

IDEEN UND TIPPS FÜR IHRE SCHWEIZER ERZÄHLNACHT 2011

vom Freitag, 11. November 2011

Die Schweizer Erzählnacht regt dazu an vorzulesen, zu schreiben, zu rezitieren, zu inszenieren und zuzuhören, und zwar überall im ganzen Land, in der gleichen Nacht und unter dem gleichen Motto. Dieses Jahr lautet es:

ANDERSWELTEN

D'autres mondes – Altri mondi – Auters
munds

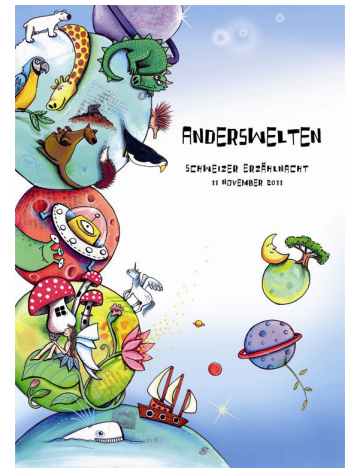
Werden Sie Erzählnacht-VeranstalterIn

Die Schweizer Erzählnacht lebt von den Anlässen, die in den Schulen, Bibliotheken, Buchhandlungen, Kleintheatern etc. organisiert werden. 2010 fanden über 530 Veranstaltungen in der ganzen Schweiz statt.

Werden auch Sie zur/zum Erzählnacht-VeranstalterIn und ermöglichen Sie so Ihrem Publikum ein unvergessliches Geschichten-Erlebnis. Das SIKJM unterstützt Sie bei Ihren Vorbereitungen mit Ideen und Tipps zum Motto, die Sie nachfolgend finden. Auf www.sikjm.ch finden Sie ausserdem eine Liste mit thematisch passenden Büchern, Hörbüchern etc. und Hintergrundinformationen zur Schweizer Erzählnacht sowie Tipps, wie Sie Ihren Anlass öffentlich bekannt machen.

Ab August 2011 können Sie Plakate und Postkarten bestellen und Ihren Anlass anmelden auf der Leseförderungsseite von www.sikjm.ch – Leseförderung – Schweizer Erzählnacht. Auch wenn Sie keine Plakate bestellen, bitten wir Sie um die Anmeldung Ihres Anlasses. So wird sichtbar, wie vielseitig und wie flächendeckend die Schweizer Erzählnacht ist.

Die Schweizer Erzählnacht ist ein Leseförderungsprojekt des Schweizerischen Instituts für Kinder- und Jugendmedien SIKJM in Zusammenarbeit mit Bibliomedia Schweiz und UNICEF Schweiz.



Die Schweizer Erzählnacht beruht auf drei Prinzipien:

1. Gleiche Nacht

Die Schweizer Erzählnacht findet immer am zweiten Freitag im November statt. Mit dem Übergang vom Spätherbst zum Winter kommen Erzählen und Vorlesen so richtig zum Zug. Und der Freitag ist ideal, er lädt zum Ausdehnen der Nacht geradezu ein. Das gemeinsame Übernachten am Ort des Lesens wirkt bei Kindern und Jugendlichen häufig nachhaltig im Sinne einer Bindung an den Ort des Lese-Geschehens.

2. Gleiches Motto

Das Schweizerische Institut für Kinder- und Jugendmedien SIKJM, Bibliomedia Schweiz und UNICEF Schweiz legen gemeinsam ein Motto fest, das breit einsetzbar ist und der Fantasie von VeranstalterInnen freien Lauf lässt.

3. Individuelle Gestaltung

Wie die einzelnen Veranstaltungen aussehen und für wen sie bestimmt sind, ist offen, ebenso das Wo. Zum Vorlesen, Erzählen, Rezitieren und Inszenieren eignet sich jeder Ort, an dem Sie Ihr Publikum ins Reich der Fantasie und der Geschichten entführen können.

Ihren Ideen sind keine Grenzen gesetzt: Ausgangspunkt können bestehende oder eigens für diesen Anlass produzierte Texte sein, die dann vorgelesen oder szenisch mit verteilten Rollen und musikalischer Untermalung dargeboten werden; es eignen sich z.B. Märchenstunden und Autorenlesungen, auch Rätsel und der Einbezug von kulinarischen Elementen sind attraktiv für alle.

Auf den folgenden Seiten finden Sie folgende Materialien:

- Stichwörter zum Motto der Schweizer Erzählnacht 2011 (S. 3)
- Sprichwörter, Zitate und Rätsel zum Motto (S. 4)
- Ideen und Inhalte für Erzählnacht-Veranstaltungen (S. 5)
- Erzählsituationen gestalten (S. 7)
- Dekoration, Requisiten und Accessoires (S. 8)
- Organisations-Checkliste für Schulen (S. 9)

- Literaturlisten für Erwachsene, Kinder und Jugendliche finden Sie in einem separaten PDF auf www.sikjm.ch – Leseförderung – Erzählnacht.

STICHWÖRTER ZUM ERZÄHLNACHT-MOTTO 2011 „ANDERSWELTEN“

Das Motto der Erzählnacht 2011 führt in Sagen-, Märchen- und Mythenwelten, zu fabelhaften Wesen und wundersamen Erlebnissen; es lädt ein, am Schabernack von Schlossgespenstern teilzuhaben oder Vampiren über die Schulter zu schauen; es erschliesst fantastische Lebenswelten und Geschichten aus dem Cyberspace und aus der Zukunft. Die Heldinnen und Helden dieser Abenteuerreisen haben eine Mission, sie sind unerschrocken im Kampf gegen verborgene Mächte und gigantische Hindernisse – und ihre Neugier, Geheimnissen auf die Spur zu kommen, ist grenzenlos.

Die folgende Wortwolke gibt einen Überblick über möglichen Inhalte und Themen für Ihre Erzählnacht.



SPRICHWÖRTER UND ZITATE ZUM ERZÄHLNACHT-MOTTO 2011 „ANDERSWELTEN“

Sprichwörter und Redensarten

Eine blühende Phantasie haben
Dort ticken die Uhren anders
Erstens kommt es anders, zweitens als man denkt!
Es weht ein anderer Wind
etwas / jemand ist jenseits von Gut und Böse
Die Geister, die ich rief ...

Gedichte und Zitate

„Bei gleicher Umgebung lebt doch jeder in einer anderen Welt.“
Arthur Schopenhauer

„An jedem Punkt öffnet das Verstehen eine Welt.“
Wilhelm Dilthey

„Das dritte Gesetz der Sehnsucht lautet: Nur im Spiegel anderen Lebens können wir uns selbst verstehen. Wir brauchen den Blick des Allerfremdesten.“ *Andreas Weber*

„Jeder ist in seiner eigenen Welt, aber meine ist die Richtige, aber meine ist die Richtige, jeder lebt in seiner eigenen Welt“ *Songzeile der Lassie Singers (www.youtube.com/watch?v=WeuHXZ6zbVI)*

„Das Gute dieser Welt ist einer anderen Welt, die etwa existieren könnte, ebenso wenig mitteilbar, wie mein Sinn mitteilbar ist an diesen oder jenen.“
Giordano Bruno

„Wir leben alle unter dem gleichen Himmel, aber wir haben nicht alle den gleichen Horizont.“ *Konrad Adenauer*

Wer sich behaglich fühlt zu Haus,
Der rennt nicht in die Welt hinaus;
Weltunzufriedenheit beweisen
Die vielen Weltentdeckungsreisen.
Friedrich Rückert

Rätsel

Das Rätseln verlangt, einen anderen Blick auf die Welt zu werfen. Rätsel eignen sich darum vorzüglich für dieses Erzählmotto.

Speziell der Rätseltypus „Um die Ecke gedacht“ macht vielen Kindern Spass.
Bsp.: Was ist ein „Massenverkehrsmittel für übernatürliche Wesen?“
(eine Geisterbahn)
Was sind „Gesellige Hülsenfrüchte?“ (Kontaktlinsen)

IDEEN ERZÄHLNACHT-MOTTO 2011 „ANDERSEWLTEN“

Idee mit dem Erzählnachtplakat:

Ab August können Sie das Erzählnacht auf www.sikjm.ch bestellen und als PDF herunterladen. Die teilweise sichtbaren Figuren können ausgeschnitten auf ungewöhnliche Weise ergänzt werden zu Fabelwesen aus anderen Welten. Diese Wesen können zum Erzählen und Schreiben von Geschichten verwendet werden.

Weltquiz:

Quiz und Rätsel sind attraktive Erzählnacht-Elemente für jede Altersstufe. Kinder bereiten für ihre Eltern und Geschwister Rätselfragen und Beobachtungsaufträge zu Wimmelbücher und Sachbücher vor.

Raumschiffbau:

Mit gesammeltem Abfall-Material aus dem Wald werden im Vorfeld fantasievolle Raumschiffe gebaut und vielleicht sogar Entdeckungsreisen erfunden. Oder es werden am Erzählnacht-Abend Weltraumabenteuer vorgelesen, die Bastelarbeiten sorgen dabei für einen stimmungsvollen Rahmen.

Schachtelmuseum:

In einer Schachtel stellen die Kinder Gegenstände aus, die sie auf einer Forschungsreise in eine andere Welt gefunden haben und ergänzen sie mit Sachinformationen in Form eines kleinen Vortrags oder als Informationsposter. Das kann real zum Beispiel mit Gegenständen von einem Tauchausflug oder phantastisch mit Alltagsgegenständen, die umgedeutet werden, gemacht werden.

In der Welt des Gehörs:

Mit dem Aufnahmegerät werden verschiedene Geräusche „eingesammelt“ (heutige Diktiergeräte sind sehr leistungsstark). Zeichnungen und kurze Texte beschreiben, wie die Geräusche zustande gekommen sind. Können die Zuhörerinnen und Zuhörer die Geräusche richtig zuordnen? Und können sie sich in die Welt von Menschen mit einer Hörbehinderung einfühlen?

In der Welt, in der du nichts siehst:

In einem ganz abgedunkelten Raum wird eine (Geister-)Geschichte erzählt. Die zentralen Stellen werden mit ertastbaren Gegenständen illustriert. Eignet sich wunderbar für Geistergeschichten voller schleimiger Begegnungen.

Dichterwelten:

Die ganze Erzählnacht-Schar macht sich mit alten Decken, mit Stift und Papier und der Anleitung für das Schreiben von „Elfchen“ im Gepäck auf den Weg an besondere Orte: Keller, Estrich, Höhle, Bergkuppe, Kanalisation, Gewächshaus... Dort fängt sie Impressionen ein und bringt sie zu Papier. Wie diese einfachen Gedichte entstehen, steht hier: http://sims.educanet2.ch/info/ws_gen/64/elfchen.pdf

Essen in anderen Welten:

Mit Lebensmittelfarbe und Phantasie lassen sich aus Hefeteig oder Jelly sonderbare Leckereien herstellen: Zum Beispiel „gebackener Drachenschwanzstachel garniert“. Die Bäckerin erfindet eine abenteuerliche Geschichte, wie sie den Leckerbissen erbeutet und zubereitet hat. An der Erzählnacht können im Literarischen Café (s. unten) Geschichte und Leckerei genossen werden.

Verkehrte-Welt-Theater:

Die Verkehrte-Welt-Hexe baut bekannte Geschichten aus Büchern oder dem Fernsehen ins Gegenteil um. Das böse Schneewittchen überfällt mit den sieben Zwergen die arme Stiefmutter. Die Geschichten können nur repariert werden, wenn man sie einmal falsch als Theater aufführt.

Fabulieren mit der Geschichten-Maschine:

Fünf mit sonderbaren Rohren verbundene Schachteln (wer, was, wo, wie, warum) bilden die Grundlage für das Entwickeln von eigenen Geschichten. In jede Box kann man hineingreifen und etwas herausnehmen: Figürchen/Gegenstände (wer), was (Verbenkarten), Fotos (wo), Adjektivkarten (wie) und Stichworten aus Zeitschriften/Zeitungs-Schlagzeilen(why). Natürlich stehen einem hilfreiche Mechanikerinnen und Mechaniker zur Seite um die herausgegriffenen Teile zu einer Geschichte zu verbinden.

Sammelspiele:

Sammelaufträge: Bringt etwas Rundes, etwas Spitzes, etwas Weiches, etwas, das stinkt. Vermutet, was es ist, erzählt einander (mit viel Fantasie angereichert!), wofür das Objekt in der anderen Welt gebraucht wird/wurde.

Stell dir vor...

An Bäumen und Sträuchern oder an Einrichtungsgegenständen hängen Anfänge von Geschichten. Sie werden weitergeschrieben. Beim Klang des Gongs wechseln die Geschichten von einem Schreiber zur nächsten Schreiberin.

Im Geschichten-Labyrinth:

Ein Labyrinth mit vielen Gabelungen lenkt die Geschichte in verschiedene Richtungen. Von einem gemeinsamen Anfang aus entwickeln Gruppen ihre Geschichten weiter. An jeder Wegverzweigung gibt es zwei Möglichkeiten, wie die Geschichte weitergeht. Kundige in der digitalen Welt übertragen die Geschichte auf eine Hypertextkonstruktion. Ein Beispiel dazu findet sich unter: <http://projekte.minerva-schulen.ch/html/projekte/webside/titel.htm>

Bingo:

Eine Glücksfee zieht aus dem Bingo-Beutel ausgewählte Stichwörter, Buchtitel, kurze Redensarten oder Zitate zum Thema Anderswelten. Wer alles auf seiner Karte zuerst abgedeckt hat, ruft „Bingo!“ und erhält als Siegesgeschenk ein Buch zum Thema oder einen Büchergutschein.

Koffer-Detektive:

Verschiedene Koffer und Taschen werden mit Gegenständen gefüllt. Gruppenweise wird erzählt und aufgeschrieben, wer seine Tasche, seine Koffer stehen gelassen hat. Woher er kam und wohin er bzw. sie unterwegs war, oder welche Buchfigur die Tasche stehen gelassen hat.

Kimspiele:

Wer beobachtet genau und entdeckt, woher die stark vergrößerten Detailfotos aus der vertrauten Umgebung stammen?

Aus aller Welt:

Kinder und Jugendliche befragen ihre Eltern und andere Bezugspersonen nach Geschichten aus den Welten ihrer Jugend. Eltern und Lehrkräfte aus anderen Ländern erzählen Geschichten aus ihrer alten Heimat.

Figuren-Theater:

Gemeinsam mit einer Schulklasse werden Figuren aus Natur- und Verpackungsmaterialien hergestellt und kurze Geschichten eingeübt. In einem nächtlichen Spektakel erwachen die Figuren hinter einem vom Hellraumprojektor beleuchteten Leintuch zu gespenstischem Leben.

Philosophische Runde:

Nicht fertige Geschichten stehen hier im Zentrum, sondern Vorstellungen, Assoziationen zum Thema, zum Beispiel: Wie wäre die perfekte Welt? Wieso machen uns Anderswelten manchmal Angst und manchmal ziehen sie uns magisch an? Unterstützung beim Philosophieren bzw. von Personen, die einen solchen Anlass übernehmen können, finden Sie bei www.philopraxis.ch.

Fachwissen live: Künstler, Höhlenforscher oder Tiefseetaucherinnen erzählen von Ihrer Tätigkeit in ganz anderen Welten.

Weltendurcheinander:

Wer entdeckt was nicht in das Bild gehört? Mal- oder Collage-Auftrag für Schulklassen oder Gruppen: Schmuggle in dein Bild zwei Sachen, die nicht in die dargestellte Umgebung gehören.
Die Arbeiten können an der Erzählnacht ausgestellt und ev. prämiert werden. Zusätzlich können die Bilder als Erzählanlass für freie oder vorbereitete Geschichten an der Erzählnacht dienen.

Kunstwelten:

Mit Fundgegenständen selber Objekte kreieren und Geschichten dazu erfinden. Oder ein Interview mit einem verstorbenen Künstler über eines seiner Werke erfinden, aufschreiben und vorspielen.

ERZÄHLSITUATIONEN GESTALTEN

In Märchenwelten: Ein ungewohnter Raum, eine Petrollampe, warme Wolldecken, und das stimmungsvolle Erzählen kann beginnen. Wenn man nicht auf Talente aus den eigenen Reihen zurückgreifen kann, so findet man bei der Märchenstiftung (www.maerchenstiftung.ch) persönliche Beratung und Kontaktadressen von ausgebildeten Erzähler/innen mit unterschiedlichen Repertoires. Auch die Website www.maerchengesellschaft.ch führt Kontaktadressen von MärchenerzählerInnen mit Spezialgebieten und Zielpublika auf.

„Antworten aus der Zukunftswelt“:

In grossen, futuristisch dekorierten Kartonschachteln sitzen Kinder, die das Vorlesen trainiert haben. Andere gehen herum und drehen an den Knöpfen und wählen eine der auf der Schachtel stehenden Fragen. Aus den Boxen erfolgen die vorbereiteten, ernsthaften oder phantastischen Antworten.

In Bücherwelten: Man folgt im Dunklen dem gespannten Seil und trifft immer wieder auf eine Buchfigur, die von ihren Abenteuern in einer Anderswelt erzählt. Wer findet heraus, aus welchen Geschichten die Figuren stammen?

Geschichten-Schnitzeljagd:

Entlang einer Spur von Zeichen werden die Besucher durchs Gelände oder Gebäude geleitet und an verschiedenen Punkten von Geschichtenerzählern erwartet. Auch kombinierbar mit einem Quizformular zu den einzelnen Stationen.

Geisterseance: Mit viel Brimborium werden bekannte Buch- oder Geisterfiguren hör- oder sichtbar zum Leben erweckt. Es dürfen ihnen Fragen gestellt werden. Wird aufgrund ihrer Antwort klar, wer sie sind?

Geschichten aus der Nacht

Eine Gruppe macht sich gut mit Geschichten, Taschenlampe oder Fackeln ausgerüstet auf zu einer Nachtwanderung mit kurzen Geschichtenstationen.

Geschichten aus der Zauberwelt:

Am Hellraumprojektor lassen sich mit Figuren aus bunter Folie und Wasserfarbe zauberhafte Geschichten erzählen.

- Vorlesemarathon:** Alle sind eingeladen, ihr Buch (oder ein anderes Medium), das sie mit dem Motto verbinden, mitzubringen, vorzustellen und daraus vorzulesen. Denkbar ist eine Zweiteilung: Eine Veranstaltung von und für Schulklassen am späten Nachmittag, gefolgt von einer bis in die späte Nacht dauernden Vorleserunde von Erwachsenen für Erwachsene.
- Literarisches Café:** Der Veranstaltungsort wird zum einfachen Café umfunktioniert. Zusätzlich zur Bestellung eines Getränks etc. besteht die Möglichkeit, sich von einer literarischen Menükarte ein Gedicht, einen Schnellsprechvers, einen kurzen Text zu bestellen, der dann am Tisch rezitiert wird. Besonders reizvoll ist die Zusammenarbeit mit Schulklassen, die die Texte vorbereiten, die Menükarten gestalten und als Sprecher/innen in Aktion treten. Die Texte können auch vorgängig schon aufgenommen werden und als Audio-Datei, CD oder Kassette unter das Publikum gebracht werden.
- Bilderbuchkino:** Das Bilderbuchkino ist ein Medienpaket, das aus einem geeigneten Bilderbuch, den Reproduktionen der Originalbilder in Form von verglasten Dias oder einer DVD und einem methodischen Arbeits- und Begleitheft besteht. Das Betrachten der grossflächigen „Lichtbilder“ im verdunkelten Raum vermittelt eine Kinoatmosphäre. Bestellbar bei www.bibliomedia.ch. Mit Kinderzeichnungen, einer Digitalkamera und dem Powerpoint-Programm sind übrigens im Handumdrehen eigene Bilderbuchkinos gestaltet.
- Kamishibai, japanisches Koffertheater:** Kamishibai sind kleine Koffer, die sich mit wenigen Handgriffen zu einer Minibühne umfunktionieren lassen und ein Set Bildtafeln enthalten. Erleuchtet von zwei einfachen Spots entsteht in einem abgedunkelten Raum Theateratmosphäre. Hinter dem geöffneten Koffer steht die Erzählerin und erzählt die Geschichte zu den Bildern, die sie aus dem Koffer zieht. Koffer und Bildtafeln sind erhältlich bei www.bibliomedia.ch.

DEKORATION, REQUISITEN UND ACCESSOIRES

- Heldenparcours:** Bekannte Figuren aus Heldenepen, Märchen und Sagen an der Erzählnacht menschengross ausstellen oder in der Gemeinde schon als Wegweiser einsetzen, damit das Publikum durch den Veranstaltungsort führen oder auch die Einladungen verzieren.
- Tüll&Müll:** Mit Tüchern, Natur- und Abfallmaterialien werden aus Schulzimmern und Bibliotheksräumen Feen-Schlösser, Raumstationen auf dem Jupiter, versunkene Welten oder finstere Zauberkeller.
- Fotocollagen:** Fotocollagen mit Leim und Schere oder auf dem Computer gestaltet und als Folie via Hellraumprojektor an die Wand geworfen verwandeln weisse Wände in Anderswelten.

CHECKLISTE ZUR SCHWEIZER ERZÄHLNACHT FÜR SCHULEN

Wann	Was	Wer	Status
Ab Juni	Download-Tipps Erzählnacht unter www.sikjm.ch	Einzelne Verantwortliche	
Juni	Ev. Kontakt Bibliothek oder Buchhandlung für Kooperation	Einzelne Verantwortliche	
Juni	Information Kollegium. Wer macht mit?	Stufenkolleg/innen	
Juni/Juli	Ev. Material bei Bibliomedia bestellen	Einzelne Verantwortliche	
August/September	Erarbeiten des Konzepts (Raum, Dauer, Inhalt, Behördeninfo), Arbeitsaufteilung, Termine	Team Erzählnacht	
August/September	Anmeldung der Erzählnacht, Bestellung Plakate beim SIKJM, www.sikjm.ch	Einzelne Lehrperson	
Ende September	Erlaubnis Behörden einholen	Team Erzählnacht, Hauswart	
Mitte Oktober	Inhalte fertig stellen (Geschichten aussuchen, Material und Requisiten organisieren)	Team Erzählnacht	
Ende Oktober	Elternbrief abgeben (Flyer, Termin, Anmeldung inkl. Einverständnis zum Übernachten, ev. auch Einladung für Eltern, Organisation Frühstück)	Team Erzählnacht, alle beteiligten Klassen	
Anfang November	Kinder informieren	Alle Lehrpersonen	
Ab November	Thema der Erzählnacht ev. in Unterricht integrieren (z.B. Material herstellen oder sammeln, das an der Erzählnacht zum Einsatz kommt)	Lehrpersonen	
2. Novemberwoche	Letzte Besprechung und Kontrolle von Material, Raum Helfer/innen etc.	Team Erzählnacht	
2. Freitag im November	Durchführung Erzählnacht Ablauf: Räume einrichten Ankunft der Kinder Zeit zum Einräumen gemeinsamer Anfang Stationen/Vorlesen/Spiele etc. ev. kleine Verpflegung freies Lesen Lichterlöschen Taschenlampenlesen	alle	
Samstag danach	Aufstehen, gemeinsames Frühstück Aufräumen		