ängstliche Prinz“)

Figur	Charaktereigenschaften	Allgemeine Informationen
Der Prinz	Ängstlich, arrogant, unmotiviert	wohnt im Schloss Schwanensee, badet gerne, mag keinen Schwertkampf, hat eine kleine Schwester
Artemis	Mutig, hilfsbereit, abenteuerlustig	Die Tochter des Müllermeisters, jagt gerne Krähen, ist viel draussen

Die Rollen sind absichtlich so verteilt, dass die Rolle des Helden, wie in den meisten Märchen, nicht einer männlichen Figur zukommt, sondern einer weiblichen.

Charaktereigenschaften auswählen

Wähle aus der Tabelle drei Charaktereigenschaften aus und markiere sie mit einer Farbe. Verwende blau für Figur 1, rot für Figur 2 und gelb für Figur 3.

mutig	ängstlich	liebervoll	ernst	gefühllos	klug
kontaktfreudig	nett	schüchtern	sportlich	stark	selbstbewusst
abweisend	zuverlässig	emotional	chaotisch	unfreundlich	ungeduldig
abenteuerlustig	fleißig	faul	gierig	hilfsbereit	neugierig
phantasievoll	schweigsam	verträumt	zappelig	fürsorglich	schlagfertig

1.4 Ort

A. Entscheide dich für einen oder maximal zwei Orte, an denen sich die Erzählung abspielt.

B. Beschreibe, wo sich diese Ort(e) befinden und wie es dort aussieht. Link: <https://t1p.de/schauplatz>

C. Als Hilfestellung findest du auf One Drive den Ordner „Orte“ mit Bildern.

Beispiel Ort	Ort 1	Ort 2
Meine Erzählung spielt in Schwanenfeld. Es ist eine kleine Stadt im Süden von Deutschland. Schwanenfeld ist eigentlich eine reiche Stadt, aber da die Erzählung im Mittelalter spielt, ist das Stadtleben auch dort schmutzig und Hygiene gibt es kaum. Auf einem Hügel, weitab vom Stadtleben, steht das Schloss.		

1.5 Planung der Handlung

A. Plane nun die Handlungsschritte und erkläre mit Stichworten, was passieren soll.

B. Schreibe stichwortartig auf, was in den einzelnen Phasen passieren soll

C. Hilfe: Falls du lieber am PC schreibst, findest auf One Drive einen Ordner mit dieser Tabelle.

Einleitung		
Problem	Was ist das Problem?	
	Wer oder was ist von dem Problem betroffen?	
	Was sind die Gründe für das Problem?	
	Wie kann man versuchen das Problem zu beheben?	
	Was das Ergebnis der Umgangsweise mit dem Problem?	
Auflösung		

1.6 Titel

Überlege dir nun einen Titel für deine Erzählung. Du kannst ihn später immer noch ändern. Ein Titel soll die Leser/innen neugierig auf den Text machen und sollte natürlich zur Erzählung passen. Der Titel darf aber auch nicht zu viel darüber verraten, was in der Erzählung passiert.

Achtung: Im Titel dürfen keine Verben vorkommen.

Beispiele guter Titel	Beispiele schlechter Titel
Ein Versprechen mit Folgen	Das Haus im Wald (Grund: un kreativ)
Geisterstunde in Lakersville	Alles nur ein Traum (Grund: verrät zu viel)
Der Angriff der Alpacas	Kinder gehen im Wald verloren (Grund: enthält Verben)
Der perfekte Überfall	Niemand (Grund: zu kurz und möglicherweise nicht passend)

Wähle nun einen eigenen Titel, der kreativ, spannend ist und zu deiner geplanten Geschichte passt.

Mein Titel	
-------------------	--



1.7 Feedback zur Planung

Tauscht untereinander in der Klasse eure Planungen aus und gebt euch gegenseitig eine Rückmeldung.

Lies die Planung deines Mitschülers/deiner Mitschülerin aufmerksam durch und fülle das Beurteilungsraster aus:

Kriterien Inhalt	Sehr gut	gut	genügend	ungenügend
Die Erzählung enthält eine verständliche Einleitung, spannende Probleme und eine interessante unvorhersehbare Auflösung.				
Die Planung passt zu den Schreibzielen.				
Je zwei Charaktereigenschaften der Figuren sind indirekt erkennbar.				
Der Leser/die Leserin wird durch den Text geführt. Es fehlen keine wesentlichen Informationen, um den Text zu verstehen.				
Die Erzählung ist kreativ und enthält eigene Ideen.				
Die Erzählung ist spannend und enthält einen Spannungsfaktor.				
Der Titel ist kreativ und passend zum Inhalt der Erzählung.				
Total				

2.2 Schreibblockade?

Falls du Schwierigkeiten hast mit dem Schreiben zu beginnen, teste folgende Vorübung:

1. Lege deine Planung neben dich und schreib während fünf Minuten alles auf, was dir in den Sinn kommt. Stoppe dazu die Zeit. Du kannst Stichworte aufschreiben oder auch ganze Sätze.
2. Speichere, was du geschrieben hast.
3. Entscheide, welche Sätze du für deine Erzählung verwenden möchtest.

Diese Vorübung hilft dir dabei, besser mit dem Schreiben anfangen zu können und Zugang zum Thema zu finden.

2.3 Reflexion Schreibprozess

<p>Welche Motivationsstrategien hast du angewendet? Wie erfolgreich hast du sie angewendet? Möchtest du etwas ändern für das nächste Mal?</p>	
<p>Was nimmst du mit für zukünftige Schreibsituationen? Was hast du gelernt?</p>	

Reflexion Schreibziele

<p>Passt der Text zur Zielgruppe?</p>	<p>Hast du dein Schreibziel erreicht? Warum? Warum nicht?</p>

3. Überarbeiten

3.1 Inhaltliches Feedback



Überarbeiten mit Hilfe von Feedback aus der Klasse

Wichtige Texte lässt man immer von anderen Personen lesen. Meistens erkennen andere Personen Schwachstellen des Textes besser als du, da sie deinen Text noch nicht kennen.

Ihr arbeitet zu zweit. **Wichtig** ist, dass ihr folgende Anleitung ganz genau befolgt:

- Der Autor/die Autorin liest ihren/seinen Text vor und der Redakteur/die Redakteurin hört zu.
- Nach dem Vorlesen erklärt der Redakteur/die Redakteurin, worum es in der Erzählung geht.
- Der Redakteur/die Redakteurin sagt, was ihm oder ihr am besten gefallen hat.
- Der Redakteur/die Redakteurin liest den Text für sich allein und prüft die Verständlichkeit. Stellen, die unverständlich sind, markiert der Redakteur/die Redakteurin mit einer Farbe.
- Der Autor/die Autorin bekommt vom Redakteur/von der Redakteurin konkrete Anweisungen zur inhaltlichen Verbesserung der Erzählung.

Vorschläge oder Anweisungen vom Redakteur/von der Redakteurin zur Verbesserung meiner Erzählung:

1	
2	
3	
4	
5	

3.2 Umsetzung Feedback

Überarbeite deinen Text so lange, bis du zufrieden mit dem Inhalt bist. Wichtig sind Spannung, Verständlichkeit und Kreativität. Lies auch nochmals die Ziele und deine Schreibziele durch, die du erreichen möchtest.

Mit dem Kriterienraster kannst du selber überprüfen, ob du eine Erzählung geschrieben hast, die eine gute Beurteilung bekommen wird. Beurteile deinen Text mit Hilfe des Kriterienrasters möglichst kritisch und ehrlich.

Kriterien Inhalt	Sehr gut	gut	genügend	ungenügend
Die Erzählung enthält eine verständliche Einleitung, spannende Probleme und eine interessante unvorhersehbare Auflösung.				
Die Erzählung passt zu den Schreibzielen.				
Je zwei Charaktereigenschaften der Figuren sind indirekt erkennbar.				
Der Leser/die Leserin wird durch den Text geführt. Es fehlen keine wesentlichen Informationen, um den Text zu verstehen.				
Die Erzählung ist kreativ und enthält eigene Ideen.				
Die Erzählung ist spannend und enthält einen Spannungsfaktor.				
Der Titel ist kreativ und passend zum Inhalt der Erzählung.				

Strategie „Sätze überarbeiten“

Falls du noch nicht mit deinem Text zufrieden bist, gibt es folgende Strategien, mit denen du deinen Text selber überarbeiten kannst:

- A. Drucke deinen Text einmal aus und lies ihn dir laut vor. Wenn dir irgendwo im Text ein Satz komisch vorkommt, korrigiere ihn direkt und lies dann den nächsten Satz. Durch das laute Vorlesen erkennst du Unstimmigkeiten besser.
- B. Überlege bei jedem Satz, ob er zu deinen **Schreibzielen** passt.
- C. Wenn du einen Satz überarbeiten möchtest, hast du 5 Möglichkeiten:

1	Den Satz ausbauen
2	Einen Teil des Satzes weglassen oder den ganzen Satz weglassen
3	Einen Teil des Satzes ändern oder den ganzen Satz ändern
4	Den Satz an eine andere Stelle im Text verschieben
5	Einen Satz oder mehrere Sätze hinzufügen

Strategie „Laut vorlesen“

1. Drucke deinen Text aus
2. Lies dir deinen Text laut vor
3. Markiere die Fehler, die du findest und lies weiter
4. Korrigiere die Fehler
5. Lies dir den Text anschliessend ein weiteres Mal vor (das kannst so oft wiederholen, bis du keine Fehler mehr finden kannst)

Wenn du laut vorliest, liest du genauer und erkennst so Fehler und komische Sätze besser. Verwende bei Unsicherheiten duden.de.

3.5 Reflexion Überarbeitung

Das ist mir beim Überarbeiten gut gelungen	Weshalb?
<i>Ich konnte mich zum Überarbeiten immer wieder selbst motivieren, auch wenn es sehr mühsam war.</i>	<i>Es ist mir wichtig eine spannende Erzählung für die anderen Schüler/innen zu schreiben.</i>

4. Reflexion

Schreibe einen kurzen Text über deinen Schreibprozess. Verwende dabei die folgenden Satzanfänge:

Bei meiner Erzählung ist mir gut gelungen, ... weil

Ich hatte Schwierigkeiten bei ..., weil ...

Ich habe gelernt, dass ...

Ich habe meine Schreibziele erreicht, weil .../ Ich habe meine Schreibziele nicht erreicht, weil ...

Ich möchte beim nächsten Schreibauftrag noch an arbeiten
Ich setze mir als Ziel beim nächsten Schreibauftrag ...

Motiviert hat mich ..., weil ...

Demotiviert hat mich..., weil ...

Motivationsstrategien, die ich angewendet habe:

Die Motivationsstrategie ... funktioniert für mich, weil

Beurteilungsraster Lehrperson

Kriterien Inhalt (Produkt)	mögliche Punkte	erreichte Punkte
Aufbau: Die Erzählung enthält eine verständliche Einleitung, spannende Probleme und eine interessante unvorhersehbare Auflösung.	3	
Figuren: Je zwei Charaktereigenschaften der Figuren sind indirekt erkennbar / spürbar.	1	
Schauplätze: Die Schauplätze sind ausführlich und bildhaft beschrieben, so dass sich Leser*innen diese vorstellen können.	2	
Leser*innenführung (Verständlichkeit und Logik): Der Leser/die Leserin wird durch den Text geführt. Es fehlen keine wesentlichen Informationen, um den Text zu verstehen. Er enthält keine Logikfehler.	3	
Spannung: Die Erzählung ist spannend und kreativ und enthält spürbar mind. einen Spannungsfaktor.	3	
Titel: Der Titel ist kreativ und passend zum Inhalt der Erzählung.	1	
Total	13	
Note		

Kriterien Sprache (Produkt)	mögliche Punkte	erreichte Punkte
Sprache und Stil		
Korrekt, variantenreicher Satzbau und Wortschatz (keine Wortwiederholungen).	2	
Die Sprache ist passend für die Zielgruppe und die Textsorte (keine schweizerdeutschen Ausdrücke/Umgangssprache)	2	
Grammatik		
Zeitform beibehalten und passend eingesetzt (Präteritum und Plusquamperfekt)	1	
Die Interpunktion der direkten Rede sind korrekt angewendet und es ist immer klar, wer gerade spricht.	1	
In den Sätzen werden Punkte sinnvoll und korrekt gesetzt (Keine Wurtsätze).	1	
Rechtschreibung		
Die Gross- und Kleinschreibung ist korrekt.	3	
Die allgemeine Rechtschreibung ist mehrheitlich korrekt	3	
Total	13	
Note		

Kriterien Lernprozess	mögliche Punkte	erreichte Punkte
Förderhinweise nutzen: Das Feedback der Lehrperson wurde sorgfältig und überlegt umgesetzt	3	
Selbständig arbeiten: Der Text wurde inhaltlich merkbar verbessert und mit den Überarbeitungsstrategien überarbeitet. Eine Auseinandersetzung mit dem Text ist spürbar (selber überlegt, kontrolliert und weiter überlegt)	1	
Lernprozess einschätzen und reflektieren: Der Reflexionsbericht ist überlegt und die Aussagen sind gut begründet (nicht oberflächlich).	3	
Lernprozess einschätzen und reflektieren: Der Reflexionsbericht ist ausführlich, logisch und verständlich.	3	
Strategien anwenden: Es sind mind. 2 der vorgeschlagenen Motivationsstrategien getestet worden und es kann eine Strategie genannt werden, die funktioniert und dies auch begründet werden.	2	
Total	12	
Note		

<i>Feedback Lehrperson</i>	
Das hat mich besonders beeindruckt	
Das hat mir gefallen	
Diese Fähigkeiten hast du erworben	
Daran kannst du noch arbeiten	

Inhalte und Illustrationen (Quellen)

- Titelblatt: KI-Kunst von Playground.ai
- Bilder in der Lernaufgabe: Urheberrechtsfreie Bilder von pixabay.com und unsplash.com
- Inhalte und Aufgaben basieren auf den Konzepten der aufgelisteten Autorinnen und Autoren

Thematik	Inhalt Lernaufgabe
Textsortenwissen	Merkmale einer Erzählung (Wortwuchs.de 2020)
	Spannung aufbauen (Schuster 2020)
Planung	Aufbau von Erzählungen (Einleitung, Probleme, Auflösung) Analyse von zwei guten Beispielerzählungen nach Kriterien (Hoogeveen und van Gelderen 2013), mündliche Vorübung
	Zielvorgaben für die Erzählung (Philipp 2014, 159)
	Schreibziele setzen (Philipp 2014, 136)
	Strategie: Ideen sammeln (Graham u. a. 1992, 325)
	Strategie: Figuren planen (Charakter, Ziele, Taten, Emotionen) (Graham und Harris 2018, 90)
	Strategie: Schauplatz festlegen (Philipp 2014, 116)
	Strategie: Planung der Handlung (Guzel-Ozmen 2006, 286)
	Strategie: Titel (eigene Aufgabenstellung)
	Feedback zur Planung (Bruning und Horn 2000, 34)
	Reflexion Planung (Zimmerman und Campillo 2003, 239)
Grammatik	Figuren sprechen lassen: Direkte Rede (Bertschi u. a. 2013)
Schreiben	Schreiben als Prozess (Flower und Hayes 1981, 370)
	Strategie: Vorgehen beim Schreiben planen
	Strategie: Umgang mit Schreibblockade (Sturm und Lindauer 2013, 15)
	Überprüfung Schreibziele (Zimmerman und Campillo 2003, 239)
Überarbeiten	Reflexion Schreibprozess (Zimmerman und Campillo 2003, 239)
	Inhaltliches Feedback (Peers) (Bruning und Horn 2000, 34)
	Selbstbeurteilung mit Kriterienraster (Zimmerman und Campillo 2003, 239)
	Überarbeitungsstrategie „Fünf Möglichkeiten“ (Graham 1997, 226)
Reflexion	Sprachliches Feedback (Rechtschreibfliessband) (Breitenmoser u. a. 2014)
	Umsetzung Feedback (eigene Aufgabenstellung)
Reflexion	Reflexion über den gesamten Prozess (Zimmerman und Campillo 2003, 239)

Literatur

- Bertschi, Mirjam, Verena Cathomas, Christian Dischl, Ruth Frei-Schär, Gisela Koller Uhlmann, Stephan Nänny, Claudia Schmelletin, Afra Sturm, und Peter Widmer. 2013. *Sprachstarken*. Herausgegeben von Thomas Lindauer und Werner Senn. 1. Bd. 7. Baar: Klett und Balmer.
- Bruning, Roger, und Christy Horn. 2000. „Developing Motivation to Write“. *Educational Psychologist* 35 (1): 25–37.
- Breitenmoser, Beatrice, Andreas Baumann, Nicole Eberhard, Therese Grossmann, Ann Peyer, Judith Stadler, Thomas Zimmermann, und Barbara Zoppi. 2014. *Sprachwelt. Werkbuch*. 3. Aufl. Zürich: Schulverlag.
- Flower, Linda, und John R. Hayes. 1981. „A Cognitive Process Theory of Writing“. *College Composition and Communication* 32 (4): 365.
- Graham, Steve, Charles MacArthur, Shirley Schwartz, und Victoria Page-Voth. 1992. „Improving the Compositions of Students with Learning Disabilities Using a Strategy Involving Product and Process Goal Setting“. *Exceptional Children* 58 (4): 322–34.
- Graham, Steve. 1997. „Executive Control in the Revising of Students with Learning and Writing Difficulties.“ *Journal of Educational Psychology* 89 (2): 223–34.
- Graham, Steve, und Karen Harris. 2018. *Writing Better. Effective Strategies for Teaching Students with Learning Difficulties*. Baltimore: Paul H. Brookes Publishing Co.
- Guzel-Ozmen, Ruya. 2006. „The Effectiveness of Modified Cognitive Strategy Instruction in Writing with Mildly Mentally Retarded Turkish Students“. *Exceptional Children* 72 (3): 281–97.
- Hoogeveen, Mariëtte, und Amos van Gelderen. 2013. „What Works in Writing With Peer Response? A Review of Intervention Studies With Children and Adolescents“. *Educational Psychology Review* 25 (4): 473–502.
- Philipp, Maik. 2014. *Selbstreguliertes Schreiben: Schreibstrategien erfolgreich vermitteln*. Elektronische Ressource. Weinheim: Beltz Verlagsgruppe. http://www.content-select.com/index.php?id=bib_view&ean=9783407293749.
- Schuster, Andreas. 2020. „Schreiben und Leben. Dein Weg zum eigenen Buch“. Spannung erzeugen – 38 Mittel, die du kennen solltest! 25. September 2020. <https://schreiben-und-leben.de/spannung-erzeugen/>.
- Sturm, Afra, und Nadja Lindauer. 2013. „‘Wenn einen etwas anspringt, dann gehts wie von allein‘ - zur Expertise von Kursleitenden in der Grund- und Nachholbildung“. [leseforum.ch](https://www.leseforum.ch).
- Wortwuchs.de. 2020. „Erzählung“. Wortwuchs. 25. September 2020. <https://wortwuchs.net/erzaehlung/>.
- Zimmerman, Barry J, und Magda Campillo. 2003. „Motivating Self-Regulated Problem Solvers“. In *The Psychology of Problem Solving*, herausgegeben von Janet E. Davidson und Robert J. Sternberg, 233–62. Cambridge: Cambridge University Press.

Lösungen

Merkmale einer Erzählung	
1	Erfundenes Ereignis oder echtes Erlebnis
2	Mittlere Länge
3	Der Reihe nach erzählen (keine Zeitsprünge)
4	Präteritum und PQP
5	Nur wenige Figuren oder nur eine
6	Gut verständlich

Satz	1. Fall	2. Fall
Der Prinz hat Hunger	Der Prinz sagte: „Ich habe Hunger.“	„Ich habe Hunger“, sagte der Prinz
Artemis ist heute nicht gut gelaunt	Artemis murmelte: „Ich bin schlecht gelaunt.“	„Ich bin schlecht gelaunt“, murmelte Artemis.
Die Spinne will nicht geküsst werden.	Die Spinne rief: „Küss mich nicht!“	„Küss mich nicht!“, rief die Spinne.

Ein Spaziergänger geht durch einen Wald und begegnet einem Waldarbeiter, der hastig und mühselig damit beschäftigt ist, einen bereits gefällten Baumstamm in kleinere Teile zu zersägen. Der Spaziergänger tritt näher heran, um zu sehen, warum der Holzfäller sich so abmüht, und sagt dann: „Entschuldigen Sie, aber mir ist da etwas aufgefallen: Ihre Säge ist ja total stumpf! Wollen Sie sie nicht einmal schärfen?“ Darauf stöhnt der Waldarbeiter erschöpft auf: „Dafür habe ich keine Zeit – ich muss sägen!“ (Seiwert 2015, 42)

Diskutiert: Was will uns die Geschichte vom Holzfäller sagen?

Das Planen und Vorbereiten einer Arbeit ist zwar am Anfang ein zusätzlicher Aufwand, aber spart später beim Arbeiten Zeit und Mühe. Es lohnt sich zu Planen.

Aufbau	Wichtige Merkmale
Einleitung	<i>In der Einleitung werden oft wichtige Personen, Charaktereigenschaften von Personen die alltäglichen Handlungen der Personen und der Ort beschrieben.</i>
Problem(e)	Probleme machen die Erzählung erst spannend. Die Figuren müssen dann in der Erzählung das Problem irgendwie lösen oder scheitern daran.
Auflösung	Die Auflösung sollte überraschend und alle Probleme und Schwierigkeiten auflösen. Die Geschichte muss aber nicht zwingend glücklich enden

Analyse einer Beispielerzählung

Einleitung mit blau, die Probleme mit rot, die Spannungsfaktoren mit violett und die Auflö-
sung mit grün.

Panne beim Vorstellungsgespräch

Ein junger Mann ritt gegen Klosterhalden zu über einen schönen Berg, als sich gerade die Sonne auf ihrem täglichen Turnus ihren höchsten Stand erreichte. Während des Aufstieges bemerkte der junge Mann, dass sein Pferd Probleme beim Galoppieren hatte. Mit jedem Schritt wackelte das ganze Pferd so unglaublich hin und her, dass er fast die Balance verloren hätte. Er bremste das Pferd mit den Zügeln ab und stieg herunter, um die Beine des Pferdes zu prüfen. Er konnte nichts erkennen. Deshalb zog er das Pferd an den Zügeln, um ein wenig mit ihm zu gehen. Da sah er, was das Problem war. Das Pferd verwendete offenbar die Beine nicht mehr in dynamischer Reihenfolge, sondern immer die Vorderbeine gleichzeitig und anschliessend die hinteren Beine ebenfalls in einer beneidenswerten Synchronität. Der junge Mann war völlig entsetzt, denn das Pferd hatte offenbar das Traben verlernt. Er raufte sich die Haare. Eine Panne mit einem Pferd hatte er nun wirklich nicht erwartet. Mit quietschenden Reifen hielt ein teurer Sportwagen neben ihm. „Kann ich Ihnen helfen?“, rief eine fremde Stimme aus Wagen. Der junge Mann antwortete: „Ich weiss nicht so genau, aber ich glaube mein Pferd hat eine Panne.“ „Rufen Sie doch den Abschleppdienst“, schlug der Sportwagenfahrer vor. Der junge Mann fand diesen Vorschlag zwar recht sonderbar, aber es war ihm auch klar, dass er nicht viele Alternativen hatte, denn das Pferd war eindeutig nicht mehr zu gebrauchen und er hatte zu allem Überfluss auch noch ein Vorstellungsgespräch, zu dem er nicht zu spät kommen durfte. Dabei hatte er sich doch absichtlich für eine Reise mit seinem Pferd entschieden, da es mit dem Zug immer so viele Verspätungen und Pannen gab. Der Sportwagenfahrer bot an, für ihn den Abschleppdienst zu rufen. Dieses Angebot nahm er gerne an. Nach einer halben Stunde kam dieser auch wie bestellt und der junge Mann erklärte der Frau vom Abschleppdienst sein Problem mit dem Pferd, das nicht mehr galoppieren konnte. „Eigentlich transportieren wir keine Pferde, aber ich mache eine Ausnahme, weil Sie ein Vorstellungsgespräch haben“, meinte sie. Das Pferd sprang auf die Ladefläche, legte sich nach einem Fingerschnippen des jungen Mannes hin und so konnten sie es fixieren. Es sollte ja während der Fahrt nicht plötzlich von der Ladefläche rollen. „Wo haben Sie denn das Vorstellungsgespräch?“, fragte die Frau vom Abschleppdienst. „In Klosterhalden - bei der Bank“, entgegnete der junge Mann. Mittlerweile war die Zeit auch schon ganz schön knapp, um noch rechtzeitig bei der Bank anzukommen. Er wurde langsam ein wenig nervös. Um Punkt 12 Uhr kamen sie endlich bei der Bank an und der junge Mann stürzte panisch aus dem Abschleppwagen und rannte auf die grosse Tür zu. Sie war verschlossen. Er rüttelte am Türgriff und schrie: „Bitte lassen Sie mich doch hinein! Ich habe um 12.00 Uhr ein Vorstellungsgespräch!“ Das Pferd hinter ihm auf dem Abschleppwagen zuckte vor Schreck zusammen und wieherte empört. Eine Dame in weisser Schürze und grauem Rock näherte sich langsam der Tür und öffnete sie einen Spalt. „Herr Meier? Sind Sie das?“, fragte sie. „Ja ja, der bin ich. Bitte lassen Sie mich herein“, flehte der junge Mann. „Ich darf das Vorstellungsgespräch nicht verpassen“, erklärte er panisch. „Kommen Sie“, sagte die Dame und öffnete ihm die Türe. Der junge Mann stürzte in die Eingangshalle. Gleich hinter ihm verschloss sie die Türe wieder und sagte zu ihm: „Herr Müller, beruhigen Sie sich. Sie sind noch rechtzeitig.“

Der junge Mann war wahnsinnig erleichtert und wies darauf hin, dass sein Pferd noch draussen auf der Ladefläche des Abschleppwagens befand. „Das ist alles kein Problem. Kommen Sie, ich bringe Sie zum Büro der Direktorin“, sagte die Dame und wies ihn an, ihr zu folgen. Sie gingen eine lange Treppe nach oben. Ihre Schritte hallten in dem grossen Gebäude und es war niemand sonst zu sehen. Wahrscheinlich, weil am Mittag die Bank geschlossen ist, dachte sich der junge Mann. Er betrachtete die vielen Türen und den edlen Boden. Wie gerne würde er in dieser Bank arbeiten. Als sie im obersten Stock angekommen waren, klopfte die Dame an einer hölzernen Tür, auf der viele Ornamente erkennbar waren. Die Türe wurde geöffnet und die Dame steckte ihren Kopf durch den Türspalt. Er hörte, wie sie mit der Direktorin flüsterte, aber konnte nicht verstehen, worüber sie sprachen. Die Dame schloss die Tür wieder. Der junge Mann war irritiert. „Sie sollen hier warten, hat die Direktorin gemeint“, wies ihn die Dame an und verschwand dann über die grosse Treppe wieder nach unten. Eine kleinere Tür hinter ihm öffnete sich und zwei grosse Männer in blauer Kleidung traten neben ihn. „Kommen Sie mit Herr Meier“, sagte der eine. „Aber das Büro der Direktorin ist dort auf der anderen Seite“, stammelte der junge Mann verwirrt, als sie ihn vom Büro weg führten. „Entweder kommen Sie freiwillig mit uns mit oder wir bringen Sie mit Gewalt zurück auf ihr Zimmer“, entgegnete der Andere schlecht gelaunt. „Mein Zimmer? Dddas verstehe ich nicht“, rief der junge Mann und sah sich panisch um.

Da packten sie ihn und trugen ihn zu einer kleinen metallenen Tür, öffneten sie und schubsten ihn in den Raum. Er fiel zu Boden und hinter ihm krachte die Tür ins Schloss. Der junge Mann rannte zu dem kleinen Sichtfenster an der Tür und schrie: „Das dürfen Sie nicht. Ich habe ein Vorstellungsgespräch und mein Pferd steht auch noch draussen!“ Die Pfleger schlenderten den Gang entlang und grinsten. „Hörst du? Es ist wieder die Geschichte mit dem Vorstellungsgespräch und dem Pferd“, sagte Antonio. „Wie konnte er nur wieder aus seinem Zimmer ausbrechen? Hast du die Türe offen gelassen Antonio?“, fragte der Michael. „Sicher nicht. Ich hatte gar keinen Dienst, aber vielleicht hat er den Praktikanten manipuliert“, entgegnete Antonio und zuckte mit der Schulter. „Keine Ahnung wie er das jedes Mal schafft, aber das Gute ist, er kommt immer ganz von alleine wieder zurück“, sagte Michael grinsend. „Ja, wenn nur alle Patienten in der Psychiatrie so einfach wären“, seufzte Antonio. Sie schlenderten zurück zum Pausenraum, aus dem sie gekommen waren, während im Hintergrund noch ganz dumpf die verzweifelten Schreie des jungen Mannes zu hören waren.

Aufbau	Inhalt
Einleitung	Ein Mann ist mit seinem Pferd über einen Berg geritten.
Problem(e)	Das Pferd hat das Galoppieren verlernt. Er kommt zu spät zum Vorstellungsgespräch - die Türe ist verlossen Er wird in ein Zimmer eingesperrt.
Auflösung	Er ist ein Patient aus der Psychiatrie, der immer wieder ausbricht. Jedes Mal kommt er aber selber zurück, weil er denkt, dass er ein Vorstellungsgespräch hat und die Psychiatrie eine Bank ist.