



Heiner Böttger (Hrsg.)

Deep Storytelling

Die Macht von Geschichten für das Englischlernen

Alexander Abele, Gloria Birnbeck, Daniela Bittner, Heiner Böttger,
Friederika Valeria Isaew, Luisa Peter, Sabrina Swirsch, Gabriel Thoma



Schriftenreihe Fachdidaktik Englisch

herausgegeben von

Heiner Böttger

Band 1

Heiner Böttger (Hrsg.)

Deep Storytelling

Die Macht von Geschichten für das Englischlernen

Alexander Abele, Gloria Birnbeck, Daniela Bittner, Heiner Böttger,
Friederika Valeria Isaew, Luisa Peter, Sabrina Swirsch, Gabriel Thoma

Impressum

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über www.dnb.de abrufbar.

Herausgeber: Prof. Dr. Heiner Böttger

Professur für Didaktik der englischen Sprache und Literatur

Kath. Universität Eichstätt-Ingolstadt

Universitätsallee 1

© 2024 by Professur für Didaktik der englischen Sprache und Literatur, Eichstätt

Erscheinungsdatum: 15.8.2024

Druck: Universitätsdruckerei Kath. Univ. Eichstätt-Ingolstadt

ISBN: 978-3-943318-23-4

DOI: 10.17904/ku.edoc.33628

Umschlagbild: <https://camp-sahara-holidays-m-hamid.hotel-mix.de/#lg=3740358&slide=994795885>

Dieses Werk ist mit Ausnahme der Abbildungen (Buchinhalt und Umschlag) als Open-Access-Publikation im Sinne der Creative-Commons-Lizenz CC BY-NC-ND International 4.0 (»Attribution-NonCommercial-NoDerivatives International«) veröffentlicht. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>. Jede Verwertung in anderen als den durch diese Lizenz zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Urhebers.



DANKE

Paul Weiß: Erstellung Basismanusript

Gizem Günaydın: Grundformatierung

Andrea Steinbach: Lektorat

Olivia Rademacher: Endredaktion und Layout

Inhaltsverzeichnis

Ein Wort zuvor.....	5
Qualitätskriterien für eine „ <i>Deep Story</i> “.....	6
Schlüsselstrategien für effektives Geschichtenerzählen	8
<i>Why Deep Storytelling?</i>	11
<i>Why Deep Storytelling?</i> Die Potenziale von <i>Deep Storytelling</i> im Unterricht.....	11
<i>How Deep-Storytelling?</i> Umsetzung von <i>Deep Storytelling</i> in einer Unterrichtsstunde im Fach Englisch	13
Anhang	17
Die Moral von der Geschichte‘	21
<i>Pre-Storytelling-Preparation</i>	22
Die drei E’s	23
Die Moral von der Geschichte‘	28
Die Neurowissenschaft hinter <i>Deep Storytelling</i>	31
Geschichten verbinden alte mit neuen Erfahrungen	31
Geschichten wirken ganzheitlich.....	32
Geschichten verknüpfen Fakten mit Emotionen.....	33
Geschichten synchronisieren Gehirne	33
Zum Weiterlesen	34
<i>Deep Storytelling: Technik</i>	35
Geschichten auswählen	35
Vorbereiten	36
Erzählen.....	37
Nachklingen.....	38
Nachdenken.....	38
<i>Deep Short Storytelling</i>	39
<i>Deep Storytelling: The Garden Party</i>	39
<i>The Story itself</i> – worum es geht	40

Werden Sie Erzählende	40
Wie Sie <i>The Garden Party</i> zu Ihrer machen	42
Wie Sie Beobachtende zu Hauptfiguren machen.....	43
Ethik, Geschichte & Co. – Fächerübergreifendes <i>Storytelling</i>	44
<i>Nothing ventured, nothing gained</i> – probieren Sie es aus.....	45
Anhang	46
„Deeper“ <i>Storytelling</i> durch interaktive Literatur im Englischunterricht.....	47
<i>Beyond the Pages</i>	47
Der Aufbau und die Besonderheiten des <i>Gamebooks</i>	48
Herausforderungen und Potenziale des <i>Gamebooks</i> im Unterricht.....	49
Erweiterungen und Abwandlungen des <i>Gamebook</i> -Designs im Bereich der	
Bildung	50
<i>Gamify Your Teaching</i> : Wie <i>Gamebooks</i> den Englischunterricht bereichern	
können.....	51
<i>Start New Game?</i>	55
Häufige Fehler beim <i>Deep Storytelling</i> und wie man sie vermeidet	56
Meistern schwieriger Situationen beim <i>Deep Storytelling</i>	60
Sie sind dran: <i>Lord of the Rings</i>	62
1. Der Autor	63
2. Das Buch	63
3. Das Gedicht zum Auftakt	64
4. Zusammenfassungen der Kapitel (englisch)	64
Abbildungsverzeichnis.....	90
Literaturverzeichnis	91

Ein Wort zuvor

Das Buch in Ihren virtuellen Händen ist mehr als eine Sammlung von Erkenntnissen und Methoden. Es ist ein kleines Tor zu einer Welt, in der das Erzählen von Geschichten eine zentrale Rolle im Lernprozess spielt. *Deep Storytelling* geht über die traditionelle Erzählkunst hinaus und lädt auf eine Reise ein, die Vorstellungskraft, Emotionen und Werte berührt.

Das Buch enthält auch und vor allem die bemerkenswerten Beiträge von Studierenden der Englischdidaktik an der Katholischen Universität Eichstätt-Ingolstadt, die im Rahmen des Hauptseminars zu *Deep Storytelling* entstanden sind. Alexander Abele, Gloria Birneck, Daniela Bittner, Friederika Valeria Isaew, Luisa Peter, Sabrina Swirsch und Gabriel Thoma tragen mit ihren einzigartigen Perspektiven und tiefgreifenden Analysen maßgeblich zur Bereicherung dieses Werkes bei. Ihre Arbeiten spiegeln die Vielfalt und Tiefe wider, die das *Deep Storytelling* im Kontext des Englischlernens bietet. Diese studentischen Beiträge sind ein Zeugnis dafür, wie kreatives und kritisches Denken durch die Kraft des Erzählens gefördert werden kann.

Schlüsselemente und Qualitätskriterien von *Deep Storytelling* werden enthüllt, die nicht nur Leitfäden für die Auswahl oder das Erstellen packender Geschichten sind, sondern auch Fenster, durch die wir die Tiefe und Komplexität unseres Lebens und unserer gemeinsamen menschlichen Erfahrung in Geschichten erkunden können. Und wie Geschichten ganze Welten erschaffen, emotionale Verbindungen stärken und Werte vermitteln, die tief berühren und zum Nachdenken anregen.

Je weiter die Lektüre des Buches fortschreitet, desto tiefer wird die Kunst des *Deep Storytelling* verstanden und erlernt, wie diese Techniken in verschiedenen Bildungskontexten, insbesondere aber in der Schule angewendet werden können. Das Buch bietet die Werkzeuge, um die transformative Kraft des Erzählens zu entfesseln und nachhaltige Eindrücke beim Publikum zu hinterlassen.

Die faszinierende Reise des Lernens und Erzählens beginnt eine Seite weiter. Einfach umblättern und entdecken, wie durch Geschichten nicht nur Wissen, sondern auch Inspiration, Freude und tiefgreifende Einsichten vermittelt werden können. Durch die große Macht des gesprochenen, erzählenden Wortes.

Eichstätt, im Sommer 2024



Qualitätskriterien für eine „Deep Story“

Heiner Böttger

Die Welt der „Deep Stories“, ist ein Universum, in dem Geschichten nicht nur erzählt, sondern erlebt werden. Diese Form des Erzählens geht weit über die traditionelle Narration hinaus und lädt das Publikum zu einer intensiven Reise in die Welt der Emotionen, Werte und Visionen ein.

Im Folgenden werden Schlüsselemente und Qualitätskriterien einer *Deep Story* vorgestellt. Diese Kriterien sind nicht nur Leitfäden für die Auswahl oder gar das selbst Erstellen packender, sinnvoller Erzählungen, sondern auch Fenster, durch die die Tiefe und Komplexität des eigenen Lebens und gemeinsamer menschlicher Erfahrung erkundet werden kann. Solche Kriterien sind:

1. Eintauchen in eine andere Welt:

Eine *Deep Story* ist eine Einladung, in eine andere, oft faszinierende Welt einzudringen. Sie ermöglicht es dem Zuhörer, sich von der Realität zu lösen und in die Tiefe der erzählten Welt einzutauchen, wo gebrochene Bindungen geheilt oder repariert werden.

2. Emotionale Konflikte und Dilemmata:

Sie beinhaltet echte, nachvollziehbare Konflikte oder Dilemmata, die eine starke emotionale Verbindung mit dem Publikum schaffen. Anstatt abstrakte Themen anzusprechen, werden konkrete, persönliche Geschichten erzählt, die das Publikum direkt berühren.

3. Fokus auf ‚Warum‘ statt ‚Was‘:

Die Geschichte konzentriert sich mehr auf die Bedeutung und Vision hinter den Ereignissen als auf die Ereignisse selbst. Sie inspiriert durch eine zukunftsorientierte Vision, die dem Publikum einen neuen Sinn und Perspektiven bietet.

4. Vermittlung von Werten:

Die Geschichte spricht das Publikum auf einer Werteebene an. Es geht nicht um allgemeine Themen, sondern um spezifische Werte, die die Zuhörer persönlich berühren und zum Nachdenken anregen.

5. Charaktere als Werteträger:

Die Charaktere in der Geschichte personifizieren die zentralen Werte. Sie sind authentisch und nachvollziehbar, sei es in ihrer Stärke oder Schwäche, und transportieren die Botschaft der Geschichte glaubwürdig.

6. Relevanz und Resonanz:

Die Geschichte muss für das Publikum relevant sein. Sie ist besonders wirkungsvoll, wenn sie ein hoffnungsvolles Gegengewicht zu Gefühlen der Unzulänglichkeit oder Machtlosigkeit bietet.

7. Identifikation und Underdog-Geschichten:

Geschichten, die Identifikationspotential bieten und Underdog-Qualitäten aufweisen, sind besonders ansprechend. Menschen engagieren sich oft leidenschaftlich für eine bedrohte Sache oder Idee, mit der sie sich identifizieren können.

8. Lebendige, eindrucksvolle Details:

Die Geschichte ist reich an sinnlichen Details, die sie lebendig und greifbar machen. Sie appelliert an die Sinne des Publikums und ermöglicht ein intensives Erleben der erzählten Welt.

9. Überraschende Wendungen:

Durch unerwartete Wendungen hält die Geschichte die Spannung aufrecht und bricht mit konventionellen Erzählmustern, was das Interesse des Publikums wachhält.

10. Nachhaltiger Eindruck:

Eine *Deep Story* hinterlässt ein starkes, bleibendes Bild und eine Idee im Kopf des Zuhörers. Sie regt zum Weiterdenken an und bleibt auch nach dem Ende der Erzählung im Gedächtnis haften.

11. Vielschichtigkeit und Mehrdeutigkeit:

Die besten *Deep Stories* vermeiden Eindimensionalität und bieten stattdessen eine Vielschichtigkeit, die unterschiedliche Interpretationen und tiefergehende Überlegungen ermöglicht.

12. Interaktive Elemente:

Durch die Einbindung interaktiver Elemente, wie direkte Fragen an das Publikum oder die Aufforderung zur Reflexion, wird die Geschichte zu einem dynamischen Erlebnis und fördert die aktive Teilnahme.

Schlüsselstrategien für effektives Geschichtenerzählen

Heiner Böttger

Geschichtenerzählen ist eine uralte Kunst, die Menschen seit Jahrhunderten fasziniert und verbindet. In einer Welt, in der Geschichten in vielfältigen Formen präsent sind – von traditionellen Märchen bis zu modernen Medien –, bleibt die Fähigkeit, Geschichten effektiv und tiefgründig zu erzählen (= *deep storytelling*), eine essenzielle Fertigkeit. Die folgenden „Dos“ als eine Art Anleitung beleuchten bewährte Methoden und Strategien, um Geschichten nicht nur zu erzählen, sondern sie zum Leben zu erwecken und die Zuhörerschaft in ihren Bann zu ziehen. Die Techniken können helfen, die Tiefe und den Reichtum einer Geschichte zu erfassen und sie überzeugend zu vermitteln. Von der sorgfältigen Vorbereitung über die Auswahl der richtigen Geschichte bis hin zur künstlerischen Darstellung – diese Methoden für alle Könnensstufen zeigen, wie man durch geschicktes Erzählen eine Brücke zwischen Erzählenden und Zuhörenden bauen und eine bleibende Wirkung erzielen kann. Ein Vorschlag zur Vorgehensweise:

1. Neue Geschichten fünfmal lesen

- ◆ Erste Lesung: Überprüfung der Eignung der Geschichte für den Erzähler und das Publikum. Falls nicht geeignet, Auswahl einer alternativen Geschichte.
- ◆ Zweite Lesung: Konzentration auf die Visualisierung und detaillierte Ausgestaltung der Bilder und Szenen innerhalb der Geschichte.
- ◆ Dritte Lesung: Anpassungen vornehmen, um die Geschichte individueller und persönlicher zu gestalten.
- ◆ Vierte Lesung: Nacherzählung der Geschichte in eigenen Worten. Besonderer Fokus liegt auf den visuell starken Elementen und dem Anfertigen von Notizen zu Schlüsselmomenten.
- ◆ Fünfte Lesung: Suche nach bisher übersehenen Details oder feinen Nuancen, um die Geschichte zu bereichern.

2. Universelle Wahrheiten berücksichtigen

Universelle menschliche Erfahrungen wie Liebe, Hass, Angst, Stolz, Eifersucht, Glück und Freude sind weit verbreitet und bieten eine verlässliche Grundlage für das Publikum, um sich mit der Geschichte zu identifizieren.

3. Die Geschichte durch Visualisierung stärker erleben

Wichtig ist es, in der Geschichte „zu leben“ und sie beim Erzählen visuell und emotional lebendig zu gestalten. Dabei geht es nicht nur um das Nacherzählen, sondern um das Eintauchen in und das Beschreiben der Szenerie.

4. In die Rolle der Charaktere eintauchen

Um Authentizität zu vermitteln, ist es wesentlich, sich in die Rollen der Charaktere hineinzuversetzen und ihre Perspektiven und Emotionen glaubhaft darzustellen.

5. Dialekte vermeiden, es sei denn, man beherrscht sie gut

Der Einsatz von Dialekten sollte nur erfolgen, wenn diese überzeugend und authentisch wiedergegeben werden können, um die Glaubwürdigkeit der Erzählung zu unterstützen.

6. Aufmerksam zuhören bei Begegnungen mit Menschen

Die Geschichten und Erlebnisse anderer Menschen können eine wertvolle Inspirationsquelle sein. Deshalb ist aufmerksames Zuhören bei Begegnungen wichtig, um neue Ideen und Perspektiven zu gewinnen.

7. Requisiten verwenden

Der Einsatz von nonverbalen Mitteln wie Gesichtsausdrücken, Handgesten oder Körperbewegungen kann die Erzählung beleben und als effektive Requisite im Geschichtenerzählen dienen.

Dies sind die Basisschritte. Wer sie beherrscht, kann dann weiter gehen:

8. Strukturell klar sein

Eine gut strukturierte Geschichte erleichtert dem Publikum das Verständnis und das Erinnern. Die klassische Struktur mit Einleitung, Hauptteil und Schluss bietet sich oft an.

9. Emotionale Resonanz hervorrufen

Geschichten, die starke Emotionen hervorrufen, bleiben länger im Gedächtnis. Versuchen Sie, emotionale Elemente wie Spannung, Freude oder Überraschung einzubauen.

10. Metaphern und Symbolik einsetzen

Metaphern und Symbole können komplexe Ideen vereinfachen und bieten tiefere Interpretationsmöglichkeiten.

11. Interaktiv erzählen

Die Einbeziehung des Publikums, beispielsweise durch Fragen oder direktes Ansprechen, kann die Geschichte lebendiger und persönlicher machen.

12. Pacing und Timing beachten

Die Geschwindigkeit und das *Timing* des Erzählens sind entscheidend. Pausen, Geschwindigkeitswechsel und Rhythmus können die Wirkung einer Geschichte verstärken.

13. Authentizität und Glaubwürdigkeit herstellen

Ehrlichkeit und Authentizität in der Erzählung schaffen eine stärkere Verbindung zum Publikum.

14. An das Publikum anpassen

Die Geschichte sollte je nach Alter, Interessen und Hintergrund des Publikums an dieses angepasst werden.

15. Humor verwenden

Humor kann eine Geschichte auflockern und das Publikum fesseln, sollte aber passend und respektvoll eingesetzt werden.

16. Kontinuierlich lernen und verbessern

Regelmäßiges Üben und das Einholen von Feedback helfen dabei, die Fähigkeiten im Geschichtenerzählen kontinuierlich zu verbessern.

Why Deep Storytelling?

Ein Plädoyer für *Deep Storytelling* am Beispiel einer Unterrichtsstunde im Fach Englisch

Gabriel Thoma und Alexander Abele

Zusammenfassung:

Denkt man an die eigene Schulzeit zurück, so wird einem auffallen, dass man sich zwar an viele Inhalte nicht mehr erinnern kann, jedoch Geschichten, etwa aus Schulbüchern, Lektüren oder Erzählungen von Lehrkräften, noch überraschend gut im Gedächtnis geblieben sind. Dies ist ein eindrückliches Beispiel dafür, was für mächtige Wissensspeicher Geschichten sind und welche besondere Rolle *Storytelling* bei der Vermittlung dieses Wissens spielen kann. Insbesondere im Fach Englisch und den dort wesentlichen kommunikativen, interkulturellen und textuellen Kompetenzen (Kultusministerkonferenz [KMK], 2012) kann *Storytelling* auf unterschiedliche Weise dabei helfen, wichtiges literarisches und kulturelles Wissen zu vermitteln (Fitzgibbon & Wilhelm, 1998). Im folgenden Beitrag werden zunächst unter Rückgriff auf aktuelle Forschungsbefunde die Vorteile von *Deep Storytelling* für den Unterricht diskutiert. Anschließend wird am Beispiel einer von Schülerinnen und Schülern positiv evaluierten Unterrichtsstunde im Fach Englisch gezeigt, wie sich die Potenziale von *Deep Storytelling* für den Unterricht konkret nutzbar machen lassen.

Stichwörter: *Schule, Storytelling, Fremdsprachenunterricht, Unterrichtsbeispiel, Unterrichtsmethoden*

Why Deep Storytelling? Die Potenziale von Deep Storytelling im Unterricht

Storytelling besitzt eine lange Tradition bei der Vermittlung von Wissen und Werten (Anderson, 2010). Diese Form des Geschichtenerzählens zielt unter Verwendung narrativer Techniken auf eine tiefe und emotionale Verbindung zwischen den Zuhörenden und der Geschichte ab (Anderson, 2010). Als erfolgreiche Form der Wissensvermittlung ist *Deep Storytelling* dementsprechend auch im Bereich von Bildung und Schule von Interesse. Welche Potenziale *Storytelling* für die Wissensvermittlung im Unterricht genau besitzt, wird im Folgenden anhand aktueller Forschungsbefunde geklärt.

Deep Storytelling motiviert

Die Implementation von Geschichten und *Storytelling* im Unterricht ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, ihre Vorstellungskraft und Kreativität zu entfalten, indem sie sich selbst in die Geschichten hineinversetzen oder sich mit den Figuren einer Geschichte identifizieren (Bala, 2015; Wright, 1995).

„Bei einer *Storytelling*-Unterrichtsstunde wird man mehr dazu angeregt, mitzuarbeiten“

Abbildung 1: Antwort einer Schülerin auf die Frage, was ihr besonders gut an der Deep Storytelling Unterrichtsstunde gefallen hat.

Indem Schülerinnen und Schüler die Geschichten und Erfahrungen der Figuren auf sich selbst beziehen, gewinnt die Geschichte auch eine persönliche Bedeutung für sie. Bewerten Lernende einen Inhalt als persönlich bedeutsam, erhöht sich auch die Motivation der Schülerinnen und Schüler, sich mit den Inhalten, der Sprache, sowie auf der Geschichte aufbauenden Aktivitäten zu beschäftigen (Eccles & Wigfield, 2002; Yang & Wu, 2012). Dies impliziert auch, dass Lehrkräfte Geschichten, nach den aktuellen Herausforderungen und Themen der Lebenswelten der Schülerinnen und Schüler, auswählen sollten. Durch die Orientierung der Geschichten an der Lebenswelt der Kinder wird eine persönlichere, motiviertere und letztlich auch vertiefere Auseinandersetzung mit der Geschichte ermöglicht (Daniels, 2008).

***Deep Storytelling* verbindet Informationen mit Emotionen**

Eine Gemeinsamkeit von Geschichten ist, dass sie alle in irgendeiner Art und Weise Emotionen hervorrufen wollen (Friedmann, 2018). So erschauern wir bei Horrorgeschichten und Thrillern, lachen bei Komödien und weinen bei Tragödien. Erleben wir diese Emotionen beim Lesen einer Geschichte, spielt sich dabei folgendes im Kopf ab: zunächst werden verschiedene Botenstoffe wie z.B. das Glückshormon Dopamin oder das Stresshormon Cortisol ausgeschüttet. Dies führt wiederum dazu, dass der Knotenpunkt im Gehirn, die Amygdala, die zahlreiche Verbindungen in bis zu 90 % der Gehirnbereiche besitzt, stärker aktiviert ist (Böttger, 2016; Eysenck & Keane, 2015; Murty et al., 2010). Dadurch wird schließlich die Bildung neuer neuronaler Verknüpfungen angeregt (Böttger, 2016). Dementsprechend werden Informationen, die in Verbindung mit Emotionen, wie z.B. in Geschichten, aufgenommen werden, leichter und vor allem länger erinnert als solche, die in neutralen Settings erworben werden (Murty et al., 2010). Folglich fördern Geschichten die Verarbeitung und Langzeitspeicherung von Informationen besser als formale und emotionsarme Lehrvorträge.

„Es hat gute Laune gemacht und so konnte ich mir die Vokabeln besser merken.“

Abbildung 2: Antwort einer Schülerin auf die Frage, was ihr besonders gut an der Deep Storytelling Unterrichtsstunde gefallen hat.

Zusammenfassend zeigt sich, welch enormes Potenzial die Arbeit mit Geschichten, bzw. *Deep Storytelling* im Unterricht haben kann. Zum einen kann *Deep Storytelling* Schülerinnen und Schüler motivieren, sich mit dem Lerngegenstand auseinanderzusetzen (vgl. Abb. 1). Zum anderen wird durch die Verknüpfung von Inhalt und Emotion auch eine tiefere kognitive Verarbeitung und Langzeitspeicherung der Informationen bewirkt (vgl. Abb. 2). Vor dem Hintergrund der geschilderten Erkenntnisse stellt sich nun die Frage nach der konkreten Umsetzung. In anderen Worten: wie kann ich mir als Lehrkraft die Potenziale von *Deep Storytelling* zunutze machen? Mögliche Antworten auf diese Frage und zusätzliche Anregungen liefert der folgende Abschnitt, in dem eine von Schülerinnen und Schülern evaluierte Unterrichtsstunde mit *Deep Storytelling* Elementen vorgestellt und diskutiert wird.

How to tell stories DEEP? Umsetzung von Deep Storytelling in einer Unterrichtsstunde im Fach Englisch

Angesichts der im letzten Abschnitt erläuterten Potenziale von *Deep Storytelling* für den Unterricht stellt sich die Frage der konkreten Nutzbarmachung dieser Stärken im Unterrichtsgeschehen. Ein Beispiel für die Implementierung von *Deep Storytelling* bietet die im Folgenden diskutierte Unterrichtsstunde. Diese wurde für eine siebte Klasse der Realschule im Fach Englisch konzipiert, durchgeführt und im Anschluss von den Schülern und Schülerinnen evaluiert.

How to find a story?

Grundsätzlich bildet bei einer *Deep Storytelling* Unterrichtsstunde die Geschichte das Fundament für alle weiteren Schritte. So muss die Geschichte an die individuellen Lernvoraussetzungen der Klasse angepasst sein und entsprechend einer allgemeinen Zielorientierung in Bezug auf die Inhalte, Ziele und methodische Verfahren der Unterrichtsstunde stimmig sein (Jank & Meyer, 2021). Die überlegte Auswahl einer geeigneten Geschichte ist also zentral und stellt den Ausgangspunkt der weiteren Unterrichtsplanung dar.

In dem vorliegenden Unterrichtsbeispiel wurde nach Abwägung der Lernvoraussetzungen der Schülerinnen und Schüler die Geschichte *An honest mistake* von Karen Meissner ausgewählt (vgl. Anlage 1). Diese handelt von der Schülerin Karie, die nach der Preisverleihung für ein fehlerfreies Diktat bemerkt, dass ihre Lehrerin bei der Korrektur einen Fehler übersehen hat. Karie muss also eine Entscheidung treffen, ob sie ehrlich ist, den Fehler meldet und dabei jedoch riskiert den Preis zu verlieren, oder ob sie unehrlich ist und den Fehler ihrer Lehrerin verheimlicht. Neben den in den nationalen Bildungsstandards (KMK, 2003) für die erste Fremdsprache in der Realschule festgeschriebenen methodischen und kommunikativen Kompetenzen (z.B. Hör- Sehverstehen, Leseverstehen, Sprechen und Vokabular) werden durch die Thematisierung von Ehrlichkeit und Dilemmasituationen in der Geschichte auch fächer- und schulartübergreifende Bildungs- und Erziehungsziele wie z.B. soziales Lernen und Werteerziehung thematisiert (Anselm, 2021).

Die Geschichte stand folglich im Einklang mit den fachlichen und überfachlichen Lernzielen der Klasse und besaß mit der Thematik von Ehrlichkeit eine hohe Alltagsrelevanz für die Schülerinnen und Schüler, was sich, wie eingangs erläutert, positiv auf ihre Motivation auswirkt (Daniels, 2008). Dem stimmten auch die Schülerinnen und Schüler der Klasse in der anschließenden Evaluation zu, indem sie mehrheitlich angaben, dass die Geschichte etwas mit ihren Interessen oder Erfahrungen im Alltag zu tun hatte.

How to pre-tell stories?

Hat man eine geeignete Geschichte gefunden, welche die unterschiedlichen Anforderungen für den Unterricht erfüllt, stellt sich zu Beginn die Frage der richtigen Ein- und Hinführung zum Thema bzw. zur Geschichte. In diesem oftmals als Einstiegsphase betitelten Abschnitt des Unterrichts soll eine kognitive Aktivierung der Schülerinnen und Schüler stattfinden (Meyer, 2021). In der *Storytelling*-Unterrichtsstunde wurde diese Aktivierung erreicht, indem die Kinder, ausgehend von der Impulsfrage *When was the last time that you have told a lie?* selbst zu Geschichtenerzählenden wurden und amüsiert berichteten, wann sie selbst das letzte Mal eine Lüge erzählt hatten. Geschichten über vergessene Hausaufgaben oder kleine Notlügen zuhause aktivierten die Klasse und stimmten sie direkt auf das Thema der folgenden Geschichte ein.

Doch bevor es zum eigentlichen *Storytelling* kam, sollte neues und für die Geschichte relevantes Vokabular eingeführt werden. Neben visuellem (z.B. Bilder) oder auditivem (z.B. Geräusche) *Scaffolding* wurde bei der Vokabeinführung und auch später beim *Storytelling* das Prinzip des szenischen Lernens in Form von *action words* genutzt (Hille et al., 2010). Basierend auf Erkenntnissen zur engen Verbindung von Bewegung und Sprache wird hier Bewegung gezielt zur Unterstützung von Vokabellernprozessen genutzt (Sambanis, 2014). So sollte die ganze Klasse z.B. das Wort *to erupt* szenisch darstellen, indem sie laut werden und mit den Füßen auf dem Boden trampeln. Das verb *to fidget* wiederum, wurde durch kollektives Herumzappeln auf den

Stühlen dargestellt. Indem die Schülerinnen und Schüler die Vokabeln in Verbindung mit passenden Bewegungen erlernen, werden zusätzlich die motorischen Zentren des Gehirns aktiviert, was wiederum weitere Lernkanäle freischaltet und so zu einer besseren Behaltensleistung der Vokabeln führt (Sambanis, 2014). Da hierfür jedoch eine wiederholte Paarung von Bewegung und Wort erforderlich ist, beschränkte sich die szenische Darstellung der Worte nicht nur auf die Vokabeleinführung, sondern wurde auch in die folgende Geschichte und das *Storytelling* eingebunden. So erhielten die Schülerinnen und Schüler die Instruktion die eingangs eingeführten *action words*, wenn diese während der Geschichte vorkamen, szenisch darzustellen. Neben den Vorteilen bei der Wortschatzeinführung sollte der Einsatz des szenischen Lernens auch die Motivation und Aufmerksamkeit der Kinder während des *Storytelling* durch aktive Partizipation erhöhen. Diese vermuteten Potenziale wurden auch durch das Feedback der Schülerinnen und Schüler bestätigt (vgl. Abb. 3).



„Durch die *action words* kann ich mir die Wörter gut merken.“

Abbildung 3: Antwort einer Schülerin auf die Frage, was ihr besonders gut an der Deep Storytelling Unterrichtsstunde gefallen hat.

What to do while telling stories?

Nachdem die Schülerinnen und Schüler zu Beginn der Stunde ausgiebig auf das Thema der Stunde und die notwendigen Vokabeln vorbereitet worden waren, wurde im Anschluss die Geschichte durch die Lehrkraft vorgelesen. Um aus dem einfachen Geschichtenerzählen ein multisensorisches *Deep Storytelling*-Erlebnis zu machen, kamen verschiedene narrative Techniken und *Scaffolding* zum Einsatz.

So wurde beim *Storytelling* etwa auf den passenden Einsatz von Mimik und Gestik geachtet. Beispielsweise schlug die Lehrkraft genau wie Karie ihre Hände über dem Kopf zusammen, um die Emotionen der Protagonistin in der Situation zu verdeutlichen. Auch eine zur Geschichte passende Intonation, Betonung und lautmalerische Elemente, wie z.B. die Jubelschreie von Karie über ihren Sieg wurden von der Lehrkraft umgesetzt.

Um das multisensorische *Deep Storytelling*-Erlebnis durch visuelle Reize zu erweitern, kamen zusätzlich zu den bereits besprochenen Techniken auch Bilder und Realgegenstände zum Einsatz. Beispielsweise wurde ein Wörterbuch, welches in der Geschichte Karies Belohnung für ein fehlerfreies Diktat war, mitgebracht und der Klasse an der passenden Stelle der Geschichte gezeigt. Als zusätzliche visuelle Unterstützung und zur Gestaltung der Atmosphäre der Geschichte wurden mithilfe eines Beamers Bilder zur räumlichen Umgebung der Protagonistin

präsentiert. So begann die Geschichte beispielsweise mit dem Bild eines Klassenzimmers und verlagerte sich im weiteren Verlauf an den Esstisch von Karies Familie. Damit wurde der in der Geschichte stattfindende Szenenwechsel verdeutlicht.

Die verwendeten narrativen Techniken sollten zum einen entsprechend dem Gedanken des *Scaffoldings* das Verständnis der Schüler und Schülerinnen während des *Storytelling* unterstützen und zum anderen die Geschichte möglichst emotional und eindrücklich vermitteln, um die eingangs erläuterten Potenzialen des *Deep Storytellings* nutzbar zu machen. So sollten die Schülerinnen und Schüler durch das multisensorische *Deep Storytelling*-Erlebnis zusätzlich motiviert werden (Eccles & Wigfield, 2002) und die Inhalte der Geschichte, wie z.B. bedeutsame Vokabeln und Redewendungen besser gelernt und gespeichert werden (Murty et al., 2010). Dies wurde auch durch die anschließende Evaluation der Schülerinnen und Schüler bestätigt, von denen die Mehrheit angab, dass die Bilder, Gegenstände und Geräusche während der Geschichte ihnen geholfen hätten, die Geschichte besser zu verstehen und sich die Vokabeln besser zu merken.

What to do after storytelling?

Beim Höhepunkt der Geschichte, als Karie sich entscheiden muss, ob sie ihrer Lehrerin die Wahrheit erzählt oder lügt, wurde das *Storytelling* der Lehrkraft unterbrochen. Der Fortgang der Geschichte wurde zunächst offengelassen, da die Kinder nun den Auftrag erhielten, die Geschichte selbst zu Ende zu schreiben. So sollten die Schülerinnen und Schüler die Perspektive der Protagonistin übernehmen und sich überlegen, wie sie sich in dieser Situation verhalten hätten. Dadurch konnten sich die Kinder verstärkt mit der Protagonistin identifizieren und ihre Kreativität entfalten, was sich wiederum positiv auf die Motivation von Schülerinnen und Schülern auswirkt (Bala, 2015; Wright, 1995). Zusätzlich wurden die Schülerinnen und Schüler dazu angeregt, sich über Werte wie Ehrlichkeit und Aufrichtigkeit eigene Gedanken zu machen. Damit wurde auch ein Beitrag zu den fächer- und schulartübergreifenden Bildungs- und Erziehungszielen wie z.B. der Werteerziehung geleistet (Anselm, 2021).

Anschließend durften einige Kinder ihren Schluss der Geschichte präsentieren, wodurch sie selbst wieder zu Geschichtenerzählerinnen und -erzählern wurden. Schließlich las die Lehrkraft den tatsächlichen Schluss der Geschichte vor. Im Anschluss wurde die Entscheidung der Protagonistin im Plenum diskutiert. Diese entschied sich, ehrlich zu sein, woraufhin die Lehrerin das Behalten des Preises gestattete. Auch hier wurde den Schülerinnen und Schülern die Bedeutung und die positiven Konsequenzen des Wertes Ehrlichkeit verdeutlicht.

Auch den Schülerinnen und Schülern gefiel es, sich selbst ein alternatives Ende überlegen zu dürfen und damit am *Storytelling* zu partizipieren. Dies zeigte sich auch am positiven Feedback der Klasse (vgl. Abb. 4).

“Das man am Schluss selbst überlegen durfte, wie das Ende sein könnte.”
“Ich fand gut, dass wir selber die Geschichte schreiben durften.“

Abbildung 4: Antworten von zwei Schülerinnen auf die Frage, was ihnen besonders gut an der Deep Storytelling Unterrichtsstunde gefallen hat.

Why Deep Storytelling? In a nutshell

Zu Beginn des Kapitels wurde die grundlegende Frage aufgeworfen, warum *Deep Storytelling* im Unterricht eingesetzt werden sollte. Eine Antwort auf diese Frage lieferten die vielfältigen erläuterten Potenziale von *Deep Storytelling*, wie etwa die Förderung der Motivation der Schülerinnen und Schüler oder die tiefere kognitive Verarbeitung und Speicherung von Informationen. Inwiefern sich *Deep Storytelling* und die genannten Vorteile auch tatsächlich gewinnbringend in den Unterricht implementieren lassen, wurde am Beispiel der gehaltenen Unterrichtsstunde im Fach Englisch deutlich. Hier zeigte sich auch anhand des Schülerinnen- und Schüler-Feedbacks, dass *Deep Storytelling* sie dabei unterstützte, sich motiviert, intensiv und nachhaltig mit den Lerngegenständen auseinanderzusetzen. Auch wenn es sich bei der präsentierten Unterrichtsstunde lediglich um ein Beispiel für eine mögliche Implementierung von *Deep Storytelling* im Unterricht handelt und viele weitere Umsetzungsmöglichkeiten denkbar sind, wird im Kapitel klar, dass sich der Einsatz von *Deep Storytelling* im eigenen Unterricht gleich in vielerlei Hinsicht lohnt.

Anhang

Anlage 1

Behandelte Geschichte: *An honest mistake* von Karen Meissner

An honest mistake

by Karen Meissner

Karie double-checked the words on her spelling test. If she got 100 percent today, she'd win her class's First-Quarter Spelling Challenge and a brand-new dictionary that came with videos and other cool stuff. Plus, Ms. McCormack had promised to do a handstand if anyone got a perfect score.

Three more words to go. N-i-c-e-l-y. Q-u-i-c-k-l-y. H-o-n-e-s-t-y. Wait! She'd spelled honesty, not honestly! She erased the t-y and wrote l-y before handing in her paper.

„I'll correct these while you're at recess," Ms. McCormack said.

After recess, Karie hurried into the classroom. She fidgeted in her seat. She tapped her pencil. She looked over at her best friend, Norah. Norah crossed her fingers. Karie crossed hers, too.

Ms. McCormack walked to the front of the room and cleared her throat. Then, as if she were an Olympic gymnast, Ms. McCormack's feet flipped into the air. "Congratulations, Karie! You did it!" she announced while upside down.

The whole class erupted!

Ms. McCormack righted herself and presented Karie with her prize. Karie grinned as she read the label on the box: To Karie Carter, for her perfect first-quarter score in spelling.

"Everything OK?" Mom asked as Karie burst through the front door after school.

"Everything's PERFECT!" Karie shouted, showing Mom her spelling test and prize.

Mom hugged her. "Put the test on the fridge so Dad and Kevin can see it when they get home."

"And Casper, too." Karie scooped up her cat, "Can you spell nicely, Casper? And quickly and honestly, and..."

Karie's stomach tumbled to the floor. Honestly?

H-O-N-E-S-L-Y!

"Karie, what's the matter?" said Mom.

"I don't feel so good," Karie said, putting Casper down and stuffing the test paper into her backpack.

"Probably too much excitement." Mom rubbed her back. "How about some tea?"

Karie swallowed. "How'd you know? A tea is exactly what I needed."

"Good," said Mom. "Peppermint tea coming right up."

After drinking a few sips, Karie plodded down the hall and fell onto her bed. How could she tell the class she hadn't earned the prize after all? That Ms. McCormack did the handstand for nothing? Casper snuggled close.

Soon Karie heard her dad and Kevin come in. The smell of pizza wafted in the air.

Karie thought back to the last time they'd picked up pizza, after Kevin's school play. They had almost reached home when Mom realized the cashier had given them too much change. "Let's turn around," Mom had said.

The whole time they were driving back to the pizzeria, Kevin kept saying, "But it's not our fault the cashier didn't notice. She should have been more careful."

Had Kevin been right?

Karie went into the kitchen.

Dad tousled her hair. "Where's your spelling test, kiddo? Mom thought you'd put it on the refrigerator."

Karie gulped. "It's in my room."

"OK, but if we're having this pizza to celebrate, I want to see some proof." Dad laughed.

Karie went to her room and pulled out the test paper. If Kevin had been right about the cashier, then it wasn't Karie's fault that Ms. McCormack had given her the prize. Shouldn't Ms. McCormack have been more careful when grading her test? Karie picked up her pencil. If she put the missing t back in, no one would ever know.

Ms. McCormack was unlocking the classroom door when Karie got to school the next morning. "You're an early bird," Ms. McCormack said.

Karie's hands trembled.

She gave her teacher the spelling paper and the dictionary. "I can't keep this. I misspelled honestly and you didn't catch it."

"I see." Ms. McCormack pushed open the door. "Come in and sit down, Karie."

For a moment, Ms. McCormack stood quietly reading the label on the dictionary. Then she picked up her pen. She crossed out the word perfect and wrote honest before handing the dictionary back to Karie.

Karie's jaw dropped. "I get to keep this? Honestly?"

"For honestly, no." Ms. McCormack smiled. "But for honesty, yes."

Die Moral von der Geschichte‘

Deep Storytelling und Partizipation

Friederika Valeria Isaew

Abstract:

This chapter offers a practical approach to integrating pre-, mid-, and post-teaching activities into a lesson that revolves around a short story. The selected short story serves as a concrete example to demonstrate the efficacy of using stories as a powerful teaching tool and to elucidate the different stages of the learning process that can be employed to enhance students‘ comprehension of the subject matter. The central focus of this chapter is on the post-storytelling activities that encourage students to engage in critical reflection and process the learning content at a deeper level, thereby enabling them to apply the themes and messages of the story to their own lives. The short story is used as a springboard for a variety of follow-up activities that can be tailored to different learning styles and levels of ability. These activities include group discussions that enable students to share their thoughts and insights about the story, reflective writing exercises that encourage them to articulate their own reactions and feelings, and creative projects such as drawing or re-enacting scenes from the story. By engaging in these activities, students not only deepen their understanding of the story itself, but also develop important skills such as critical thinking, communication, and creativity.

Stichwörter: *deep storytelling, post-storytelling-activities, short story*

Haben Sie schon einmal eine Kurzgeschichte gelesen und sich danach unzufrieden oder leer gefühlt? Vielleicht hatten Sie den Drang, mit jemand anderem darüber zu sprechen, um eine tiefere Verarbeitung des Gelesenen zu ermöglichen. Dieses Phänomen ist keine Seltenheit und tritt auch beim Betrachten von Filmen oder beim Lesen von Büchern auf. Das menschliche Gehirn nimmt die Ereignisse in einer Geschichte schnell wahr, jedoch fehlt oft die Möglichkeit, diese auf einer tieferen Ebene zu verarbeiten. Eine Erzählung ohne klare Struktur kann schwerwiegende Probleme bereiten, da das Gehirn auf klare Strukturen angewiesen ist, um die Informationen sinnvoll zu verarbeiten. In den Neurowissenschaften wird dieses Prinzip als Kohärenzprinzip bezeichnet. Es besagt, dass das menschliche Gehirn bestrebt ist, Sinnzusammenhänge zwischen Informationen herzustellen, um eine sinnvolle Verarbeitung zu ermöglichen. Eine Kurzgeschichte mit einer klaren Struktur und einer logischen Abfolge von Ereignissen wird vom Leser oder Zuschauer leichter verarbeitet und führt zu einem tieferen Verständnis der Geschichte. (Holm-Hadulla, 2016, S.17) Eine klare Struktur in einer Geschichte fördert nicht nur das Verständnis, sondern auch das Denken und die Kreativität des Lesers oder Zuschauers. Aus diesem Grund ist es von entscheidender Bedeutung, dass eine Kurzgeschichte oder jeder andere

Erzähltext eine klare Struktur aufweist. Man kann den Aufbau einer Geschichte mit dem eines strukturierten Aufsatzes vergleichen. Ein Aufsatz ohne Einleitung und Schluss wird verwirrend sein und nicht die gleiche Wirkung wie ein klar strukturierter Aufsatz erzielen. Beim Geschichtenerzählen ist es genauso wichtig, eine Einleitung und einen Schluss zu haben. Diese drei Elemente, die drei E's - Einleiten, Erzählen und Enden - sollten als Einheit betrachtet werden. Durch das Einführen in die Geschichte, das Erzählen der Geschichte und das Abrunden der Geschichte wird das maximale Potenzial ausgeschöpft. Dieses Konzept wird als *Deep Storytelling* bezeichnet und ist das Ziel jedes guten Geschichtenerzählers. In diesem Kapitel liegt der Fokus auf den *post-storytelling activities*, die erforderlich sind, um eine Geschichte angemessen abzurunden und eine Einheit zu bilden. Dabei werden wir uns mit verschiedenen Techniken und Strategien auseinandersetzen, die dazu beitragen können, dass eine Geschichte im Gedächtnis des Lesers oder Zuschauers bleibt und eine tiefere Wirkung erzielt. Wir werden uns unter anderem mit der Bedeutung des Schlusses, der Entwicklung von Charakteren, der Verwendung von Symbolik und anderen Techniken beschäftigen, die dazu beitragen können, dass eine Geschichte abgerundet und vollständig erscheint. Indem wir uns auf diese *post-storytelling activities* konzentrieren, können wir sicherstellen, dass unsere Geschichten nicht nur unterhaltsam sind, sondern auch eine tiefere Bedeutung und Wirkung entwickeln.

Pre-Storytelling-Preparation

Eine passende Geschichte finden

Die Suche nach einer geeigneten Geschichte ist ein wichtiger Bestandteil der *pre-story preparation* und unerlässlich, um eine authentische und ansprechende *Storytelling*-Erfahrung zu schaffen. Ein entscheidendes Kriterium bei der Auswahl einer geeigneten Geschichte ist die Jahrgangsstufe der Schülerinnen und Schüler und die damit verbundenen Anforderungen, wie beispielsweise ihre Interessen oder der Lehrplan. Es ist jedoch ebenso wichtig, dass die Geschichte auch für den Erzähler geeignet ist. Eine Geschichte, die der Erzähler nicht mag oder nicht versteht, kann nicht authentisch und überzeugend erzählt werden. Daher sollte die Auswahl einer passenden Geschichte immer unter Berücksichtigung des Publikums und des Erzählers erfolgen, um ein optimales *Storytelling*-Erlebnis zu gewährleisten. In diesem Kapitel wird der Fokus auf der im späteren Verlauf präsentierten Kurzgeschichte *The Lumberjack* liegen. Diese Entscheidung wurde getroffen, um der Schülerschaft zu helfen, besser mit Stress umzugehen. Laut den im DAK-Präventionsradar präsentierten Ergebnissen der Welle 3 (2018/2019) leiden 42% der Schülerinnen und Schüler häufig bis sehr häufig unter Stress. Mit der Geschichte kann die Klasse lernen, wie wichtig es ist, sich Zeit für sich selbst zu nehmen, um Stress abzubauen. Die Geschichte ist für Zuhörer und Erzähler gleichermaßen ansprechend, da jeder Mensch im Laufe seines Lebens mit Stress konfrontiert wird. Darüber hinaus hat die Geschichte nur wenige Charaktere und ist sehr kurz gehalten, was sie ideal für Einsteiger ins *Deep Storytelling* macht.

Die drei E's

Einleiten – *Pre-Storytelling*

Eine mögliche *pre-storytelling activity* mit der Kurzgeschichte *The Lumberjack* ist die Verwendung von Realia und Bildern, um das Verständnis der Schülerinnen und Schüler für die Geschichte zu fördern. Bilder wie z.B. Fotos, Grafiken und Illustrationen oder Realia wie z.B. Objekte werden in der *pre-phase* eingesetzt, um eine Geschichte oder eine Idee zu visualisieren und zu unterstützen. Lassen Sie die Schülerschaft in die Welt eines Holzfällers eintauchen. Geben Sie mit Hilfe von Bildern oder Videos eine visuelle Vorstellung der Umgebung, in der die Geschichte spielt. Entweder Sie hängen verteilt im Klassenraum Bilder von Wäldern und Natur auf oder Sie zeigen ein Video, wie ein Holzfäller einen Baum fällt. Für was Sie sich entscheiden, ist Ihnen überlassen, wichtig ist, dass die Schülerinnen und Schüler sich mit der Umgebung vertraut machen. Durch die Verwendung von Realia und Bildern können die Schülerinnen und Schüler sich besser in die Geschichte hineinversetzen und ein tieferes Verständnis für die Handlung und die Charaktere entwickeln. Wenn Sie möchten, dann können Sie Holzstücke oder andere Werkzeuge sammeln, um die Arbeit des Lumberjacks besser zu veranschaulichen. Je nach der zur Verfügung stehenden Zeit können Sie auch Gewichte mitbringen, die das Gewicht einer Axt darstellen sollen. Diese können zwischen 1,5 und 2 kg schwer sein, um den Schülerinnen und Schülern ein Verständnis dafür zu geben, wie schwer es ist, eine Axt über einen längeren Zeitraum zu heben. Mit dieser Übung können die Schülerinnen und Schüler auch ein Verständnis für die körperliche Anstrengung entwickeln, die mit der Arbeit eines Holzfällers einhergeht. Wenn Sie aus zeitlichen Gründen nicht allen Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit geben können, die Gewichte auszuprobieren, können Sie ein paar Freiwillige auswählen, um diese Erfahrungen im Anschluss mit der ganzen Klasse zu teilen. Fragen Sie die Freiwilligen, wie es sich anfühlt, das Gewicht der Axt zu spüren und wie anstrengend es sein würde, 100-mal auf einen Baum einzuschlagen, denn es bedarf ungefähr 100 Einschläge, um einen großen Baum zu fällen. Mit dieser Einleitung können die Kinder verinnerlichen, welche physische Belastung auf einem Holzfäller liegt.

Erzählen – *While-Storytelling*

Sobald die *pre-storytelling activity* abgeschlossen ist, können Sie mit der *while-phase* des *Storytelling* beginnen. Bevor Sie mit dem Lesen beginnen, wählen Sie jemanden aus der Schülerschaft aus, dem Sie einen Zettel mit der Anweisung, jedes Mal in die Hände zu klatschen, wenn der Holzfäller in der Geschichte einen Baum fällt. Der Schüler soll so oft klatschen, wie es dem Holzfäller gelingt, Bäume zu fällen. Als Beispiel, wenn der Holzfäller achtzehn Bäume fällt, so soll der ausgewählte Schüler achtzehnmal in die Hände klatschen.

Warten Sie, bis es im Klassenzimmer ruhig geworden ist, und teilen Sie den Schülerinnen und Schülern mit, dass Sie ihnen nun eine Geschichte über einen Holzfäller erzählen werden. Machen Sie es sich gemütlich und sprechen Sie langsam und deutlich, um die Klasse in die Geschichte hineinzuziehen. Wenn Sie bereit sind, dann lesen Sie die folgende Kurzgeschichte von Jorge Bucay (übersetzt ins Englische) vor:

The Lumberjack

Once upon a time there was a woodcutter who auditioned for work at a timber company. The salary was okay, the working conditions tempting, so the lumberjack wanted to make a good impression. On the first day, he reported to the foreman, who gave him an axe and assigned him to a certain area in the forest. Enthusiastically, the woodcutter set to work. In a single day, he felled eighteen trees. „Congratulations,“ said the foreman, „keep it up“. Spurred on by the foreman's words, the woodcutter decided to surpass the result of his work the next day. So, he went to bed early that night. The next morning, he got up before everyone else and went into the forest. Despite all his efforts, however, he did not manage to fell more than fifteen trees. „I must be tired,“ he thought and decided to go to sleep just after sunset that day. At dawn he woke up with a firm resolve to surpass his mark of eighteen trees today.

Die Klasse soll sich Gedanken darüber machen, welche Rolle das Klatschen übernehmen soll und welche Bedeutung es für die Geschichte haben könnte. Ziel ist es, dass die Kinder erkennen, dass das Klatschen eine Metapher für die heutige Leistungserwartung darstellt. Sehr gute Leistungen werden mit Applaus belohnt, während andere (genauso wichtige) Leistungen kaum wahrgenommen werden. Es spielt keine Rolle, ob man körperlich, physisch oder zeitlich nicht in der Lage ist, solange die notwendigen Leistungen nicht erbracht werden, ist man kein würdiger Mensch. Lassen Sie die Schülerschaft ihre Gedanken aufschreiben. Daraufhin werden ihre Ergebnisse als Beiträge im Frontalunterricht diskutiert und gesichert, um die Bedeutung der Metapher für die Geschichte festzuhalten. Lesen Sie nun den Rest der Geschichte vor:

The lumberjack didn't even make it halfway. The next day it was only seven trees and the day after that five. His last day was spent almost entirely cutting down a second tree. Worried about what the foreman would say, the woodcutter stood in front of him, told him what had happened and swore that he had worked until he dropped. The foreman asked him, „When was the last time you sharpened your axe?“ „Sharpen the axe? I didn't have time; I was too busy cutting down trees.“

Enden – Post-Storytelling

Die Durchführung der *post-storytelling activities* entscheidet darüber, wie gut die Geschichte verstanden wird und welche Erkenntnisse die Schülerinnen und Schüler daraus ziehen konnten. Wie bereits erwähnt, kann sie mit dem Schluss eines Aufsatzes verglichen werden. Sie reflektieren über das Geschehene und können ihre eigene Meinung äußern. Außerdem kann diese Phase wie eine Zusammenfassung wirken oder Unverstandenes erklären. Zu solchen Aktivitäten gehören Diskussionen, Rollenspiele, Wortschatzübungen, Charakteranalysen, Erörterung der Moral der Geschichte, Zeichnen, Dramatisieren, Erstellen eines Comics oder das Schreiben einer Geschichte zum selben Thema. Nachdem die Geschichte erzählt wurde, gibt es verschiedene Aktivitäten, die im Anschluss durchgeführt werden können, um das Erlebnis zu vertiefen und das Verständnis zu fördern. Im Folgenden werden Ihnen mögliche *post-storytelling activities* vorgestellt, welche Sie an die Kurzgeschichte knüpfen können:

Diskussionen

Während der Diskussion können die Klassenkameraden Ideen über die Handlung, die Figuren und die Hintergründe der Geschichte austauschen. Sie regen sich gegenseitig durch unterschiedliche Interpretationen an, offen für andere Seiten zu sein. Auf diese Weise beleuchten sie die Geschichte von mehreren Seiten und können etwaige Verständnisfragen klären. Leiten Sie eine Diskussion darüber, wie die Schülerinnen und Schüler die Geschichte interpretieren. Diskutieren Sie die Bedeutung der Metapher und wie sie auf das eigene Leben der Lernenden anwendbar ist. Um eine Diskussion anzuregen, können Sie diese Fragen an die Klasse stellen:

1. Why didn't the woodcutter fell as many trees as on the first day??
2. Why didn't the woodcutter sharpen his axe?
3. In what other areas of life could sharpening an axe be a metaphor for the necessity to relax and unwind?

Diese Fragen sollen die Klasse dazu ermutigen, über die Bedeutung der Geschichte nachzudenken und sich selbst mit den Charakteren zu identifizieren, um eine tiefere Bedeutung und Lehre aus der Geschichte zu ziehen.

Rollenspiele

Für diese Aktivität können Sie die Kinder in die Rollen der Figuren der Kurzgeschichte schlüpfen lassen und sie ihre eigene Handlung durch das Handeln ihres Körpers gestalten lassen. Teilen Sie die Klasse in Gruppen auf und geben Sie jeder Gruppe eine bestimmte Szene aus der Geschichte. Dabei können die Schülerinnen und Schüler ihrer Kreativität freien Lauf lassen und die Szene auf ihre eigene Art interpretieren und gestalten. Eine andere Option ist es, den Gruppen die Aufgabe zu geben, eine vollkommen neue Szene zu erfinden, die in Bezug zur Geschichte steht. Hierbei können sie ihre eigenen Ideen einbringen und sich von der Geschichte

inspirieren lassen. Die Kinder können auch persönliche Situationen nachspielen, die in Verbindung mit der Geschichte stehen. Es gibt eine weitere Möglichkeit, die Geschichte auf einer tieferen Ebene durch das Rollenspiel zu verarbeiten. Für diese Aktivität können die Schülerinnen und Schüler in die verschiedenen Rollen der Holzfäller schlüpfen und deren Arbeitsweise erforschen. Die Gruppen erhalten die Anweisung, mindestens drei Holzfäller in ihrem Rollenspiel auftauchen zu lassen: Holzfäller 1, der eifrige und unermüdliche Arbeiter, der ohne Unterbrechung schuftet, Holzfäller 2, der hart und effizient arbeitet, aber regelmäßige Pausen zur Erholung und zur Schärfung seiner Axt einlegt, und Holzfäller 3, der sehr faul ist und nur sporadisch arbeitet. Die Schülerinnen und Schüler sollen sich Gedanken dazu machen, welche Auswirkungen unterschiedliche Arbeitsweisen auf ihr berufliches und privates Leben haben könnten und ihre Beobachtungen in ihren Gruppen diskutieren. Durch das Rollenspiel lernen sie, wie sich unterschiedliche Arbeitsweisen auf die Effektivität und das Wohlbefinden auswirken können und können dieses Wissen auf ihre eigenen Lebensbereiche übertragen.

Wortschatzübungen

Die unbekanntenen Vokabeln in der Geschichte werden bei dieser Methode wieder aufgegriffen und bearbeitet. Es gibt viele Art und Weisen, wie man den Wortschatz integrieren kann. Ein Beispiel hierfür: Die Kinder sollen eine verrücktere, lustigere Version oder eine vollkommen neue Version eines Teils der Geschichte schreiben, in welcher folgende Wörter vorkommen müssen: *Lumberjack, tempting, foreman, axe, assigned, felled, efforts, dawn, to surpass, worked until he dropped*. Das wären – abhängig von der Klasse und dem Lehrbuch – neu vorkommende Wörter. Zu diesen Wörtern können Sie weitere hinzugeben, damit die neue Geschichte kreativer ausfallen kann, so können Sie folgende Wörter zur Liste addieren: *plastic, all the trees, laughing, co-worker, help, wife*. Sie werden erstaunt sein, welche kreativen Geschichten dabei rauskommen, obwohl die Schüler nur ein paar weitere Wörter in die Geschichte einbauen sollen.

Charakteranalysen

Die Figuren in einer Geschichte machen die Geschichte aus. Warum also die Klasse nicht experimentieren lassen und zum Beispiel die Eigenschaften der Figur verändern und mögliche Konsequenzen auf die Handlung durchspielen? Sie können sie aber auch verstehen lassen, wie sich die Figuren gefühlt haben könnten und ob sie mögliche Ähnlichkeiten oder Unterschiede zu sich selbst sehen. In der Kurzgeschichte *The Lumberjack* sind die Figuren des Holzfällers und des Vorarbeiters entscheidend für die Handlung. Die Kinder können sich auf diese Figuren konzentrieren und ihre Eigenschaften und Handlungen analysieren. Was hat den Holzfäller dazu getrieben, so hart zu arbeiten? Wie hat der Vorarbeiter auf die sinkende Produktivität des Holzfällers reagiert? Hätten sie bestimmte Eigenschaften der beiden Charaktere verändert? Die Analyse von Figuren in einer Geschichte kann nicht nur helfen, die Handlung zu verstehen, sondern auch ein tieferes Verständnis für die eigenen Handlungen und Motivationen im Leben zu schaffen. Die Kinder können sich fragen, ob sie ähnliche Eigenschaften wie der Holzfäller

haben, wie z.B. den Wunsch, beeindruckt zu werden, oder ob sie wie der Vorarbeiter reagieren würden, wenn jemand nicht mehr die gewünschte Leistung erbringt. Diese Art von Reflexion kann dazu beitragen, bewusster und selbstbewusster Entscheidungen zu treffen und bessere Ergebnisse zu erzielen. Indem die Klasse lernt, die Figuren in Geschichten zu analysieren, können sie auch lernen, sich selbst besser zu verstehen und auf ihre Bedürfnisse einzugehen.

Zeichnen

Diese künstlerische Methode ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, das, was sie verstanden haben, zeichnerisch wiederzugeben. Sie können eine Schlüsselszene zeichnen. Es ist auch möglich, dass der Höhepunkt künstlerisch festgehalten werden soll. Sie können ihre Interpretation der Geschichte festhalten, indem sie zum Beispiel einen ermüdenden Holzfäller zeichnen, der versucht Bäume mit seiner bloßen Hand zu fällen, um die Moral der Geschichte hervorzuheben. Damit können sie ihre Kreativität und ihre Vorstellungskraft auf eine visuelle Weise ausdrücken und ihre eigene Sichtweise auf die Geschichte teilen.

Erstellen eines Comics

Das Erstellen eines Comics verbindet das Zeichnen mit dem Verstehen der Geschichte. Die Kinder müssen Schritt für Schritt festhalten, was in der Geschichte passiert ist. Entweder sind sie durch den Arbeitsauftrag eingeschränkt, indem sie zum Beispiel nur sechs Bilder zeichnen dürfen, oder sie haben freie Wahl. Auf diese Weise reflektieren und vertiefen die Schülerinnen und Schüler das Geschehen der Geschichte, da sie sowohl die richtige Reihenfolge der Handlungen als auch die Haupthandlungen selbst festhalten müssen. Gleichzeitig lernen sie auch, Wichtiges von Unwichtigem zu unterscheiden. Eine Arbeitsanweisung könnte lauten: *Draw a cartoon about the lumberjack, use a maximum of 10 panels.* Allerdings könnte man das Ganze auch variieren, indem man der Klasse erlaubt, die Geschichte zu verändern, als Beispiel: *Draw a comic about the lumberjack, but this time with a happy ending. What does he need to change to get better results? Use a maximum of 10 panels.* Wie bei allen *post-activities*, kann man der Kreativität freien Lauf lassen. Es ist hilfreich, den Schülerinnen und Schülern eine klare Anweisung zu geben, um ihnen eine bestimmte Richtung vorzugeben. Allerdings sollten Sie auch Raum für Kreativität lassen und ihnen die Möglichkeit geben, ihre eigene Interpretation der Geschichte zu entwickeln. Es ist wichtig, dass die Anweisung flexibel genug ist, um es den Kindern zu ermöglichen, ihre eigenen Ideen einzubringen und ihre eigene künstlerische Ausdrucksweise zu nutzen. Geben Sie ihnen genug Freiheit, um ihre eigene Geschichte zu erzählen, aber stellen Sie sicher, dass sie auch die Hauptpunkte der Geschichte verstehen und diese in ihre Arbeit einfließen lassen.

Schriftsteller werden

Wieso soll die Klasse nicht selbst zum Autor werden? Sie können bestimmte Teile der Geschichte umschreiben, die Einleitung, das Ende, die Figuren usw. Sie können ein *Happy End* in

eine Katastrophe verwandeln. In diesem Bereich gibt es eine ganze Reihe von Möglichkeiten.

Es wäre auch möglich, die Geschichte kurz vor dem Höhepunkt abubrechen und die Schülerinnen und Schüler zu bitten, das Ende selbst zu schreiben. In diesem Fall würden Sie nach der ersten Unterbrechung des Textes nicht weiterlesen, sondern mit der Klasse diese *post-storytelling activity* durchführen. Tragen Sie ihnen auf, das Ende der Geschichte aufzuschreiben. Sobald die Kinder fertig sind, werden ein paar Ergebnisse in der Klasse präsentiert. Im Anschluss lesen Sie den Rest der Geschichte vor und besprechen mit den Schülerinnen und Schülern, welche Gemeinsamkeiten oder Unterschiede ihre Version mit der ursprünglichen Version haben. Natürlich dürfen sie die Geschichte auch komplett neu schreiben. Auch hier sollen der Kreativität keine Grenzen gesetzt werden. Anschließend können die Kinder ihre Ergebnisse vor der Klasse oder in Gruppenarbeit präsentieren. Eine weitere *post-storytelling-activity* wäre das Schreiben einer Fortsetzung der Geschichte. Die Schülerinnen und Schüler können angeregt werden, ihre eigenen Ideen und Perspektiven zu der Geschichte einzubringen und zu entwickeln. Eine mögliche Arbeitsanweisung könnte lauten: *Write an alternate ending or continuation of the story. Think about the characters and their actions, as well as possible consequences and implications for the plot. Try to develop your own writing style and tell the story in your own language and from your own perspective.* Dabei können die Schülerinnen und Schüler ihre kreativen Fähigkeiten und ihr Verständnis für die Geschichte unter Beweis stellen und gleichzeitig ihre Schreib- und Ausdrucksfähigkeit verbessern.

Die Moral von der Geschichte

Wie Sie sehen, steckt viel mehr in einer Kurzgeschichte, als man denkt. Geschichten sind zum Erzählen da, und wahrscheinlich hat jede Geschichte eine Moral. Es ist nicht selbstverständlich, dass diese von jedem Zuhörer verstanden wird. Umso wichtiger ist es, die Moral der Geschichte herauszufinden und sie auf das eigene Leben zu projizieren. Vor allem kann die Schülerschaft durch diese Kurzgeschichte etwas Wertvolles für ihr Leben lernen: Auch wenn man hart arbeitet und ehrgeizig ist, braucht man ab und zu eine Pause, um Kraft zu tanken. Genauso wie die Axt im Laufe der Zeit stumpf wird, wenn sie ununterbrochen verwendet wird, so kann auch der Mensch seine Effektivität und Motivation verlieren, wenn er ohne Pause arbeitet. Es ist wichtig, sich bewusst Zeit für Entspannung und Erholung zu nehmen, um danach mit frischer Energie wieder voll durchstarten zu können. Diese Lektion lässt sich auf alle Lebensbereiche übertragen, sei es in der Schule, im Beruf oder im privaten Umfeld. Als Lehrkraft können Sie Ihren Schülerinnen und Schülern daher mitgeben, dass Pausen und Achtsamkeit ein wichtiger Bestandteil von Produktivität und Wohlbefinden sind. Damit die Schülerinnen und Schüler die Geschichte sicher verstanden haben, können Sie im Anschluss auf die *post-storytelling-activity* das Arbeitsblatt zur Kurzgeschichte ausfüllen. (siehe Anhang)

Name: _____

Date: _____

The Lumberjack

Once upon a time there was a woodcutter who auditioned for work at a timber company. The salary was okay, the working conditions tempting, so the lumberjack wanted to make a good impression. On the first day, he reported to the foreman, who gave him an axe and assigned him to a certain area in the forest. Enthusiastically, the woodcutter set to work. In a single day, he felled eighteen trees. „Congratulations,“ said the foreman, „keep it up“. Spurred on by the foreman’s words, the woodcutter decided to surpass the result of his work the next day. So, he went to bed early that night. The next morning, he got up before everyone else and went into the forest. Despite all his efforts, however, he did not manage to fell more than fifteen trees. „I must be tired,“ he thought and decided to go to sleep just after sunset that day. At dawn he woke up with a firm resolve to surpass his mark of eighteen trees today. The lumberjack didn’t even make it halfway. The next day it was only seven trees and the day after that five. His last day was spent almost entirely cutting down a second tree. Worried about what the foreman would say, the woodcutter stood in front of him, told him what had happened and swore that he had worked until he dropped. The foreman asked him, „When was the last time you sharpened your axe?“ „Sharpen the axe? I didn’t have time; I was too busy cutting down trees.“

Can you identify with the lumberjack? 3-5 Sentences.

Die Neurowissenschaft hinter *Deep Storytelling*

Heiner Böttger

Kinder und Jugendliche hören und lesen gerne Geschichten. Sie vermitteln psychologisch gesehen Stabilität, Sicherheit und Nachhaltigkeit. Schon kleine Kinder beschwerten sich, wird dieselbe Geschichte beim zweiten Erzählen variiert. Geschichten werden besonders gut memoriert, da sie bildhafte Sprache voller Adjektive und Adverbien verwenden, die bei Zuhörenden wiederum Bilder und Emotionen im Gehirn produziert. Verstehens- wie auch Erzähllücken werden dabei mit fiktionalen bildhaften und inhaltlichen Elementen gefüllt. Dies wird oft bei Zeugenaussagen vor Gericht deutlich, zeigt aber auch das kreative Potenzial narrativer Elemente. Für den Fremdsprachenunterricht sind Geschichten beim Aufbau aller rezeptiven wie produktiven Kompetenzen, besonders aber beim Hören und Sprechen, unverzichtbar. Die Essenz:

In den Kontext von Geschichten eingebettet sind sprachliche wie inhaltliche Elemente gut memorierbar. Sie unterstützen durch ihren *rich linguistic input* insbesondere den Aufbau von Hörverstehen z.B. durch *Storytelling* oder *Storyline*-Ansätze. Solche didaktischen Verfahren sind nicht nur auf die Grundschule beschränkt, sondern eignen sich für alle Altersstufen.

Geschichten verbinden alte mit neuen Erfahrungen

Werden Geschichten erzählt, beginnen Gedanken zu wandern. Ein nur scheinbar unkonzentrierter Zustand des sogenannten Tagträumens entsteht. Dies liegt an einem kooperativen Netzwerk von Gehirnzellen, dem *Default Mode Network (DMN)*, das etwa während der Hälfte der Wachzeit aktiv ist. Mithilfe des *DMN* wird Sprache intensiv emotional verarbeitet, werden sprachliche Muster quasi antizipiert („vorausgehört“) und dabei nachhaltig gespeichert und wird die eigene, spätere Sprachproduktion, also das Sprechen oder Schreiben, kreativ vorbereitet (Böttger & Költzsch 2019).

Lernen, so auch Sprachenlernen, heißt im Grunde Bekanntes mit Unbekanntem zu verknüpfen (*blending*). Das bildet sich im Gehirn ab, wenn nicht nur neue Zellen gebildet werden, sondern bereits vorhandene Neuronen neue synaptische Verbindungen miteinander eingehen. So entstehen aus alten Erfahrungen neue, die nicht nur besser memoriert werden können, sondern auch neue sensorische Eindrücke schneller integrieren. Ganz besonders dann, wenn diese über viele Sinneskanäle vermittelt werden (Multisensorik). Geschichten sind dazu ideal, denn sie bieten viel Kontext für neuen sprachlichen und inhaltlichen Input. Die Essenz:

- ♦ *Stories* oder ganze *Storylines* bieten viel bekannte, redundante, vorbildliche Sprache an, die hilft, eingebetteten neuen Wortschatz und neue grammatikalische Strukturen

intuitiv und implizit zu verstehen und zu verarbeiten. Das geschieht in wenigen Sätzen, z.B. einer kurzen lyrischen Textart, oder auch in der Rahmenhandlung (*Lesson flow*) einer ganzen Unterrichtseinheit bzw. -sequenz.

- ◆ Einzelne Wörter, Sätze und Passagen lassen sich schnell gut imitieren, also mitdenken und nachsprechen. Dies bildet die Grundlage für zunächst reproduktives Sprechen und Schreiben, später durch *blending* für kreative sprachliche Ausdrucksmöglichkeiten.
- ◆ Multisensorische Verbindungen von Zuhören mit Bildern, Fühlen, Gerüchen oder Geschmack unterstützt die Behaltensleistung durch eine Mehrfachkodierung im *DMN*. Auch Zeichnen zum bzw. des Gehörten unterstützt diesen Effekt.

Geschichten wirken ganzheitlich

Beim reinen Zuhören werden wichtige Teile der Sprachzentren im Gehirn aktiviert. Vor allem das motorische Planungszentrum von Sprache, nämlich das Broca-Areal (verantwortlich für Sprachproduktion und Grammatik) sowie das Wernicke-Areal (Sprachverarbeitung und Sprachverständnis), wird involviert.

Beim Geschichtenerzählen oder -hören jedoch werden zusätzlich die beschriebenen netzwerkartigen Verknüpfungen im *DMN* geschaffen, die assoziatives Denken unterstützen (Abb.5). Eigene Erinnerungen und Erfahrungen aus dem episodischen Langzeitgedächtnis im Hippocampus können über die Vernetzung die Identifikation mit der erzählten Geschichte und dem Erzählenden herstellen. Über die Bindung an eine Person wird die Wirkung einer Geschichte emotional verstärkt. Dafür sorgen letztlich auch sogenannten Spiegelneuronen im Stirnhirn, dem präfrontalen Kortex. Sie sorgen für Empathie, das mitfühlende Verstehen, das Nachvollziehen und Miterleben (Böttger 2016:49).

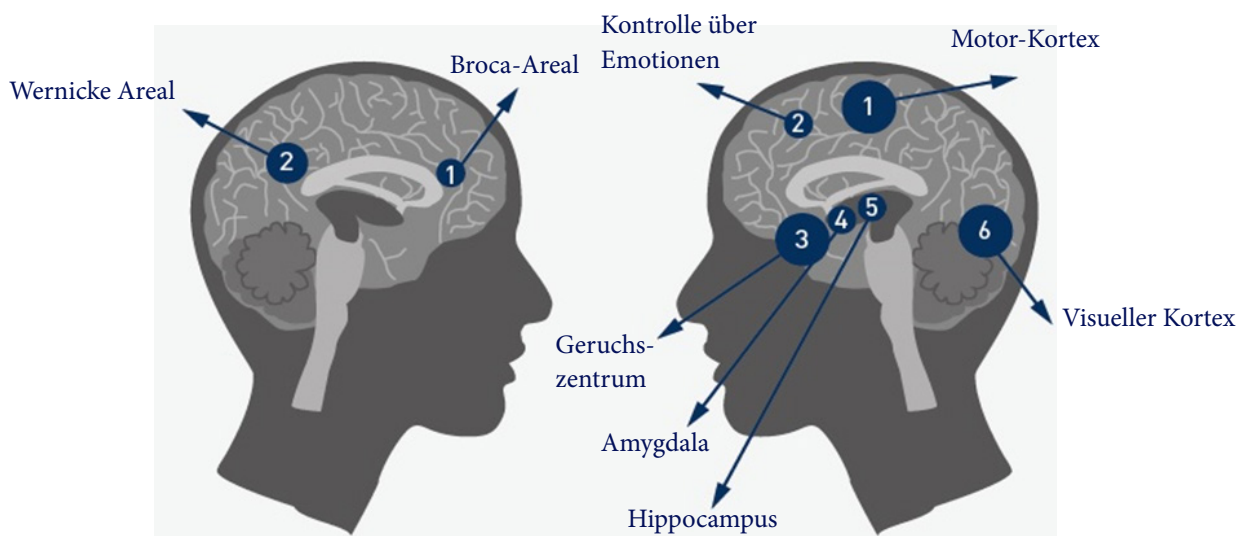


Abbildung 5: Aktive Hirnregionen beim reinen Faktenhören (links) und beim Storytelling (rechts)

Geschichten verknüpfen Fakten mit Emotionen

Reine isolierte Informationsaufnahme ist nur begrenzt möglich. Wortschatz beispielsweise isoliert zu lernen, wird so als harte Lernarbeit empfunden. Werden sprachliche Information jedoch in Geschichten verpackt, die Kinder und Jugendliche emotional beteiligen, werden Botenstoffe wie Dopamin („Glückshormon“), Cortisol („Stresshormon“) oder Oxytocin („Kuschelhormon“) ausgeschüttet. Sie wirken unterschiedlich, haben aber eines gemein – sie begünstigen die Herausbildung neuer Vernetzungen, neuer neuronaler Erfahrungen, also letztlich das Lernen.

So kommen auch die Amygdala, der Mandelkern, und der Hippocampus aus dem tief im Gehirn sitzenden limbischen System ins Spiel (Abb. 5) (Böttger 2016: 54). Alle emotionalen Ereignisse werden hier bewertet: Je mehr Gefühle ausgelöst werden, desto intensiver ist das Geschichtenerleben – und die Fähigkeit zur Langzeitspeicherung. Die Essenz:

- ◆ Sachinformationen und Fakten werden wann immer möglich am besten in kleinen, logisch aufgebauten Geschichten vermittelt. Abstraktes lässt sich so einfacher darstellen. Einfache Sprachmuster unterstützen das Verstehen und Erleben, besonders in der Fremdsprache.
- ◆ Interesse und Motivation entsteht durch Emotion, Authentizität und Relevanz: Echte Geschichten und Themen sind bedeutender für Kinder und Jugendliche als fiktive – das gilt bereits in der Grundschule.

Geschichten synchronisieren Gehirne

Synapsen des Gehirns haben die Tendenz, sich insbesondere während eines Gesprächs zu koppeln und zu synchronisieren. Da Geschichten ebenfalls kommunikative Handlungen des Sprechens und Zuhörens sind, aktivieren sich diese neuronalen Netzwerkregionen ebenfalls:

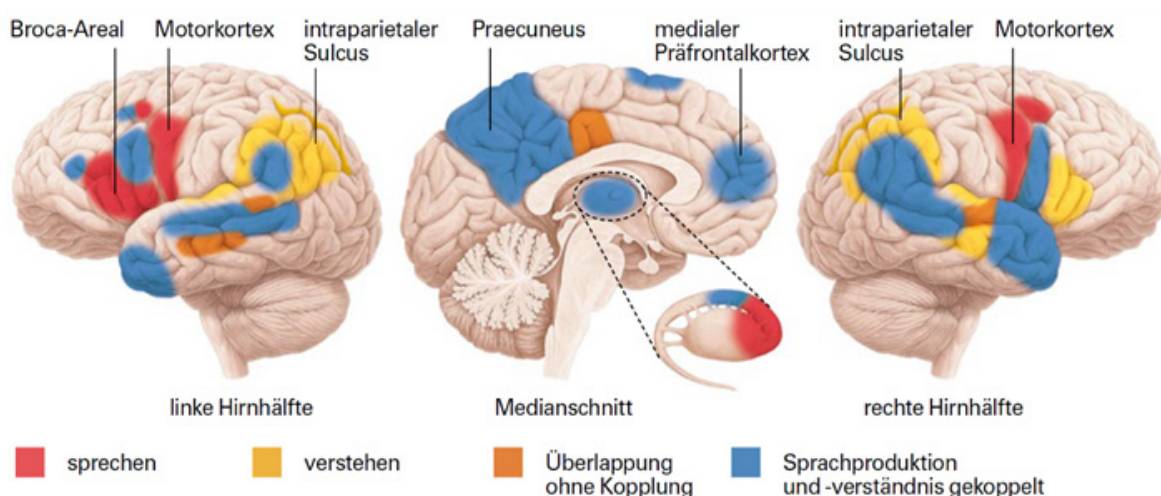


Abbildung 6: Aktive Hirnregionen beim Sprechen und Hörverstehen

Die Sprachproduktion, also Sprechen (rot in der Abbildung), und das Sprachverständnis, also Zuhören und Verstehen (gelb), sind zwar generell in getrennten Gehirnarealen aktiv und reagieren verzögert aufeinander. Aber: In den meisten Gebieten vor allem der rechten Hirnhälfte tritt zusätzlich eine zeitliche Kopplung der Aktivitäten im Gehirn von Erzählenden und Zuhörenden auf (blau). Dies weist darauf hin, dass beim Geschichtenerzählen nicht nur zugehört, sondern in kleinen Schritten vorausgedacht wird – um Sekunden. Dieser Vorhersage-Mechanismus ermöglicht erst einen flüssigen Verlauf der inhaltlichen Aufnahme einer Geschichte = Bereiche, bei denen die Hirnaktivität der Zuhörer jener der Sprecher zeitlich vorauslief. Die Essenz:

- ◆ Die Geschichte muss strukturell vorplant und adressatengerecht vorgetragen werden, damit auch mitgedacht werden kann.
- ◆ Wer nicht deutlich spricht, überfordert sein Auditorium. Es muss buchstäblich abschalten, da es keine Chance bekommt, mit- oder gar vorauszudenken, und letztlich keine Gelegenheit hat, den eigenen Vorteil einer Geschichte zu rezipieren bzw. antizipieren. Abschalten ist die Folge.

Zum Weiterlesen

(1) Böttger, Heiner & Költzsch, Deborah (2019): Neural foundations of creativity in foreign language acquisition. *Training Language and Culture TLC*, 3(2)/2019, 8-21.

(2) Böttger, Heiner (2023): *Neurodidaktik des frühen Sprachenlernens. Wo die Sprache zuhause ist*. Stuttgart: utb.

Deep Storytelling: Technik

Heiner Böttger (angelehnt an C. Calquist)

Das vertiefte Geschichtenerzählen integriert fünf Kernaspekte: die Geschichte selbst, den Erzähler bzw. die Erzählerin, das Publikum, die Zeit und den Ort.

Diese Elemente sollten in einem ausgewogenen Verhältnis zueinanderstehen und in ihrer Beziehung zueinander ein metaphorisches Pentagramm bilden, dessen Zentrum die Quelle der Inspiration darstellt.



Abbildung 7: *Das Pentagramm des Deep Storytelling*

Mythen und Märchen zu erzählen, bedeutet, in die Welt der Vorstellung einzutreten und dann wieder in die Realität zurückzukehren, wobei traditionelle Anfänge die Zuhörenden vom ganz Alltäglichen, Wiedererkennbaren in die bzw. in deren Fantasie führen. Ähnliche Erfahrungen bietet die Kurzgeschichte, die nur einen Ausschnitt aus einem Ganzen wiedergibt, in den man zuhörend eintaucht und wieder auftaucht.

Die Rolle des Erzählers bzw. der Erzählerin ist die einer Reiseleitung, die einlädt, mit auf eine Reise zu gehen.

Vorab und ganz deutlich: Es gibt KEINE universelle Technik beim Geschichtenerzählen, jedoch sind Eigenschaften wie die Liebe zur Erzählarbeit, zum Detail und zur erzählerischen Beharrlichkeit – dem Dabeibleiben, dem in der Erzählspur bleiben – wesentlich. Der Dienst an der Geschichte steht ganz über den persönlichen Zielen aller am Erzähl- und Zuhörprozess Beteiligten.

Geschichten auswählen

Die richtige Geschichte für den richtigen Moment und den richtigen Ort auszuwählen, ist eine hohe didaktische Anforderung. Einige wesentliche Marksteine sind folgende Auswahlkriterien:

- ◆ Es ist von Vorteil, eine breite Palette von Genres zu berücksichtigen, um die Vielfalt und den Reichtum der erzählten Geschichten zu sichern.
- ◆ Manche Geschichten möchten irgendwie erzählt werden, sie bieten Ansatzpunkte, leichte Wegmarkierungen und einen Erzählfluss. Manche scheinen das eher nicht zu mögen. Sie passen einfach nicht überall hin, und sie an ungeeigneten Orten oder Zeiten zu verwenden, kann zu Abneigung führen. Sie müssen aufgehoben werden für den richtigen Anlass, die richtige Zeit.
- ◆ Auch ein zu starkes Fokussieren auf das Ergebnis bzw. den Ausgang der Geschichte kann den Wert der Geschichte mindern oder gar zunichtemachen. Der Weg der Geschichte ist bedeutender als sein Ziel – das vermeidet Enttäuschungen, die man von manchen Filmenden erkennt (z.B., wenn es einmal kein *Happy end* gibt).
- ◆ Konflikte sind oft ein Kernbestandteil effektiver Erzählungen. Geschichten erfordern einen Raum kreativer Freiheit und dürfen nicht von einer Einbahnstraßen-Agenda dominiert werden, um ihre volle Wirkung zu entfalten. Konflikte sind vielseitig lösbar und führen nicht immer zum Erwünschten.
- ◆ Bei der Auswahl von Geschichten sollte besonderes Augenmerk auf den kulturellen Hintergrund und die Sensibilitäten des Publikums gelegt werden, um eine resonanzstarke und inklusive Erzählerfahrung zu gewährleisten.
- ◆ Die kulturelle Verwurzelung von Erzählungen vorab zu erforschen, bereichert das Erzählen. Geschichten sollten nicht zur Bewältigung eigener Intentionen und Befindlichkeiten quasi als persönliche Psychotherapie dienen, sondern sollen offen aufgenommen werden können und begeistern – und zwar alle Beteiligten.

Vorbereiten

Deep Storytelling erfordert vertieftes Vorbereiten. Beim Aufbau einer Geschichtensammlung sollten diverse unterschiedlichste Erzählformen berücksichtigt werden, u.a. auch Mythen, persönliche Anekdoten oder auch Rätselhaftes. Die Vorbereitungsliste umfasst im Kern:

- ◆ Geschichten müssen gut geübt werden, vor allem in der Fremdsprache: Erst selbst mehrmals lesen, dann erst erzählen – immer wieder mit eigenen Worten, ausgeschmückt, hinzufügend, weglassend.
- ◆ Das Auswendiglernen der ersten und letzten Zeile einer Geschichte ist empfehlenswert, während der Rest durch lebhaftes Vorstellen der Szenen textbasiert, aber freier erzählt werden sollte.

- ◆ Es ist von großem Vorteil, sich die Perspektive jedes Charakters genau vorzustellen. Übung erfolgt am besten durch regelmäßiges Erzählen vor einem wohlwollenden Publikum wie der eigenen Familie oder Freunde.
- ◆ Das Einholen von Feedback von Zuhörern nach Probeerzählungen ist ein wichtiger Schritt, um notwendige Anpassungen vor der eigentlichen Erzählung vorzunehmen.
- ◆ Das Finden des richtigen Erzählrhythmus und -tempos ist essentiell. Es ist wichtig, sich über die Kernbotschaft jeder Geschichte im Klaren zu sein.
- ◆ Die Berücksichtigung der nonverbalen Kommunikation, einschließlich Gestik und Mimik, ist im Vorbereitungsprozess von großer Bedeutung, um die Erzählung lebendig und ausdrucksstark zu gestalten.
- ◆ Die Geschichte sollte individuell an das Auditorium angepasst werden. Kenntnisse bzw. Antizipation über das Publikum und deren Kultur sind unerlässlich, ebenso wie die Vorbereitung des Veranstaltungsortes und das präventive Management potenzieller Ablenkungen.

Erzählen

Deep Storytelling geht über oberflächliches, schnelles Erzählen weit hinaus.

- ◆ Zum Auftakt einer Erzählveranstaltung ist es ratsam, das Publikum persönlich zu begrüßen und eine kleine, unterhaltsame Geschichte über sich selbst zu erzählen, um Vertrauen zu schaffen.
- ◆ Bei geringer Teilnehmerzahl sollte man die Anwesenden bitten, sich näher zusammenzusetzen, um ein Gemeinschaftsgefühl zu fördern.
- ◆ Es ist ebenso Teil der Erzähletikette, die Quellen der Geschichte zu benennen.
- ◆ Die Erzählung sollte eine tiefe emotionale Verbindung zu den Themen widerspiegeln, und die Stimme sollte aus dem Körperkern kommen, nicht nur aus dem Hals.
- ◆ Eine Geschichte sollte mehr gezeigt als erklärt werden, wobei alle Sinne und Emotionen durch konkrete Details angeregt werden.
- ◆ Beim *Storytelling* sollte der Erzähler lebendig und körperlich agieren, Tonfall, Lautstärke und Mimik nutzen, um die Geschichte zu vermitteln. Weniger ist mehr, wenn es um Charaktere und deren einzigartige Merkmale geht. Die Position auf dem Spektrum von dramatisch bis ruhig sollte dem eigenen Stil entsprechen, und es ist ratsam, ab und zu zu experimentieren.

- ◆ Der Einsatz von Requisiten oder visuellen Hilfsmitteln kann eine Geschichte lebendiger gestalten und die Zuhörer stärker einbinden.
- ◆ Eine Anpassung der Erzählweise an die unterschiedlichen Altersgruppen oder Interessen des Publikums kann die Effektivität und den Einfluss des Erzählens deutlich erhöhen.
- ◆ Das Publikum sollte Teil des Erzählprozesses sein, indem es Raum zum Nachdenken und Spekulieren hat. Ein verantwortungsvoller Erzähler bleibt im Moment präsent und reagiert auf Veränderungen. Pausen sind wichtig, um Spannung zu erzeugen und Ideen zu übermitteln.
- ◆ Wiederkehrende Elemente können helfen, eine lange Geschichte zu strukturieren.
- ◆ Verschiedene Geschichten sollten in Stimmung und Länge variieren, um das Interesse zu halten.

Nachklingen

Die individuelle Bedeutung einer Geschichte durch die Reaktionen des Publikums zu erschließen, ist einerseits eine große Anforderung, andererseits eine Notwendigkeit, um Teilhabe zu gewährleisten.

- ◆ *Deep Storytelling* ermöglicht es, eigene Verbindungen zu den Geschichten zu ziehen, und zu betonen, dass eine implizite Moral von der Geschichte wirkungsvoller ist als explizite Belehrung.
- ◆ Das Anbieten einer offenen Diskussion mit dem Publikum nach dem Erzählen ermöglicht es, deren Interpretationen und Gedanken zu erfassen und fördert eine tiefere Verbindung zur Geschichte

Nachdenken

Deep Storytelling umfasst ein nachträgliches (Selbst-)Assessment: Was hat funktioniert? Was nicht? Was muss verbessert werden?

- ◆ Die Selbstreflexion und das lebenslange Lernen sind für den Erzähler von entscheidender Bedeutung, um die eigene Kunst kontinuierlich zu verbessern und zu verfeinern.
- ◆ Das Führen eines Journals oder Logbuchs, um Fortschritte und Änderungen im Erzählstil festzuhalten, kann eine wertvolle Ressource für das persönliche Wachstum und die Entwicklung als Erzähler sein.

Deep Short Storytelling

Luisa Peter und Daniela Bittner

Zusammenfassung:

Dieser Artikel befasst sich mit der Kurzgeschichte *The Garden Party* von Katherine Mansfield und stellt deren didaktische Möglichkeiten bezüglich *Deep Storytelling* dar. Zu diesem Zweck erfolgt beispielhaft eine genaue Ausarbeitung der Einführung, Bearbeitung und Nachbereitung für einen Teil der Geschichte. Es wird dargestellt, wie die Kurzgeschichte *The Garden Party* mit Interaktion, Partizipation und weiteren Techniken des *Deep Storytelling* im Klassenverband aufbereitet werden kann. Außerdem werden Möglichkeiten für die fächerübergreifende Zusammenarbeit, zum Beispiel mit den Fächern Geschichte oder Ethik, aufgezeigt.

Stichwörter: *Deep Storytelling, Kurzgeschichte, Stundenentwurf*

Deep Storytelling: The Garden Party

Katherine Mansfields Kurzgeschichte *The Garden Party* ist eine zeitlose Geschichte über Familie, Erwachsenwerden, Klassenunterschieden und Tod. Eine Geschichte, die helfen kann, Schülerinnen und Schüler auf einem nicht ausschließlich kognitiven Level zu erreichen. Mit *The Garden Party* schafft es Mansfield, positive sowie negative Emotionen zu wecken und Themen anzusprechen, mit denen sich Jugendliche identifizieren können.

Dass es für Kinder und Jugendliche praktisch unmöglich ist von Input zu profitieren, der nichts mit ihrer Erfahrungswelt zu tun hat, ist kein Geheimnis. Schon Albert Einstein sagte: „Lernen ist Erfahrung, alles andere einfach nur Information“ (Hoffmann, o. J.). Je besser sich Schülerinnen und Schüler mit Lerninhalten identifizieren können, desto besser sind auch das Behalten und das Lernergebnis, desto größer sind Interesse und Motivation; Komponenten, die im Lernprozess von äußerst großer Bedeutung sind (vgl. Abele und Thoma in diesem Band). Um Schülerinnen und Schüler weiter in einer positiven Lernerfahrung zu unterstützen, kann zudem ein multisensorieller Ansatz helfen, d.h. ein ganzheitlicher Ansatz, der möglichst viele Sinne anspricht (Neis, 2021). Dieser Grundgedanke ist anhand von *Deep Storytelling* Methoden leicht umzusetzen und liegt auch dem Stundenvorschlag zugrunde, der in diesem Artikel vorgestellt wird. *The Garden Party* ist eine Geschichte, die Schülerinnen und Schülern ab der neunten Jahrgangsstufe Raum gibt über Gefühle, Werte und Ideen nachzudenken. Diese im Klassenverbund mit *Deep Storytelling* Methoden vorzustellen, ermöglicht über die Beweggründe der Figuren, sowie die Auswirkungen verschiedener Handlungen auf das Umfeld zu diskutieren, während gemeinsam nach den tieferen Ebenen der Kurzgeschichte gesucht und Bezug zum eigenen Leben hergestellt wird. Eine kraftvolle Form der Kommunikation, die Emotionen weckt,

Bedeutung vermittelt und jede Schülerin, jeden Schüler miteinbezieht, entsteht. Die Kurzgeschichte *The Garden Party* ist ein kraftvolles Instrument, das zur Reflexion und Veränderung anregt und komplexe Themen für Jugendliche zugänglich macht.

***The Story itself* – worum es geht**

The Garden Party ist eine Kurzgeschichte, die lang genug ist, eine Einteilung in ausreichende Sinnabschnitte für individuelle Unterrichtseinheiten vorzunehmen. Eine potenzielle Aufteilung in fünf Abschnitte wird nachfolgend vorgestellt.

Der erste Abschnitt handelt von der Vorbereitung der Party im Garten, wobei die Protagonistin Laura in einer fröhlich wirkenden Szene Arbeiter beaufsichtigt und anweist. Ein Anruf, der Laura wieder nach drinnen verlangt, beendet diese erste Szene.

Darauffolgend werden, wieder zurück im Haus, verschiedene Äußerlichkeiten kommentiert, eine Menge Blumen vom Floristen entgegengenommen und ein Lied gesungen. Mit dem Singen des Liedes endet auch der zweite Abschnitt.

Während weiterer Vorbereitungen erhalten die Sheridans die Information über den Tod eines Dorfbewohners aus der Arbeiterklasse. Dies verursacht Zweifel bei Laura, ob die Party stattfinden soll, was jedoch von allen anderen als völlig absurd angesehen wird. Somit wird entschieden, die Party stattfinden zu lassen. Diese Entscheidung beendet den dritten Abschnitt.

Die Party ist ein voller Erfolg. Als sie endet, wird jedoch erneut über den Tod des Mannes gesprochen. In diesem vierten Abschnitt beschließen die Sheridans dann der Witwe einen Korb mit übrigem Essen von der Party zu überreichen. Diese Aufgabe wird Laura zuteil, welche sich anschließend auch direkt auf den Weg in das arme Viertel des Dorfes macht.

Im letzten Abschnitt befindet sich Laura dann im Haus der Witwe, um den Korb zu überreichen. Durch die direkte Konfrontation mit dem Tod, fängt sie an über das Leben nachzudenken. Am Ende der Geschichte, werden von Laura und ihrem Bruder unvollständige Gedanken über den Sinn des Lebens geäußert. Was das Leben jedoch wirklich ist, muss der Leser selbst entscheiden und wird so aus der Geschichte entlassen (Mansfield, 2005).

Werden Sie Erzählende

Sie, liebe Leserinnen und Leser, kennen die Geschichte. Sie haben sie gelesen und werden dies auch noch mehrmals tun, bevor Sie sie letztendlich vorlesen. Sie erleben einen Perspektivwechsel vom Leser zum Erzähler und zu den Aufgaben eines solchen gehört es, die Geschichte und auch sich selbst vorzubereiten. Um also nicht nur einen Text abzulesen, der von jemand anderem geschrieben wurde, ist es essenziell sich ganzheitlich auf das Geschriebene einzulassen.

Jackie Torrence, eine angesehene Erzählerin, gibt in einem Vortrag einige Impulse, die bei der Vorbereitung auf das *Storytelling* von Bedeutung sind. Sie empfiehlt, die gewählte Geschichte fünf Mal zu lesen, immer mit einem anderen Fokus. Zunächst um zu sehen, wie wohl Sie sich selbst mit der Geschichte fühlen und ob diese zu Ihnen und den Zuhörern passt. Anschließend wird mit dem Fokus auf Visualisierung gelesen, stellen Sie sich die Geschichte multisensoriell vor (Torrence, 2015). Was können Sie riechen, schmecken, sehen, hören oder spüren? Vielleicht können Sie sich den Duft der Blumen im Garten vorstellen, die Sandwiches und Windbeutel schmecken, die Melodie des Liedes hören, das Lauras Geschwister aufführen, oder sich genau die Farben vor Augen führen, die die Szene in Ihrer Vorstellung beinhaltet. Im dritten Anlauf verändern Sie die Geschichte; machen die Geschichte zu Ihrer Geschichte (Torrence, 2015). Wie würde die Geschichte verlaufen, wenn jemand gestorben wäre, der derselben Klasse wie Familie Sheridan angehört? Die Reaktionen wären vermutlich ganz anders gewesen. Dann lesen Sie erneut, machen sich diesmal Notizen und erzählen dann die Geschichte in Ihren eigenen Worten nach (Torrence, 2015). Was fällt Ihnen besonders auf, was gefällt Ihnen, was bewegt Sie? Möglicherweise hat die Szene im Haus des Verstorbenen bei Ihnen Eindruck hinterlassen. Im letzten Schritt überlegen Sie noch, was Sie bisher vielleicht übersehen haben (Torrence, 2015). Versuchen Sie sich auch in die verschiedenen Charaktere hineinzusetzen, vor allem in jene, aus deren Perspektive im Original nicht erzählt wird: Lauras Geschwister, ihre Eltern, die Familie des Verstorbenen oder vielleicht sogar die Perspektive eines Außenstehenden.

Eine vielseitige Vorbereitung auf das Vortragen einer Geschichte empfiehlt auch Craig Chalquist, Erzähler und Autor. Gerade bei einer Erzählung wie *The Garden Party*, bei der sich verschiedene Parteien mit unterschiedlichen Meinungen und Realitäten gegenüberstehen, ist die Perspektivenübernahme wichtig. Nur so können Sie selbst und später auch Ihre Zuhörerinnen und Zuhörer tiefer in diese Realitäten eintauchen. Ein weiterer Punkt, der mitunter häufig vergessen wird, ist ausreichend Raum für Kreativität zu lassen (Chalquist, 2017). Wenn Sie unterrichten, kennen Sie vermutlich das Gefühl, alles erklären zu müssen, damit auch wirklich jeder versteht, worum es geht. Man nimmt dann aber vielleicht vorweg, was die Schülerinnen und Schüler selbst erarbeiten könnten. Außerdem ist es wichtig, sich über Herkunft und den kulturellen Hintergrund der erzählten Geschichte zu informieren. Craig Chalquist beschreibt die Rolle des Erzählers als die eines Tour Guides, welcher vier Aufgaben hat: Vereinen, Einladen, Anbieten und Anerkennen (2017). Durch die Visualisierung und Recherche, die man im besten Fall vorbereitend gemacht hat, kennt der Erzähler jedes Detail einer Tour. Die Touristengruppe, also die Zuhörer, folgen ihm durch seine Tour und erhalten zusätzlich zu bereitgestellten Informationen ihre ganz persönlichen Eindrücke.

Nach der eigenen Vorbereitung, gehört es auch zum *Deep Storytelling*, passendes Material zur Geschichte zu erstellen und sich Möglichkeiten zur Interaktion, Partizipation und Nachbereitung zu überlegen. Erinnern Sie sich an die fünf Schwerpunkte, die Sie beim vorbereitenden

Lesen gesetzt haben. Überlegen Sie, welche sensorischen Erfahrungen Sie Ihre Zuhörerinnen und Zuhörer erleben lassen können und welche weiteren Möglichkeiten Sie haben, um diese die Geschichte auf ebenso vielen Ebenen wahrnehmen zu lassen wie Sie selbst. Nutzen Sie z.B. die Dinge, die Sie als fehlend notiert haben als kreativen Freiraum.

Wie Sie *The Garden Party* zu Ihrer machen

Es wird im Folgenden davon ausgegangen, dass es sich um eine 90-minütige Unterrichtsstunde in den Jahrgangsstufen neun bzw. zehn handelt, der Aufbau dieser Einheit zur Vorstellung des ersten Sinnabschnittes lässt sich jedoch auch auf eine Einzelstunde kürzen. Außerdem sei an dieser Stelle vorab die Möglichkeit zur fächerübergreifenden Bearbeitung erwähnt, auf diese wird im letzten Kapitel dieses Artikels eingegangen.

Das Erzählen einer Geschichte, oder in diesem Fall, das Lesen einer Geschichte beginnt nicht mit dem Text an sich, es beginnt viel früher. Im vorherigen Abschnitt wird beschrieben, wie Sie sich selbst auf diese ganz besondere Unterrichtseinheit vorbereiten sollten. Doch nicht nur Sie, sondern auch die Schülerinnen und Schüler sollten vor Beginn des Erzählens auf die Geschichte eingestimmt werden. Die Jugendlichen sollen merken, dass etwas Besonderes passieren wird. So könnten Sie mit Ihrer Klasse ein Ritual einführen und wann immer Sie Geschichten erzählen bzw. lesen, einen bestimmten Satz an die Tafel schreiben, ein bestimmtes Bild zeigen oder eine bestimmte Melodie laut vorspielen. Für die für diesen Beitrag ausgewählte Kurzgeschichte wäre das Bild eines großen Gartens und Musik von Paul Hindemith, einem Komponisten aus der Zeit in der *The Garden Party* entstanden ist, denkbar.

Beginnen Sie anschließend ohne weitere Vorwarnung mit dem Erzählen. Machen Sie die Geschichte zu Ihrer Geschichte. Lassen Sie sich durch Unterbrechungen und mögliche Störungen nicht aus der Ruhe bringen, bleiben Sie in Ihrer Rolle und beziehen Sie auffallende Schülerinnen und Schüler stattdessen in die Geschichte mit ein. Fragen Sie die betreffenden Jugendlichen beispielsweise danach, wie sie sich in einer bestimmten Situation der Geschichte verhalten würden, oder machen Sie sie zu Protagonistinnen bzw. Protagonisten und sprechen sie mit den Worten aus der Geschichte direkt an (Wright, 2008). Für den Vortrag des ersten Sinnabschnittes sind im Sinne des multisensoriellen *Deep Storytelling* Ansatzes auch hier Bilder eines großen Gartens oder eines Festzeltes denkbar. Weiter könnten Sie das Zwitschern von Vögeln im Hintergrund abspielen, sodass sich Schülerinnen und Schüler möglichst gut in das Geschehen des Erzählten hinein fühlen können.

Teilen Sie erst jetzt eine Textkopie der Kurzgeschichte aus. Es lohnt sich, den Text nun noch einmal mit den Schülerinnen und Schülern gemeinsam zu lesen. Sie könnten hierbei den Jugendlichen jeweils eine Rolle zuweisen. Um jedoch die ganze Klasse zu aktivieren, ist zumindest abschnittsweise auch das Lesen im Chor vorstellbar. Nach Wright bringt diese Art des Lesens

viele Vorteile mit sich, denn dadurch, dass alle Schülerinnen und Schüler sprechen, werden auch eher zurückhaltende Jugendliche inkludiert, ohne sich besonders unwohl dabei zu fühlen (2008). Eine Mischung aus beiden Techniken erscheint hier durchaus sinnvoll. So könnten die Sprechanteile der einzelnen Charakterfiguren von einzelnen Schülerinnen und Schülern gelesen werden, während die Rolle des Erzählers bei der ganzen Klasse liegt. Vielleicht trauen sich auch ein oder zwei Jugendliche zu, diesen Teil der Kurzgeschichte allein vorzutragen.

Im nächsten Schritt gilt es, das Gelesene gemeinsam zu verarbeiten. Wright schlägt hierzu von den Schülerinnen und Schülern selbst geschriebene Verständnisfragen zum Text vor. Die Jugendlichen arbeiten in Gruppen und verfassen gemeinsam jeweils fünf Fragen zur ersten Texteinheit der Kurzgeschichte. Jedes Gruppenmitglied schreibt diese Fragen auf. Nun werden neue Gruppen gebildet, wobei in jeder neuen Gruppe jeweils ein Mitglied der ersten Gruppe ist. Reihum stellt nun jeder Jugendliche seine Fragen an die Mitschüler (Wright, 2008).

Anschließend lesen die Schülerinnen und Schüler die erste Sinneinheit von Katherine Mansfields Kurzgeschichte noch einmal im Stillen. Sie schreiben die Namen der vorkommenden Charaktere auf und überlegen, in welchen Beziehungen diese zueinanderstehen. Auch bei der Besprechung der folgenden Abschnitte der Geschichte sollte dies ein fester Bestandteil der Unterrichtseinheit sein, sodass nach Diskussion aller Sinnabschnitte eine Art „Charakterkarte“ entstanden ist, die schnell erkennbar macht, wie die Persönlichkeiten der Geschichte zueinander stehen.

Im Sinne des aufgabenbasierten Sprachenlernens, ein Ansatz den Kocher als Mittel zur authentischen Kommunikation versteht, wird im letzten Teil der Unterrichtseinheit im Plenum nach Schlüsselwörtern gesucht, die die Atmosphäre im ersten Teil der Geschichte besonders gut beschreiben (2019). Seien Sie hier offen, für alle Vorschläge der Jugendlichen, auch wenn diese nicht Ihren Vorstellungen der Geschichte entsprechen und halten Sie die Stichwörter an der Tafel fest. Als Hausaufgabe sollen die Schülerinnen und Schüler ein Moodboard mit Fotos, Bildern aus dem Internet, Zeichnungen oder Texten vorbereiten, welches zeigt, wie sie sich die Stimmung auf der Gartenparty vorstellen.

Wie Sie Beobachtende zu Hauptfiguren machen

Fast forward: Sie haben die gesamte Geschichte mit Ihrer Klasse besprochen – wie geht es nun weiter? Es gibt für die ausgewählte Kurzgeschichte unzählige Möglichkeiten, ein Vorschlag zur Nachbearbeitung wird hier ausgearbeitet. Ob Sie sich nun für diesen entscheiden oder eine andere Idee wählen, wichtig ist, die Schülerinnen und Schüler nicht mit dem Gelesenen allein zu lassen.

Wie oben beschrieben hat jeder in der Klasse zu diesem Zeitpunkt eine visuelle Repräsentation der Charaktere, die in der Kurzgeschichte vorkommen und in welchen Beziehungen diese zueinanderstehen, erstellt. Besprechen Sie diese im Plenum, stellen Sie sicher, dass jeder Jugendliche alle Charaktere erfasst hat. Teilen Sie die Schülerinnen und Schüler nun in Gruppen ein, jede Gruppe bekommt eine Figur zugeordnet. In Einzelarbeit werden die Fragen auf einem Arbeitsblatt (siehe Anhang) beantwortet. Es finden sich dann Paare aus jeweils zwei verschiedenen Gruppen, sodass eine Art Interviewsetting zwischen zwei ‚Figuren‘ entsteht. Die Jugendlichen sprechen als Charaktere miteinander, können sich Fragen stellen und so mehr über mögliche Motive für das Handeln des anderen herausfinden.

Anschließend könnten die Schülerinnen und Schüler einen Tagebucheintrag über den Tag der Gartenparty aus Sicht ihres Charakters schreiben. Dies kann völlig frei und ohne weitere Angaben geschehen. Um die Jugendlichen jedoch gegebenenfalls entsprechend zu aktivieren und um die Ergebnisse der Textproduktion in eine einheitliche Richtung zu lenken, bietet sich die Vorgabe von zwei bis drei Impulsfragen an. Diese können sich um die Emotionen der jeweiligen Hauptfiguren vor bzw. nach der Todesnachricht oder um die Gefühlslage nach der Garten Party drehen; vielleicht hat die Schülerin, der Schüler in der Rolle des entsprechenden Charakters eine klare Meinung dazu, ob es richtig war die Feier stattfinden zu lassen. Diese Übung ist sowohl als Aufgabe während der Unterrichtsstunde, als auch als Hausaufgabe denkbar.

Sofern es die Zeit zulässt, bietet es sich weiter an, den Schülerinnen und Schülern Raum für den Austausch über die Hauptthemen der Kurzgeschichte zu geben. Diese sind wie eingangs erwähnt Familie, Erwachsenwerden, soziale Klasse und Tod. Räumen Sie hierzu gemeinsam mit Ihrer Klasse die Tische beiseite und bilden Sie einen Stuhlkreis. Achten Sie darauf, dass die Schülerinnen und Schüler sich gegenseitig gut sehen können, um Gestik und Mimik des jeweiligen Sprechers zu erkennen, nur so ist auch nonverbale Kommunikation möglich. Geben Sie nun lediglich kurze Anregungen wie z.B. *“What do you think Laura and her brother wanted to say about life in the end but didn’t say?”*, *“How would you finish Laurie’s last sentence about what life is?”* oder *“Do you think we still live in a class dominated system?”* und ziehen sich anschließend weitmöglichst aus dem Gespräch zurück. Motivieren Sie die Jugendlichen zu sprechen, zu erzählen, ihre eigenen Geschichten und Erfahrungen zu teilen, sowie ihre Meinungen und Standpunkte zu formulieren. So wird nicht nur das Sprechen in der Zweitsprache geübt, sondern auch der Austausch im Klassenverband gefördert.

Zum Abschluss des gesamten Unterrichtsblocks empfiehlt es sich eine Reflexionseinheit anzuschließen. Es sollte hierbei sowohl um Ihr persönliches Erleben als Erzähler als auch um die Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler während der *Storytelling* Einheiten gehen. Fragen Sie sich ehrlich, was Ihnen gut oder auch weniger gut gelungen ist und was Sie in Zukunft verändern möchten. Besprechen Sie außerdem im Plenum, wie Ihre Klasse diese Art des Unterrichts wahrgenommen hat.

Ethik, Geschichte & Co. – Fächerübergreifendes *Storytelling*

Eine beliebte und durchaus sinnvolle Methode, um Inhalte weiter zu vertiefen und eine breit gefächerte Vernetzung des fachbezogenen Wissens zu fördern, ist die fächerübergreifende Bearbeitung eines Themas. Die hier behandelte Kurzgeschichte bietet thematisch viele Anknüpfungsmöglichkeiten, unter anderem für das Fach Geschichte. Unter dem Überbegriff der globalen Entwicklung der Klassengesellschaft und damit verknüpften Konflikten, kann ein Bezug zur Gegenwart geschaffen werden, z.B. zur Globalisierung und deren Folgen für die Arbeitnehmer in Fabriken in Entwicklungsländern. Ein weiterer großer Themenblock im Fach Geschichte ist die Industrialisierung und die soziale Frage. Hier stellt die Kurzgeschichte eine gute Methode zur Bewusstmachung der Klassenunterschiede der damaligen Zeit dar. Sie zeigt das Beispiel England und lässt es den Schülerinnen und Schülern offen, eigenständig Schlussfolgerungen zu ziehen und Bezüge zur Situation in Deutschland herzustellen.

Es ist außerdem eine Kooperation mit der Fachlehrkraft für Ethik sinnvoll. Die Kurzgeschichte bietet einen Einstieg in das Thema Gewissen und soziale Verantwortung. Zusammen mit Laura können die Schülerinnen und Schüler nachvollziehen, wie es sich anfühlen kann, Benachteiligung bei anderen zu erleben, während man sich selbst vielleicht in einer privilegierteren Position befindet. Gewiss lassen sich noch weitere wunderbare Anknüpfungspunkte für die *Storytelling* Einheiten finden, die nicht nur für den Unterricht in Schulen, sondern auch in anderen Kontexten der Bildung geeignet sind.

***Nothing ventured, nothing gained* – probieren Sie es aus**

Zugegeben, es kann eine Herausforderung sein, für Jugendliche relevante Themen wie Erwachsenwerden, das Treffen von Entscheidungen und das Übernehmen von Verantwortung, im Klassenverbund ansprechend darzustellen. Doch genau hier setzen *Deep Storytelling* Methoden an. Sie beziehen die Schülerinnen und Schüler sowie deren Erfahrungswelten aktiv in den Lernprozess ein. Doch warum lohnt es sich gerade *The Garden Party* von Katherine Mansfield in den Unterricht aufzunehmen? Die Geschichte greift oben genannte Themen auf und kann gleichzeitig gut mit *Deep Storytelling* Methoden dargestellt werden. Ein großer Vorteil, besonders gegenüber einer Buchlektüre, mag außerdem sein, dass Sie die ganze Geschichte mit den Schülerinnen und Schülern lesen und besprechen können, ohne sich hierbei auf bestimmte Teile festlegen zu müssen. Nehmen Sie die Herausforderung an, so steht abwechslungsreichen Unterrichtsstunden, in denen Schülerinnen und Schüler nicht nur die Zweitsprache Englisch einüben, sondern auch persönlich, emotional und individuell angesprochen werden, nichts mehr im Wege.

Anhang

I am _____

What do you look like?

What is your personality like?

What was your role in the story?

What are your thoughts on having the garden party?

What questions do you have and to whom?

„Deeper“ *Storytelling* durch interaktive Literatur im Englischunterricht

Mit *Gamebooks* alte Pfade neu entdecken

Gloria Birnbeck und Sabrina Swirsch

Zusammenfassung:

Angesiedelt im didaktischen Bereich des *Deep Storytelling*, verfolgt der anschließende Beitrag das Ziel, den fremdsprachenförderlichen Lernprozess von interaktiven Spielgeschichten, weiterhin auch *Gamebooks* genannt, darzulegen. In einem ersten Schritt werden sowohl das theoretische Konzept der Spielgeschichte, sowie die damit einhergehenden sprachlichen und sozialen Aspekte erläutert. Anhand von mehreren Beispielen wird anschließend aufgezeigt und analysiert, wie das Potenzial von Spielgeschichten im Unterrichtsgeschehen ausgenutzt werden kann, und was es dabei zu beachten gilt. Letztlich wird in einem Ausblick das weiterführende Potenzial von Spielgeschichten bewertet.

Stichwörter: *Deep Storytelling, Spielgeschichten, Spielbuch, Gamebook, immersives Lesen, Entscheidungsfinden, interaktive Literatur*

Beyond the Pages

Sie nehmen ein Buch zur Hand, das sich Ihrer Meinung nach hervorragend als Lektüre für Ihre Klasse eignet. Das Cover wirbt mit einer Handlung, in der Sie die Richtung vorgeben, und Sie eines von diversen Enden erhalten, basierend auf Ihren zuvor getroffenen Entscheidungen. Und so beginnt Ihr Abenteuer in die Welt der *Gamebooks*: An jedem Seitenende stehen Sie vor einer neuen Wahl, an einem Scheideweg, an dem das Schicksal Ihres Charakters auf der Kippe steht. Werden Sie den Weg der Sicherheit und Vertrautheit wählen und die Lektüre wie gewohnt verfolgen, oder werden Sie ins Unbekannte vordringen und das Risiko eines verfrühten und unvorteilhaften Endes ihres Protagonisten in Kauf nehmen? Während Sie sich gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern auf diese Reise begeben, verbessern diese nicht nur ihre Lesefähigkeiten und Entscheidungskompetenz, sondern tauchen auch auf unterhaltsame und fesselnde Weise in die englische Sprache ein. In diesem Artikel werden wir die Verwendung von *Gamebooks* – oder auch Spielbüchern – im Englischunterricht und den Gamifizierungsprozess untersuchen, der es zu einem effektiven Werkzeug für den Spracherwerb macht.

Falls Sie mehr zum Aufbau und zu bildungstechnischen Abwandlungen und Erweiterungen des *Gamebook*-Formates erfahren möchten, lesen Sie im nächsten Kapitel weiter. Sollten Sie direkt in unterrichtspraktische Anwendungen eintauchen wollen, springen Sie in den Abschnitt

Gamify Your Teaching: Wie *Gamebooks* den Englischunterricht bereichern können. Oder falls Sie falls kurz und knapp die Chancen des *Gamebooks* im Englischunterricht überblicken wollen, lesen Sie weiter bei: *Start New Game?*

Der Aufbau und die Besonderheiten des *Gamebooks*

„*Terror on the Titanic*“, geschrieben von Jim Wallace im Jahr 1996 und veröffentlicht als Teil der bekannten *Choose your own Adventure* - Reihe (CYOA), ist ein klassischer Vertreter des sogenannten *Gamebook*-Formates. Wie der Name bereits suggeriert, vereint das *Gamebook* Geschichte und Spiel in einem Medium. Abweichend von der regulären Erzählstruktur literarischer Werke, verläuft der Leseprozess des *Gamebooks* nicht chronologisch von der ersten bis zur letzten Seite, denn den Leser oder die Leserin greift aktiv in den Handlungsverlauf mit ein und beeinflusst somit auch das Ende der Geschichte. Konkret ist das Buch in eine Vielzahl von Leseabschnitten unterteilt, an deren jeweiligen Schluss der Lesende in der Rolle des Protagonisten eine Entscheidung treffen muss, die ihn oder sie zu einer entsprechenden Buchseite verweist:

„If you call to the lookouts, turn to page 11.

If you take time to make sure it's an iceberg before going for help, turn to page 21.

If you go directly to the bridge, turn to page 24.”

(Wallace, 1996: S.15)

Die Abfolge der Handlung verläuft demnach non-linear und führt zu einer Vielzahl unterschiedlicher Enden. So umfasst „*Terror on the Titanic*“ 19 verschiedene Varianten wie die Geschichte enden kann (siehe Abbildung 8). Dieses Treffen diverser Entscheidungen während des Leseprozesses erhöht nicht nur den Wiederverwendungswert der Lektüre ungemein, sondern wirkt sich anlässlich dieser spielerischen Komponente positiv auf die Motivation des Lesers aus. Auffallend an der Struktur der Erzählung ist auch, dass nach der ersten Entscheidung auf Seite 8, eine der beiden Verzweigung komplett ausgeschlossen wird, und es keine Querverbindungen oder Absprünge in den anderen Weg gibt. Somit beinhaltet das *Gamebook* zwei separate Handlungsstränge in einem Buch, die sich wiederum intern aufspalten. Bei erneuten Durchgängen können bereits gelesene Abschnitte bis zur ersten neuen Entscheidung übersprungen werden, und es kann einem bis dahin unbekanntem Handlungsstrang gefolgt werden. Auch wird erkennbar, dass einige Pfade schneller zu einem Ende führen als andere, was in der Regel jedoch nicht beim erstmaligen Verfolgen des Pfades voraussehbar ist. Das *Gamebook* erlaubt somit eine umfangreichere Partizipation als es normalerweise durch den Leser oder die Leserin geschieht.

nächste Texteinheit sein wird „bestimmt vielmehr das Leseinteresse und weniger die erwartete Textlänge [...] den weiteren Handlungsverlauf“ (Schäfer, 2020: 72). Auch die Rollenübernahme des Protagonisten sorgt, verbunden mit den direkten Interaktionsmöglichkeiten, für eine erhöhte Involviertheit mit dem Werk. Entscheidend für die Lesemotivation ist auch, dass die Schülerinnen und Schüler die Handlung eigens mitbestimmen können und verschiedene Herangehensweisen ausprobieren können (Schäfer, 2020: 70-72).

Erweiterungen und Abwandlungen des *Gamebook*-Designs im Bereich der Bildung

Neben der klassischen Version des *Gamebooks*, das aufgrund seiner besonderen Eigenschaften vielfältig genutzt und durchaus direkt im Englischunterricht als Lektüre fungieren kann, gibt es eine Auswahl an Abwandlungen und Erweiterungen des Formats.

Der Band von Möslein-Tröppner und Bernhard (2018) beschreibt den Nutzen und die Erstellung eines digitalen *Gamebooks* speziell für den Bereich der Bildung (siehe Abbildung 9). Im Unterschied zu den klassischen Bestandteilen des *Gamebooks* von „Story“ und „Spiel“, wird dieses um die Komponente des „Lerninhalt[s]“ erweitert. So wird von den Schülerinnen und Schülern „zugleich die Rolle des Lernenden, Lesenden und Spielenden ein[genommen]“ (Möslein-Tröppner & Bernhard, 2018: 3). Es wird also mithilfe des motivierenden *Gamebook*-Formats beabsichtigt Themen spielend zu unterrichten. Die Autoren betonen dabei, dass so prinzipiell „alle Themengebiete, in denen Wissen vermittelt und eingeübt werden muss, mit *Gamebooks* abgewickelt werden [können]“ (Möslein-Tröppner & Bernhard, 2018: 26-27).

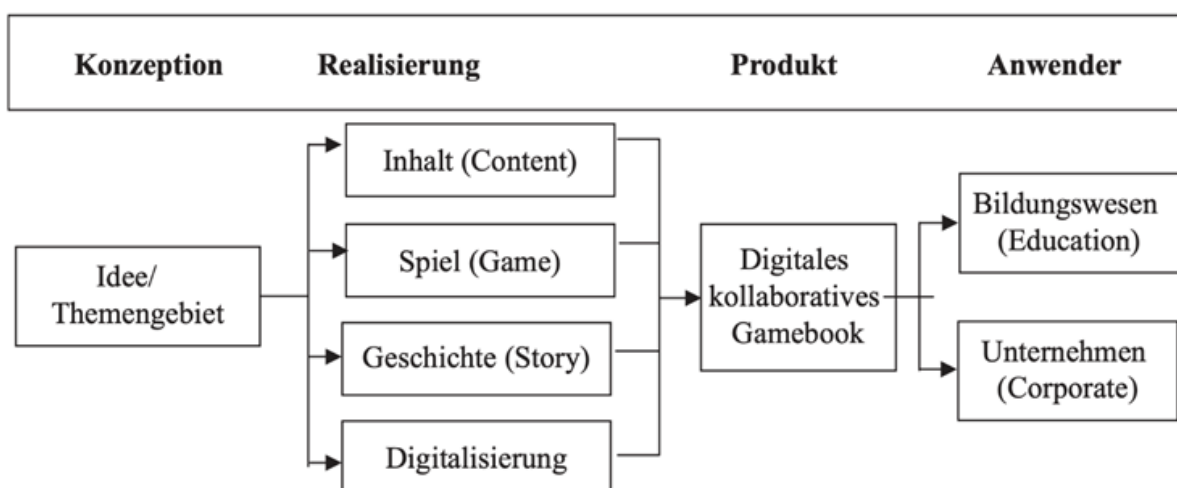


Abbildung 9: Entwurf und Bestandteile des digitalen *Gamebooks* (Möslein-Tröppner & Bernhard, 2018: 25)

Ebenfalls im digitalen Bereich angesiedelt, ist die Arbeit von Figueiredo und Bidarra (2015), die das Ziel verfolgt, ein interaktives E-Book zu entwickeln. Dabei wurde die Textgrundlage des *Gamebooks* audiovisuell ergänzt (Figueiredo & Bidarra, 2015: 323). Wie bei einem typischen *Gamebook* soll es den Schülerinnen und Schülern möglich sein, die Geschichte aufgrund ihrer Entscheidungen maßgeblich zu beeinflussen, jedoch ist ein Voranrücken innerhalb der Geschichte von Kapitel zu Kapitel, an einen integrierten Test gekoppelt. Dieser muss von Schülerinnen und Schülern zumindest zu 50% erfolgreich absolviert werden (Figueiredo & Bidarra, 2015: 327-328). Speziell für den Bereich der Englischdidaktik entwickelt, machen sich auch Slechta und Karli (2016) das Konzept des *Gamebooks* zu Nutze. Mit ihrer Serie „*Turn of Phrase ESL*“ wollen sie die Verwendung von Texten und Lektüren im Englischunterricht verbessern und vertiefen. Wenn sich die Lernenden für einen Pfad im *Gamebook* entscheiden, werden gleichzeitig ihre Fremdsprachkenntnisse geprüft. So müssen die Lernenden die korrekte Bedeutung idiomatischer Ausdrücke oder Phrasen entschlüsseln, sowohl mit Rücksicht auf den direkten syntaktischen Kontext, als auch auf den übergeordneten literarischen Zusammenhang, der durch die Erzählung vorgegeben wird. Die Schülerinnen und Schüler müssen demzufolge mit der Geschichte und den darin vorkommenden Charakteren vertraut sein. So findet eine nahtlose Verbindung von literarischem Inhalt und englischer Grammatik statt. Dies äußert sich konkret im Erkennen von z. B. „*the dual meanings of the phrase 'hold up'*“ oder in deren „*understanding of the phrase 'silver spoon'*“ (Slechta & Karli, 2016: 30-31). Die Autoren betonen weiterhin, dass mithilfe ihrer *Gamebooks* eine umfänglichere Diskussion von Sprache ermöglicht wird, die Schülerinnen und Schüler aufgrund der Entscheidungsfindungen aktiver am Unterrichtsgeschehen beteiligt werden und die interaktiven Bücher angesichts ihres nicht linearen Verlaufs mehrfach wiederverwendet werden können, wie es auch beim klassischen *Gamebook* der Fall ist (Slechta & Karli, 2016: 31).

Gamify Your Teaching: Wie Gamebooks den Englischunterricht bereichern können

Das *Gamebook*-Format beruht kurzgesagt darauf, dass Lesende beim Lesen Entscheidungen treffen. Die Leserinnen und Leser begegnen „Entscheidungspunkten“, die entweder ihr Verständnis von idiomatischen Ausdrücken und ihr Verständnis von situativen Kontexten im Zusammenhang mit der Geschichte testen, bietet aber auch Möglichkeiten, andere interdisziplinäre oder multimediale Elemente in das *Storytelling* zu integrieren. Während eine Leseinheit mit herkömmlichen Büchern darauf angewiesen sein kann, dass sich die Schülerinnen und Schüler an Definitionen und Einzelheiten der Geschichte erinnern, können Aufgaben direkt im Lesefluss zu bestimmten Punkten in der jeweiligen Geschichte eingreifen und Fragen stellen. Somit haben Spielbücher die Chance, in den Fragestellungen über die oberflächlichen Bedeutungen von Wörtern oder eine lineare Handlung hinauszukommen.

Wortschatzaufbau

Spielbücher können Englischlernenden dabei helfen, ihren Wortschatz zu erweitern, indem sie sie an neue Wörter und Sätze im Kontext heranführen, und Wortbedeutungen aktiv abfragen. Beispielhaft sind dafür die Bücher der *Gamebook*-Reihe „*Turn of Phrase ESL*“ von Night Owls Press. Auch wenn der Verlag den Betrieb eingestellt hat, bieten die Bücher einen guten Einblick in die verschiedenen potenziellen Anwendungsbereiche von *Gamebooks* im Unterricht.

Beispiel:

“Betty senses that you are still unsure. ‘I know this is a lot to think about right now. You’ll get your first mission tonight. Your mother wanted this, David. If she trusts you, then we trust you.’ Next to you, the washing machine starts to shift and rock, switching cycles from wash to rinse. Betty leans in closer. ‘You can really hold up this investigation.’

If you think that Betty is saying that you will hinder the investigation, go to page 40. If you think that Betty is saying that you can support the investigation, go to page 42.”

(Karli, 2015: S.39)

In diesem Beispiel werden die unterschiedlichen Bedeutungen des Ausdrucks *hold up* getestet. Vom Nutzungsstandpunkt aus verwendet jede Option den Ausdruck korrekt. Stattdessen müssen die Lesenden basierend auf dem Kontext der Szene und ihrem Verständnis der Charaktere entscheiden, welche Option am besten funktioniert. Diese Entscheidungen sollten im Unterricht auch entsprechend begründet werden.

Kritisches Denken und Entscheidungsfindung

Gamebooks im Englischunterricht können Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit geben, ihre Entscheidungsfindung und ihr kritisches Denken zu trainieren. Sie müssen Entscheidungen treffen, die den Verlauf der Handlung aktiv beeinflussen, und zudem die Auswirkungen ihrer Entscheidungen verstehen. Um diese Entscheidungen treffen zu können, bedarf es an intensiver Auseinandersetzung mit dem Text, um an den kritischen Punkten in der Geschichte, abwägen zu können. Diese Entscheidungen können einen Umweg bedeuten, der zum gleichen Ende führt, oder den Verlauf und das Ende der Geschichte komplett verändern. Klassische *Choose your own Adventure*-Bücher wie „*Tenopia Island*“ (Packard, 1994), oder „*Pirate Treasure of the Onyx Dragon*“ (Gilligan, 2011) decken viele Genres und Interessengebiete ab, bei denen die Entscheidungen mal spontan und ohne großes Nachdenken gefällt werden können, während andere wieder tatsächliches *Knowhow* wie z.B Kartenlesefähigkeiten fordern. (vgl. Schäfer, 2020)

Verbesserung der Lesefähigkeit

Ein weiterer Vorteil des Einsatzes von *Gamebooks* im Englischunterricht ist, dass sie das Leseverständnis und die Lesefähigkeiten der Schülerinnen und Schüler verbessern können. Sie

müssen den Text genau lesen, um die Handlung zu verstehen und Entscheidungen zu treffen, die sinnvoll sind. Komplexe Texte können durch die regelmäßigen Pausen und den Entscheidungsfindungsprozess den Lesenden dazu bringen, den Text genau zu lesen und so seine Lesefähigkeit im Allgemeinen zu verbessern. (vgl. Schäfer, 2020)

Beispiel:

“Suddenly, he pulls up hard, making the tires screech. ‘Flip,’ he says with a quiet edge to his voice now. ‘I know about Bob and his silver spoon.’

If you think that Jim is talking about Bob’s wealthy family, go to page 30.

If you think that Jim is talking about the ring on the bearded man’s hand, go to page 34.”

(Slechta, 2015, p. 29)

Verbesserung der Sprachkompetenz

Gamebooks können auch dazu beitragen, die mündliche und schriftliche Sprachkompetenz der Klasse zu verbessern. Beim gemeinsamen Lesen müssen die Schülerinnen und Schüler ihre Entscheidungen und die Auswirkungen auf die Handlung erklären und diskutieren. Dies kann dazu beitragen, ihre Fähigkeit zu verbessern, ihre Gedanken und Ideen mündlich und in schriftlicher Form auszudrücken. Sie können auch dazu beitragen, ihr Verständnis von Grammatik und Vokabeln zu verbessern, da sie bestimmte Ausdrücke und Phrasen verwenden müssen, damit sie in der Lage sind, durchdachte Entscheidungen zu treffen. (vgl. Schäfer, 2020: 71-73)

Interdisziplinäres Lernen

Gamebooks bieten den Schülerinnen und Schülern eine immersive Lernerfahrung, bei der sie in einer sicheren Umgebung Entscheidungen treffen und Konsequenzen erleben können. Dieser Umstand kann genutzt werden, um ein tieferes Verständnis für ein Thema zu entwickeln und das Lernen interessanter und effektiver zu gestalten. *Gamebooks* eignen sich dementsprechend auch als Grundlage für interdisziplinäres Lernen, da sie verschiedene Fächer und Themenbereiche miteinander verknüpfen können. Bereits veröffentlichte Bücher in dieser Textsorte decken eine große Anzahl von Genres ab, die wiederum ein breites Spektrum an lehrplanrelevanten Themeninhalten umfassen. Es bietet sich allerdings auch an, für spezifische Inhalte selbst Spielgeschichten zu erstellen, um konkret auf gezielte Aspekte einzugehen.

Beispiel:

You are an astronaut on an important mission to save the planet Greenia, which is threatened by decades of environmental pollution. Your task is to restore Greenia’s habitat and protect its inhabitants. You start on your spaceship journey to the planet Greenia. Along the way, you notice that a crew member is throwing plastic bottles into the garbage hatch. You are conflicted.

a) Ignore and continue. (Go to page 5).

b) Explain why it is important to recycle plastic bottles. (Go to page 3).

(Eigenes Beispiel)

In diesem Beispiel für untere Klassenstufen könnte der fächerübergreifende Umweltschutzaspekt angesprochen werden, während die Entscheidungen, die die Kinder treffen müssen, das Potenzial haben, ihre Fähigkeiten in kritischem Denken und Problemlösung zu verbessern.

Multimediales Lesen und Lernen

Gamebooks können verschiedene Formen von Medien wie Text, Bilder und Audio enthalten, was sie zu einem vielseitigen Werkzeug für den Unterricht in einer Vielzahl von Fächern macht. In klassischen *Choose your own Adventure*-Büchern brechen oft illustrative Darstellungen der Kulisse den Text auf, oder die Leserinnen und Leser müssen für Ihre Entscheidungen Karten lesen und sich anhand dieser orientieren.

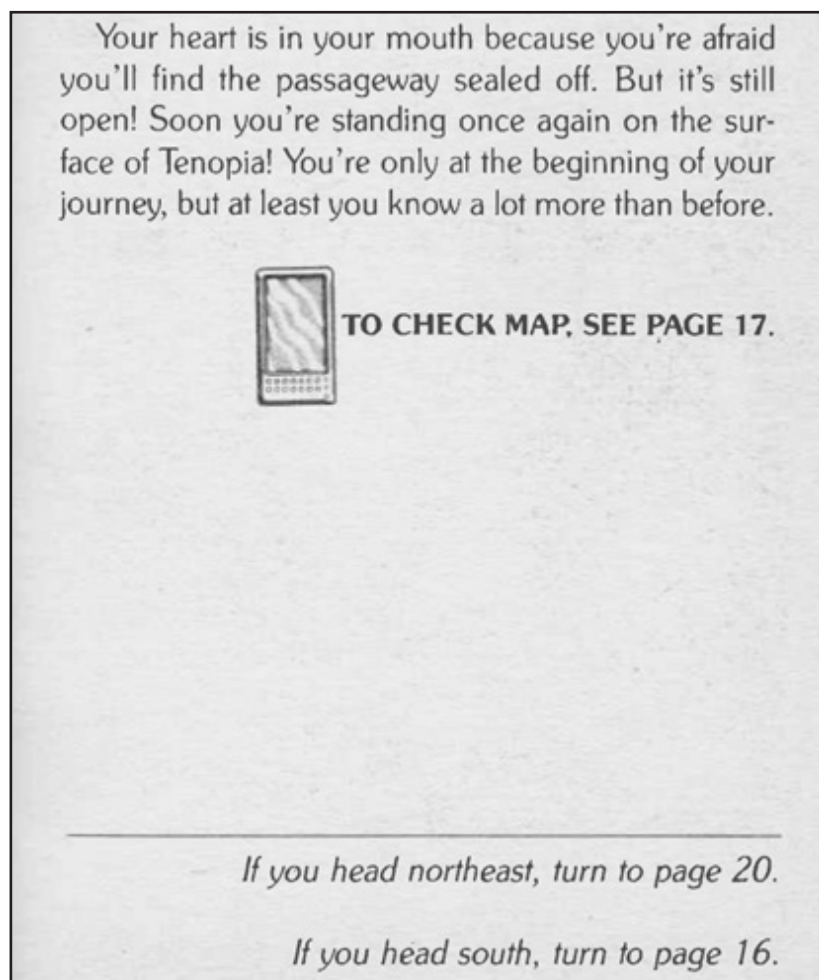


Abbildung 10: *Beispiel für die Entscheidungsmöglichkeiten und Einbindung von anderen Medien (Tenopia Island, S. 7)*

Motivation und Gamifizierung

Die Schülerinnen und Schüler lesen in simulationsbasierten Kontexten, die Handeln und Problemlösung erfordern. Es setzt das Lesen also in einen spielerischen Kontext, der die Interaktion mit der Geschichte intensiviert. Die Gamifizierung des Lesens und Lernens hat sich bereits als förderlich für die Motivation von Schülerinnen und Schüler erwiesen (vgl. Weber & Ebner, 2011). Diese Form des interaktiven Lesens beinhaltet analoge, spielerische Aspekte, die je nach gewählten Aufgabenformaten verstärkt werden können. So müssen die Unterbrechungen für die Schülerinnen und Schüler nicht immer mit Entscheidungsfragen enden. Man kann sie u.a. auffordern, bestimmte Geräusche zu machen, eine Karte zu gestalten, sich mit den Nachbarn auszutauschen oder eine Aktivität nachzuahmen. (vgl. Schäfer, 2020)

Zusammenfassend hat der Einsatz von *Gamebooks* im Englischunterricht das Potenzial, den Lernprozess zu verbessern. Die Schülerinnen und Schüler können ihre Entscheidungsfindung und ihr kritisches Denken üben, ihr Leseverständnis und ihre Lesefähigkeiten verbessern, ihre mündliche und schriftliche Sprachkompetenz verbessern und ihre Kreativität und ihre Fähigkeit, Zusammenhänge herzustellen, fördern. Geschichten werden nicht nur gelesen, sondern es wird in die Handlung eingegriffen. Ein „deeperes“ *Storytelling*-Erlebnis kann den Schülerinnen und Schüler fast gar nicht geboten werden. Der Einsatz von *Gamebooks* im Englischunterricht bietet somit eine innovative und unterhaltsame Möglichkeit, das Sprachenlernen zu verbessern und den Lernprozess zu unterstützen.

Start New Game?

In aller Kürze handelt es sich bei dem Format des *Gamebooks* also um ein interaktives literarisches Werk. Der Erwerb von Englischkenntnissen wird mit dem Eintauchen und Beeinflussen einer Geschichte und den darin vorkommenden Charakteren verbunden.

Gamebooks bieten Schülerinnen und Schülern somit eine unterhaltsame und interaktive Möglichkeit, ihre Sprachkenntnisse zu verbessern, indem sie relevante Themen behandeln und den Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit geben, ihre Entscheidungen im Kontext der Geschichte zu treffen und zu begründen. Mit *Gamebooks* können Schülerinnen und Schüler auf einzigartige Weise in die Welt der englischen Sprache eintauchen und ihre Fähigkeiten unterhaltsam und ansprechend verbessern.

Ob Sie sich für die klassische Variante oder für eine speziell für den Unterricht abgewandelte Version des *Gamebooks* entscheiden oder aber selbst ein vorhandenes Werk zum *Gamebook* ausbauen, bleibt ganz Ihnen überlassen. Also, warum nicht den nächsten Schritt wagen und ein *Gamebook* in Ihrem Englischunterricht ausprobieren? Der Weg liegt vor Ihnen - welche Entscheidung(en) werden Sie treffen?

Häufige Fehler beim *Deep Storytelling* und wie man sie vermeidet

Heiner Böttger

Deep Storytelling ist eine faszinierende Kunst, die, wenn sie meisterhaft ausgeübt wird, das Publikum fesseln, inspirieren und bewegen kann. Doch wie jede Kunstform hat auch das vertiefte Erzählen von Geschichten seine Tücken und Fallstricke. Ein nachfolgender Überblick über häufige Fehler, die selbst erfahrene Erzählende machen können, gibt gleichzeitig wertvolle Tipps, wie man sie am besten vermeidet. Dies ist letztlich entscheidend für die Wirkung einer Geschichte. Solche Fehler sind:

1. Unzureichendes Verständnis des Publikums

Gegenmittel: Vermeidung des Einstiegs in eine Erzählsituation ohne klares Verständnis für das Publikum – wer sie sind, was sie schätzen und an was sie glauben. Vermeidung von Fachjargon, der nicht der Alltagssprache des Publikums entspricht.

2. Verwendung von Klischees

Gegenmittel: Vermeidung abgedroschener Geschichten und Themen. Es ist wichtig, originelle Inhalte zu wählen, anstatt bekannte Phrasen zu wiederholen.

3. Rechtfertigung der Geschichte

Gegenmittel: Es besteht keine Notwendigkeit, sich für das Erzählen einer Geschichte zu entschuldigen oder die Gründe dafür zu erklären. Bei Unsicherheit kann es besser sein, eine andere Geschichte auszuwählen.

4. Auswendiglernen der Geschichte

Gegenmittel: Vermeidung des Auswendiglernens der gesamten Geschichte, da dies zu einem monotonen Vortrag führen kann. Konzentration auf die Schlüsselpunkte und den Satzsatz.

5. Erzählen einer uninteressanten Geschichte

Gegenmittel: Vermeidung von Geschichten, die den Erzähler selbst nicht fesseln. Dies wird wahrscheinlich auch das Publikum langweilen.

6. Selbstzentrierung der Geschichte

Gegenmittel: Der Fokus sollte auf den Ereignissen, Details und Wendungen liegen, nicht nur auf der eigenen Person.

7. Übererklärung vermeiden

Gegenmittel: Das Prinzip „Zeigen, nicht erklären“ anwenden. Die Geschichte sollte durch lebendige Beschreibungen und Handlungen erzählt werden, statt sie nur zu erklären.

8. Monotone Vortragsweise

Gegenmittel: Vermeidung eines monotonen Erzählstils. Variieren von Tonfall, Ausdruck und Gestik, um das Publikum zu fesseln.

9. Übertriebene Dramatik

Gegenmittel: Vermeidung eines übermäßig dramatischen Stils, der als aufgesetzt oder herablassend empfunden werden könnte. Ziel ist es, das Publikum zu fesseln, nicht zu überwältigen.

10. Ablenkende Manierismen

Gegenmittel: Vermeidung von häufigem Räuspern, Füllwörtern, Haarspielen oder wiederholten Gesten, die die Zuhörer ablenken können.

11. Pedantische Detailtreue

Gegenmittel: Vermeidung einer übermäßigen Fokussierung auf unwichtige Details. Dies kann die Geschichte zäh und langatmig machen.

12. Angriff auf Personen vermeiden

Gegenmittel: Fokus auf positive Botschaften und Lösungen, statt Konfrontation und Opposition zu schüren.

13. Unangemessene Kleidung

Gegenmittel: Die Wahl einer angemessenen Kleidung für den Anlass ist wichtig, um Respekt gegenüber dem Publikum zu zeigen und die Botschaft der Geschichte zu unterstützen.

14. Fixierung auf schlechte Nachrichten

Gegenmittel: Schlechte Nachrichten sollten nur einen kleinen Teil der Geschichte ausmachen, um Hoffnungslosigkeit zu vermeiden.

15. Überlänge vermeiden

Gegenmittel: Üben, die Geschichte prägnant und fokussiert zu erzählen, ohne sich in Details zu verlieren.

16. Vermeidung von Moralisieren

Gegenmittel: Verzicht auf moralisierende Schlussfolgerungen am Ende der Geschichte. Die Geschichte sollte mit einer inspirierenden Note enden.

Wer dies alles berücksichtigt hat, kann die nächsten Schritte gehen:

Ja, es gibt noch weitere Fehler, die beim *Storytelling* vermieden werden sollten.

Hier sind einige zusätzliche Punkte:

17. Mangel an Konflikt oder Spannung

Gegenmittel: Eine Geschichte ohne klaren Konflikt oder Spannung kann schnell langweilig werden. Es ist wichtig, eine Herausforderung oder ein Problem zu integrieren, das gelöst werden muss.

18. Überspringen der Charakterentwicklung

Gegenmittel: Die Charaktere in einer Geschichte sollten gut entwickelt sein. Fehlende Tiefe oder Entwicklung kann dazu führen, dass das Publikum keine emotionale Verbindung aufbaut.

19. Fehlende Klarheit oder Ziel

Gegenmittel: Geschichten sollten ein klares Ziel oder eine Botschaft haben. Fehlt diese Richtung, kann die Erzählung ziellos und verwirrend wirken.

20. Übermäßige Komplexität

Gegenmittel: Zu viele Handlungsstränge oder überkomplizierte Plots können das Publikum verwirren. Einfachheit und Klarheit sind oft wirkungsvoller.

21. Vernachlässigung des Story-Arcs

Gegenmittel: Eine Geschichte sollte einen erkennbaren Anfang, Mittelteil und Schluss haben. Ein fehlender oder schwacher *Story-Arc* kann die Wirkung der Geschichte mindern.

22. Mangelnde Authentizität

Gegenmittel: Geschichten, die nicht authentisch wirken oder unglaubwürdig sind, können das Publikum schnell verlieren.

23. Ignorieren kultureller Sensibilitäten

Gegenmittel: Es ist wichtig, auf kulturelle Sensibilitäten und Unterschiede zu achten, um nicht versehentlich zu beleidigen oder Missverständnisse zu erzeugen.

24. Nicht auf das Feedback des Publikums achten

Gegenmittel: Eine gute Geschichte lebt auch von der Interaktion mit dem Publikum. Ignoriert man deren Reaktionen und Feedback, verpasst man eine Chance zur Verbesserung.

25. Mangel an Variation im Stil

Gegenmittel: Eine monoton vorgetragene Geschichte, unabhängig von ihrem Inhalt, kann schnell langweilig wirken. Variationen im Erzählstil, wie die Verwendung unterschiedlicher Stimmlagen oder Sprechgeschwindigkeiten, können die Aufmerksamkeit des Publikums aufrechterhalten.

26. Vernachlässigung des emotionalen Kontextes

Gegenmittel: Geschichten sollten nicht nur Fakten oder Ereignisse vermitteln, sondern auch Emotionen transportieren. Eine Erzählung ohne emotionalen Kontext kann flach und uninteressant wirken.

27. Nicht-Anpassung der Geschichte an den Kontext

Gegenmittel: Eine Geschichte, die in einem bestimmten sozialen oder kulturellen Kontext erzählt wird, sollte entsprechend angepasst werden. Fehlt diese Anpassung, kann die Geschichte fehl am Platz wirken.

28. Überbeanspruchung von technischen Hilfsmitteln

Gegenmittel: Der übermäßige Einsatz von Technik, wie PowerPoint-Präsentationen oder Videos, kann von der eigentlichen Erzählung ablenken.

29. Fehlende Pausen im Vortrag

Gegenmittel: Pausen sind ein wichtiges Werkzeug, um Spannung aufzubauen und dem Publikum Zeit zum Nachdenken zu geben. Ein durchgehend schneller Vortrag kann überwältigend sein.

30. Vernachlässigung der eigenen Persönlichkeit

Gegenmittel: Wer versucht, jemand anderes zu sein oder sich hinter der Geschichte versteckt, verliert oft an Glaubwürdigkeit und Authentizität.

31. Unangemessene Sprache oder Ton

Gegenmittel: Die Verwendung einer Sprache oder eines Tones, der nicht zum Publikum oder zum Thema passt, kann die Effektivität der Geschichte beeinträchtigen.

32. Mangel an visuellen Elementen

Gegenmittel: Besonders bei komplexen oder abstrakten Themen kann der Einsatz von visuellen Elementen die Verständlichkeit und Einprägsamkeit der Geschichte erhöhen.

Meistern schwieriger Situationen beim *Deep Storytelling*

Heiner Böttger

Beim Erzählen von Geschichten können verschiedenste Herausforderungen auftreten, von Lampenfieber bis hin zu unerwarteten Zwischenfällen. Dieses Kapitel bietet praktische Tipps und Strategien, um mit solchen Schwierigkeiten umzugehen und eine erfolgreiche Erzählung sicherzustellen.

1. Umgang mit Nervosität

Das Reden vor Publikum kann eine herausfordernde Aufgabe sein, doch es gibt zahlreiche Strategien, um Nervosität zu mindern und Selbstvertrauen zu stärken. Durch gezielte Vorbereitung und den bewussten Einsatz bestimmter Techniken lässt sich der Auftritt entspannter gestalten.

- ◆ Frühzeitige Ankunft: Zeitiges Erscheinen am Veranstaltungsort kann helfen, sich mit der Umgebung vertraut zu machen.
- ◆ Interaktion mit dem Publikum: Begrüßen der Zuhörenden, um eine persönliche Verbindung herzustellen.
- ◆ Atemtechniken: Tiefes Atmen vor dem Beginn kann entspannend wirken. Eventuell das Publikum einladen, mitzumachen.
- ◆ Langsame Startgesten: Beginnen mit einer langsamen, erklärten Geste, um sich zu beruhigen und das Publikum einzubeziehen.
- ◆ Tempokontrolle: Bewahren eines ruhiges Erzähltempo, um Nervosität zu reduzieren.
- ◆ Einbezug des inneren Kritikers: Nutzen von Selbstzweifel als Teil der Geschichte.
- ◆ Akzeptanz von Sprechunregelmäßigkeiten: Kleinere Stotterer oder Pausen können als Zeichen der Authentizität wahrgenommen werden.
- ◆ Erinnerung an die Sicherheit: Sich bewusst machen, dass keine reale Gefahr besteht.
- ◆ Fokussierung auf interessierte Zuhörer: Konzentration auf aufmerksame Zuhörer statt auf das gesamte Publikum.
- ◆ Akzeptanz von Nervosität: Ein gewisses Maß an Nervosität kann die Darbietung sogar verbessern.

2. Umgang mit intensiven Emotionen

Emotionen sind ein wesentlicher Bestandteil des *Storytellings*, aber sie sollten kontrolliert werden. Geschichten, die von negativen Emotionen wie Rachegefühlen oder Depressionen geprägt sind, sollten erst erzählt werden, wenn diese Emotionen verarbeitet wurden.

- ◆ Verarbeitung und Kontrolle persönlicher Emotionen: Sicherstellen, dass Sie eigene emotionalen Themen der Geschichte verarbeitet haben, bevor Sie eine Geschichte erzählen.
- ◆ Echtheit durch Emotionen: Zeigen Sie echte Emotionen, um Authentizität zu vermitteln.

3. Bewältigen von Präsentationsproblemen

Auf unerwartete Situationen wie Störungen oder technische Probleme sollte flexibel reagiert werden. Humor und Improvisation können dabei helfen, solche Momente in die Geschichte einzubinden oder sie zu entschärfen.

- ◆ Einwände antizipieren: Integrieren möglicher Einwände des Publikums in die Geschichte.
- ◆ Integration von Störungen: Nutzen unerwarteter Ereignisse, um sie in die Geschichte einzubauen oder humorvoll darauf zu reagieren.
- ◆ Umgang mit Ablenkungen: Einsetzen von Techniken, um die Aufmerksamkeit des Publikums zurückzugewinnen, wie das Heben der Hand oder kurze Pausen.
- ◆ Reaktion auf Zwischenrufer: Zwischenrufe können kreativ in die Geschichte eingebaut oder durch das Einbeziehen des Publikums adressiert werden.
- ◆ Umgang mit störenden Kindern: Einbezug der Kinder in die Geschichte oder klare Kommunikation mit den Eltern.
- ◆ Vergessene Geschichtenteile: Improvisieren oder das Publikum auf eine alternative Geschichte umlenken.
- ◆ Mangelnde Integration: Zu viel Anstrengungen darauf zu verwenden, Menschen anzuziehen, bewirkt oft das Gegenteil und sie ziehen sich zurück. Die Konzentration auf die Geschichte und ihre Erzählung kommt zuerst.

Sie sind dran: *Lord of the Rings*

Heiner Böttger

In diesem Kapitel stehen Sie als Leserinnen und Leser im Zentrum einer spannenden Herausforderung: Sie sollen die Kunst des *Deep Storytelling* am Beispiel von J.R.R. Tolkiens epischem Meisterwerk „Der Herr der Ringe“ anwenden. In englischer Sprache.

Ihre Aufgabe:

Nehmen Sie die nachfolgende, zusammengefasste Erzählung von „Der Herr der Ringe“ und verwandeln Sie sie in Ihre eigene. Erzählen Sie die Geschichte mit persönlichen Interpretationen, detaillierten Beschreibungen und bereichern Sie sie mit kreativen Elementen.

Wie Sie dabei vorgehen können:

1. Beginnen Sie mit dem Gedicht, gerne auch auf Deutsch.
2. Erweitern, vertiefen und bereichern Sie die Kapitel mit eigenen Details. Wie sieht die Umgebung aus? Was fühlen die Charaktere?
3. Fügen Sie eigene kleine Wendungen hinzu: Führen Sie neue Elemente oder Perspektiven ein, die die Geschichte in ein neues Licht rücken.
4. Nutzen Sie bildhafte Sprache, um die Szenerie, einzelne Kapitel, einzelne Bücher oder gar das ganze Werk zum Leben zu erwecken. Wie können Sie die Welt von Mittelerde visuell darstellen? Oder Sie benützen gar die berühmte Karte von Mittelerde.

Das Ziel des Kapitels: Durch diese Übung entwickeln Sie nicht nur ein tieferes Verständnis für „*Lord of the Rings*“, sondern auch für die *Deep Storytelling*-Techniken, die eine Geschichte wirklich zum Leben erwecken. Sie werden erleben, wie eine bekannte Erzählung durch sie zu etwas Eigenem wird – etwas, das sowohl Ihrer eigenen Kreativität als auch den tiefen Schichten der Originalgeschichte gerecht wird.

Beginnen Sie Ihre Reise: Tauchen Sie ein in die Welt von Mittelerde und lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf. Verwandeln Sie die bekannten Pfade von „Der Herr der Ringe“ in Ihre eigene, einzigartige Erzählung.

1. Der Autor

J. R. R. Tolkien wurde 1892 in Bloemfontain, Orange Free State in Südafrika geboren und lebte seit 1896 in England. Nach der Schule studierte Tolkien am Exeter College in Oxford Klassik, Angelsächsisch und Mittelenglisch. 1910 wurde er vom Exeter College mit einem Preis für seine Leistungen im Studium ausgezeichnet. Bevor er im Juni 1916 nach Frankreich an die Front eingezogen wurde, heiratete er am 22. März 1916 seine Jugendliebe Edith Bratt. Nach dem Krieg hielt Tolkien an der University of Leeds Vorlesungen im Fach Englische Sprache. Mit seinen sprachwissenschaftlichen Arbeiten machte er sich schnell einen Namen, wurde zum Professor ernannt und 1925 an die Universität von Oxford berufen. Dort lehrte er bis zu seiner Pensionierung 1959 Angelsächsisch, Englische Sprache und Literatur. 1936 stellte Tolkien sein erstes Werk „*The Hobbit or There and back again*“ fertig, das bereits 1937 von Sir Stanley Unwin veröffentlicht wurde. „*The Hobbit*“ erwies sich als so erfolgreich, dass der Verleger Unwin und eine wachsende Fangemeinde auf eine Fortsetzung drängte. Diese Fortsetzung hatte Tolkien ursprünglich in vergleichbarem Umfang wie den *Hobbit* konzipiert, als Verbindung sollte der Ring dienen, den Bilbo in der Orkhöhle in den *Misty Mountains* gefunden hatte. Während der Jahre 1936 bis 1949 wuchs „*The Lord of the Rings*“ aber auf über 1200 Seiten an und konnte schließlich erst 1954 veröffentlicht werden. Tolkien selbst war vom Erfolg seines Herrn der Ringe überrascht, zeitlebens wehrte er sich gegen die um seine Werke entstehende Subkulturen, die seinen Büchern allegorische oder politische Bedeutungen zuschreiben wollten. John Ronald Reuel Tolkien, so sein voller Name, erschuf mit seinem Werk über das Land Mittelerde, und seine Romantrilogie um den „Herrn der Ringe“ ein Meisterwerk der phantastischen Literatur. In seinen letzten Lebensjahren widmete er sich einer umfassenden Darstellung der gesamten Geschichte von Mittelerde. John R.R. Tolkien starb nach kurzer Krankheit am 2. September 1973 im Alter von 81 in Bournemouth, bevor er dieses Werk vollenden konnte. Sein Sohn Christopher Tolkien veröffentlichte nach dem Tod große Teile seiner Schriften und Aufzeichnungen über Mittelerde.

2. Das Buch

Seit drei Generationen verfolgen Leserinnen und Leser in aller Welt atemlos die Geschichte um Frodo Beutlin und den Ring. Sie erleben, wie Frodo mit sich und dem magischen Ring kämpft, den er schließlich zu zerstören trachtet. Der Leser geht mit auf eine schier endlose Reise, die mit Gefahren und wundersamen Begegnungen gespickt ist. So trifft man Elben, die edelsten Geschöpfe Mittelerdes, Ents (riesige Baumwesen) und Orks, die Krieger des Bösen. Mehr als 50 Millionen Menschen mehrerer Generationen rund um die Welt sind mit einer einzigartigen Legende aufgewachsen – der Erzählung über den grandiosen Versuch, die Menschheit zu retten. Dieser Trilogie ist es gelungen, ein völlig neues Film- und Fiction-Genre zu schaffen, einige der größten Künstler unserer Zeit zu beeinflussen und vor allem: Kinder wie Erwachsene zum Träumen zu bringen. Der Herr der Ringe von J.R.R. Tolkien ist heute nach der Bibel das

meistgelesene Buch der Welt. Allein in Deutschland wurde es über acht Millionen mal verkauft. Das populärste Buch des 20. Jahrhunderts wird nun zum ersten Mal in vollem Umfang für die Leinwand adaptiert (vgl. RT Book Reviews, n.d.).

3. Das Gedicht zum Auftakt

Three Rings for the Elven kings under the sky,
Seven for the Dwarf-Lords in their halls of stone,
Nine for Mortal Men doomed to die,
One for the Dark Lord on his dark throne,
In the Land of Mordor where the Shadows lie.
One Ring to rule them all, One Ring to find them,
One Ring to bring them all and in darkness bind them,
In the Land of Mordor where the Shadows lie.
(vgl. Tolkien, 1954)

Drei Ringe den Elbenkönigen hoch im Licht,
Sieben den Zwergenkönigen in ihren Hallen aus Stein,
den Sterblichen, ewig dem Tode verfallen, neun,
Einer dem dunklen Herrn auf dunklem Thron
Im Lande Mordor wo die Schatten droh`n.
Ein Ring, sie zu knechten sie alle zu finden,
Ins Dunkel zu treiben und ewig zu binden
Im Lande Mordor, wo die Schatten droh`n.
(vgl. Tolkien, 1972)

4. Zusammenfassungen der Kapitel (englisch)

BOOK I

Chapter 1: A Long-expected Party

Sixty years have passed since Bilbo Baggins, the hero of *The Hobbit*, had returned from his journey. He is well-known by many, both for his legendary wealth as well as for the fact that age does not seem to affect him. He announces a great celebration in honour of his 111th birthday

and the 33rd birthday of his nephew Frodo, whom he had adopted as an heir some years ago and brought to live with him at Bag End. The party is splendid, and a great number of hobbits are invited. But Bilbo has felt strange lately, and has decided that he needs a ‚holiday‘ and would leave the Shire; so after giving an after-dinner speech in front of 144 of his and Frodo’s closest friends and relatives he puts on his magic ring and disappears, causing great surprise. He talks with Gandalf once more before leaving, and almost changes his original intention of leaving the ring to Frodo; but Gandalf persuades him to stick to his idea, and Bilbo leaves, much relieved and happier than ever. Gandalf warns Frodo not to use the ring. The following day Frodo is busy as Bilbo has left farewell-presents for many hobbits, and there is now a crowd of people at Bag End, many of them digging around and searching for Bilbo’s imaginary treasures. Gandalf leaves, and does not return for a long time.

Chapter 2: The Shadow of the Past

Gandalf visits Frodo only a few times in the years that follow. Frodo gets used to being the master of Bag End, and makes friends with some of the younger hobbits (for example with Peregrin Took and Merry Brandybuck) while most consider him weird, much like Bilbo before him. Rumours of strange events outside the Shire arise, such as of the rising of the Dark Power in the Land of Mordor, although most hobbits do not believe them yet. In Frodo’s fiftieth year Gandalf visits him again and they have a long talk concerning the ring that Frodo had inherited from Bilbo. Gandalf tells Frodo about the nature and the history of the ring, which is actually the greatest of the Rings of Power, and was made long ago by Sauron, the Dark Lord of Mordor. Sauron is now eagerly searching for it, as by finding it his power would grow immensely; the ring should be destroyed lest Sauron should find it, but it could only be destroyed in Orodruin, the Mount Doom in Mordor. It seems that Sauron has already heard about Bilbo and the Shire from Gollum, so the Shire is probably no longer a safe place for Frodo. He decides to leave, accompanied by the young Sam Gamgee, his gardener, who (unlike most hobbits) believes in the old tales and would greatly like to see the Elves.

Chapter 3: Three is Company

To avoid his leaving the Shire from being widely known, Frodo sells Bag End to the Sackville-Bagginses and purchases a house in Buckland, east of the Shire, where he had spent his youth. On his fiftieth birthday he leaves Bag End and sets out with his friend Pippin (Peregrin Took) and Sam Gamgee; Gandalf has left him for a short time to gather news from the world outside, but has not returned yet, which greatly concerns Frodo. The next day, the three hobbits notice that they are being followed by the mysterious Black Riders, yet they do not know exactly who they are. Being careful, Frodo decides not to let the Riders see them. They meet a wandering group of High Elves lead by Gildor Inglorion in the evening; Frodo talks with Gildor for a long

time, and Gildor advises him to try to reach Rivendell in spite of Gandalf's absence and tells him that the Black Riders are dangerous servants of the Enemy.



Abbildung 11: *The Shire*

Chapter 4: A Short Cut to Mushrooms

The following day Frodo decides to take a short cut to the Brandywine River, where Merry was supposed to meet them that day; this was done partially to arrive there sooner, and partially to avoid being seen by the Black Riders again. Indeed, they notice one on the road just after they leave it. After a long and unpleasant passage through the woods, they reach the estate of Farmer Maggot, who is known for setting his dogs on any trespassers who come to pick his mushrooms (as Frodo himself had experienced in his youth). Yet he is quite friendly, especially as he knows Pippin very well; he tells them that a strange and frightening black rider was asking him questions about a Baggins earlier that day. To help Frodo reach the Brandywine Ferry more safely and quickly, Maggot drives the three hobbits there with his wagon, and they find Merry there, anxiously awaiting them.

Chapter 5: A Conspiracy Unmasked

Just as they cross the river, they notice a black figure standing on the bank they had come from. They go to Frodo's new house at Crickhollow, and talk about their adventures on the journey. Frodo intends to finally tell his friends that he is going to leave as soon as possible, when they, to his complete amazement, tell him that they already know about the Ring, and the purpose of

his journey, and that they intend to accompany him and help him. After the initial shock, Frodo gladly accepts their help, and they decide to depart early the following day through the Old Forest, a place known as strange and dangerous, in order to avoid the roads which are likely to be watched by the Riders.

Chapter 6: The Old Forest

The hobbits enter the Old Forest and soon begin to feel its strangeness, as if the trees are watching them and hate them. They reach the Bonfire Glade, where hobbits burned a great many trees a long time ago. From there they follow a path which leads them to a hill rising out of the forest, and from there, as they eventually notice, towards the Withywindle River, the central and strangest part of the forest. They want to avoid it and leave the path, but find that the terrain is always the most difficult in the direction they would like to go to. Eventually they descend into a fold which is too steep to be climbed out of again, and following the fold, they come to the Withywindle and find a path running along it. This path brings them to an old willow tree where they suddenly begin to feel sleepy. Frodo, Merry and Pippin fall asleep, and the tree throws Frodo into the water and 'captures' Merry and Pippin under its roots. Sam and Frodo cannot rescue them, and run down the path, crying for help. They meet Tom Bombadil, a strange man singing nonsensical songs. Tom sings the right tune, and the willow tree lets Merry and Pippin go; then Tom invites the hobbits to his house, where he lives with Goldberry, the river daughter.

Chapter 7: In the House of Tom Bombadil

They have a magnificent dinner and then go to sleep, and each of them has different and strange dreams. The following day is Goldberry's 'washing day', which means it is raining, and the hobbits talk with Tom Bombadil for the entire day. Tom tells them a lot about the forest, the ways of trees and animals, the Old Man Willow, the Barrow-downs, and the ancient history; for he is the Eldest, the Master, who was already there in the Elder Days, in the Spring of Arda, before the Elves had awakened or Melkor had come to Middle-earth. Then they talk about the Shire, and the quest of the four hobbits, and to their astonishment the Ring has no power over him. He gives them advice for the following day, and teaches them a rhyme with which to call him if they should need his help.

Chapter 8: Fog on the Barrow-downs

The hobbits leave Tom's house the next day, intending to cross the Barrow-downs. The Barrow-downs are a hilly area full of ancient barrows, about which dreadful legends are known. They make good progress in the morning, and around noon they stop to rest at a large, strangely cold stone standing on the flat top of a hill. They all fall asleep and wake at sundown surrounded by fog. They immediately head in the direction they believe to be the most direct route towards the road. Some time later Frodo, who is at the front, passes between two standing stones and notices

that the others are gone. He hears them crying for help, follows them and is captured by a Barrow-wight. He awakes again within a barrow, and notices that the others are lying unconscious next to him and a hand is creeping towards them. Frodo sings the rhyme that Tom Bombadil had taught them the day before, and indeed Tom comes very soon, and daylight breaks into the barrow. Tom awakes the other three hobbits, and gives each of the four a sword from among the treasures that lay within the barrow. He also brings them their ponies, which have fled in the night; and he accompanies them for a while, to the borders of his land. The hobbits go on, and reach the village of Bree in the evening.

Chapter 9: At the sign of the Prancing Pony

The hobbits enter The Prancing Pony, a large inn in Bree. A diverse company of guests is already gathered there: local hobbits and men, travelling dwarves, strange men from the South, and a mysterious Ranger known as Strider.



Abbildung 12: *The Fellowship*

After supper Frodo, Sam and Pippin decide to join the company; Pippin attracts attention by telling a story about the Mayor of Shire, and encouraged by that he begins to tell about Bilbo's farewell party. Frodo does not want Bilbo's disappearance to be mentioned, and to interrupt Pippin he jumps on a table and starts to sing and dance. He jumps and falls off the table, and while falling the Ring slips on his finger and he disappears. This causes much anxiety and despite his later explanations of having crawled under the table into the corner most of the guests leave the

common room. Strider seems to know his real name and the true cause of his disappearing and asks him to have a talk with him later. Butterbur, the innkeeper, also remembers something and asks Frodo for a private conversation.

Chapter 10: Strider

Strider comes to talk with Frodo, Sam and Pippin. He offers to be their guide, and seems to know a lot about Frodo already; however, because of his appearance, the hobbits do not trust him. Then Butterbur comes and explains that several months ago, Gandalf has left a letter for a certain Frodo Baggins, which Butterbur forgot to send to the Shire. Frodo and his company seem to match the description Gandalf gave to Butterbur, so he gives the letter to Frodo. Among other things, this letter contains Gandalf's advice to accept the help of a friend of his, a man called Strider (with the true name Aragorn), should they meet him. Thus Frodo decides to accept his help as a guide to Rivendell. Merry, who has earlier gone out to get some fresh air, now returns and tells he has seen the Black Riders, and it seems that they have spies in Bree. They decide not to go to the rooms appointed to them, and sleep in the parlour, after they have barred the window and the door.

Chapter 11: A Knife in the Dark

On that very evening, the Black Riders break into Frodo's house at Crickhollow and, discovering that Frodo is not there, ride towards Bree with great haste. They break into the inn, or more specifically, into the room where hobbit-guests usually sleep. Thus the hobbits are not discovered, but all the horses and ponies stabled at the inn escape in terror. The following day they buy a pony and supplies of food (much of which they would have to carry on their backs); they head towards Rivendell, and Strider leads them through the wilderness to a hill called Weathertop, which offers a view over a large surrounding area. It seems that Gandalf had been there three days before them. That evening they are attacked by five of the Riders in a dell below Weathertop. Frodo cannot resist the desire to put on the Ring, and immediately after doing so he realizes that he can see the Riders very clearly in spite of the darkness, yet they can also see him very well. The captain of the Riders attacks Frodo, who strikes him a blow on the feet, but being also hit by the Rider he swoons immediately afterwards.

Chapter 12: Flight to the Ford

Strider does his best to heal Frodo, but he can only receive proper treatment in Rivendell, which they should reach as soon as possible. They cross the River Hoarwell, or Mitheithel, and to avoid the road they walk through the wilderness and even reach the troll-country where Bilbo had experienced his first adventure so many years ago. They have to cross a line of hills to get closer to the road again, since their only hope of reaching Rivendell in time is by following the road which crosses the River Loudwater, or Bruinen, at the Ford of Bruinen. On the road they meet Glor-

findel, an Elf-lord who has been sent from Rivendell to find them and help them. Near the Ford of Bruinen they are ambushed by the Black Riders, five of which pursue them from behind, and the remaining four are waiting at the Ford. Frodo manages to escape them and cross the river on Glorfindel's horse. Then a great flood comes down the river which washes the Riders away.

BOOK II

Chapter 1: Many Meetings

Frodo awakes in Rivendell, where he has been tended for three days by Elrond himself, and his arm is now almost completely cured. Gandalf is also there and briefly explains to Frodo what has happened. A great feast is held that evening in celebration of the victory at the Ford of Bruinen, and the four hobbits are guests of honour there. Frodo sees many new faces: Elrond, his daughter Arwen, and Glóin, one of the twelve dwarves who had accompanied Bilbo on his great journey. And to his greatest delight, he also meets Bilbo, who has lived in Rivendell ever since he had left the Shire. Bilbo recites a song about Eärendil, which he has just written, to a company of Elves. Then, while the Elves sing and listen to tales, he and Frodo talk about their adventures for a long time.

Chapter 2: The Council of Elrond

A great council is held in Rivendell, to determine what to do in the present situation to prevent Sauron from dominating the world. On this Council there are Elrond, Gandalf, Frodo, Bilbo, Glóin, Glorfindel, Aragorn, many Elves from Rivendell, as well as strangers from abroad, such as Legolas, son of Thranduil the King of the Elves of Mirkwood, and Boromir, son of Denethor the Steward of Gondor. Glóin tells that messengers from Mordor have come to the Dwarves, seeking information about Bilbo and his Ring. Then the entire history of the Ring is told, from its forging to the adventures of Bilbo and Frodo. Gandalf gives an account of his doings in the summer, when he was held captive by Saruman the White, a mighty wizard that has become a traitor. The Council concludes that since the Ring cannot be used by anyone save Sauron, nor can it be kept beyond Sauron's reach forever, it should be destroyed in Orodruin. In the end, Frodo says he will accept this task (and is amazed at his own words), and Elrond approves of it.

Chapter 3: The Ring goes South

Many scouts are sent out of Rivendell in all directions to search for news of any servants of the Enemy, and return about two months later without having discovered any important news. Elrond chooses companions for Frodo, and the Company of the Ring consists of Frodo, Sam, Gandalf, Strider, Legolas, Gimli, Boromir, Merry and Pippin. Bilbo gives his sword, Sting, and his shirt of dwarf-mail to Frodo. The Company sets out southwards, and travels west of the Misty

Mountains for many days, mostly under the cover of night. They notice many crows and hawks flying over them, and are worried that the birds might be spies of the Enemy. The Company attempts to cross the Misty Mountains over the Pass of Caradhras, but it seems that the mountain hates them: a great storm and huge amounts of snow stop them and they are forced to turn back, lest they should freeze to death in the snow.

Chapter 4: A Journey in the Dark

The only remaining way for the Company to reach the other side of the mountains now leads through the mines of Moria, or Khazad-dum, which was once a splendid realm of the Dwarves, but is now desolate and known as a dreadful place. The Company is attacked by Wargs, great wolves of Sauron, and although they succeed in beating off the first attack, it seems that going through Moria is the only way now to avoid being slain by the wolves some night or another. They find the Doors of Moria, and Gandalf discovers the password that opens them. Just as they are about to enter, tentacles belonging to an unknown yet undoubtedly evil creature creep out of the pool in front of the Doors and almost succeed in dragging Frodo into the water. The Company escape inside, and quickly discover that the Doors have been barred from outside. They travel through the darkness of the Mines for two days and Frodo frequently believes he hears distant footsteps following them. On the morning of the third day, they reach Balin's tomb and find a book of chronicles there.

Chapter 5: The Bridge of Khazad-dum

Gandalf reads the chronicles for a while and learns, among other things, also about the location of the tomb within Moria, which should make it easier to find the way out. However, just as they intend to set off again, they are attacked by a large number of Orcs accompanied by Trolls. They defend themselves valiantly in the chamber of the tomb, and as the attack stops for a while, they escape through the other door out of the tomb. Gandalf tries to lock the door with a spell; he is opposed by a counter-spell of an unknown but apparently very strong opponent, and under their pressure the door breaks and the entire chamber collapses. This blocks the passage and frees the Company from the pursuit for a while. They keep on descending and reach the level below the Gates. Here the Orcs have prepared a trap of fire for them, but since the Company did not come down the main road and the Orcs did, this cuts the Company off from the pursuers. The way out leads over a narrow bridge across a chasm, which was made as a defence by the Dwarves of old. The Trolls bring stone slabs to cross their barrier of fire, and before the Company manages to cross the bridge, a Balrog appears: a great man-like creature wielding a sword and a fiery whip. Gandalf fights with it on the bridge; the bridge breaks, and both the wizard and the Balrog fall into the chasm. The rest of the Company safely escapes out of Moria.

Chapter 6: Lothlórien

Gimli and Frodo visit the Mirrormere. Then the Company continue their way, and Aragorn tends Frodo's and Sam's wounds. They enter the forest of Lórien, and cross the river Nimrodel. They are stopped by three guards, Elves of Lothlórien, who allow them to sleep in their tree-platforms. This proves good as a host of Orcs passes beneath the trees that night, and Gollum is also seen spying around. Since Elrond's messages have already reached Lórien, the Company are permitted to pass into Lórien, but with their eyes blindfolded and accompanied by two guards. They meet more Elves the following day who bring a message from the Lord and Lady of the Galadhrim giving permission to the Company to walk with their eyes free. Lórien is a strange, wonderful land, where many ancient and fair things still live on as they did in the Elder Days. They reach Cerin Amroth, the heart of Lothlórien.

Chapter 7: The Mirror of Galadriel

The Company spend several days in the capital city of Lothlórien. They meet Lord Celeborn and Lady Galadriel there, and talk with them about their Quest and about Gandalf. One evening Galadriel takes Frodo and Sam to a garden enclosed with a hedge; she fills a silver basin with water from a stream, which creates a magic Mirror. She permits them to look into the mirror, but warns them that it may show the past or the future, and it can be treacherous to shape one's actions according to the visions in the mirror. Sam looks in the mirror first, and sees trees being cut down all over the Shire. Then Frodo looks in the mirror, and sees many things: Gandalf in a white robe; Bilbo, walking about his room; the Sea; the Eye of Sauron. Frodo sees upon Galadriel's finger Narya, one of the Three Rings, and offers her the One Ring, but she rejects it.

Chapter 8: Farewell to Lórien

The Company is about to leave Lórien, and the Elves give them three light boats to ease their journey down the Anduin. They also give the Company grey Elven-cloaks, several good ropes, and some lembas, a special kind of bread, very little of which can give one enough strength for an entire day. As they sail down the river for a while, they meet a ship whose shape resembles a swan. Aboard it there are Celeborn and Galadriel, and the Company are invited aboard for a farewell feast. Galadriel presents a gift to each member of the Company, most notably a crystal phial to Frodo, a box of soil from Lórien to Sam, and a silver brooch with a green gem to Aragorn. Then the Company finally leave Lórien and continue their voyage; leaving that fair land is a great sorrow for all of them.

Chapter 9: The Great River

The Company travel southwards down the Anduin, the Great River, on the Elven-boats for several days. Gollum is following them on a log of wood, which is potentially dangerous not only because of Gollum himself but also because he could attract the attention of Orcs holding the lands east of the river. They also notice an eagle far up in the sky and decide to travel by night to minimise the chances of being spotted. One night they come very close to the Rapids of Sarn Gebir and are there attacked by Orcs from the east bank. A strange dark shape flies over them, and Legolas shoots it down with his bow. This dismays the enemies, the attack stops and the Company retreat into a bay a short way up the river. Here they notice that they had spent almost a month in Lórien. They carry their boats and baggage along an old path past the Rapids, and continue the voyage past the Argonath, the Pillars of the Kings, great statues of Isildur and Anárion built long ago by the Númenóreans. They come near the Falls of Rauros, where their final course should be decided: to go east to Mordor, or to turn south towards Minas Tirith.

Chapter 10: The Breaking of the Fellowship

The Company spend the night on the western bank of the River. The blade of Sting, Frodo's sword, is gleaming, indicating that Orcs are not far. The next day they must decide their future course; the choice lies with Frodo, since the Ringbearer's course can only be decided by the Ringbearer himself. Frodo feels he could make the decision more easily if he was alone, and the others give him an hour to make up his mind. He walks away and unsuccessfully tries to make a clear decision. Meanwhile, Boromir leaves the Company without being noticed, finds Frodo in the forest and urges him to give the Ring to him. Yet Frodo is now firmly determined to go to Mordor and attempt to destroy the Ring. Boromir becomes angry and starts to threaten him, so Frodo puts on the Ring and runs away. He goes to the top of the hill of Amon Hen, from where he can see (still wearing the Ring) nearby and distant lands as far as the land of Mordor. He feels the Eye of Sauron searching for him, and finally gathers the strength to put off the Ring. He decides to leave the Company secretly, at once, as otherwise, he might never gather the courage to depart again. Meanwhile Boromir returns to the Company and they start to look for Frodo. While the others are searching, Sam realizes that Frodo is probably trying to leave them, and returns to the boats just when Frodo is dragging a boat into the water. Soon afterwards, they leave together, cross the river and head south-westwards towards Mordor.

BOOK III

Chapter 1: The Departure of Boromir

Aragorn follows Frodo's trail to the summit of Amon Hen; there he hears the sound of Boromir's horn amid the cries of many Orcs, and he runs down to help Boromir. He comes too late, howe-

ver: Boromir is already dying, and in his last words he tells Aragorn about his attack on Frodo and about the attack of the Orcs, which have taken the Hobbits as prisoners. Gimli and Legolas return soon afterwards, and together they carry Boromir's body into a boat and let it float down the river. They also notice that a boat and Sam's baggage are missing, and conclude that Frodo and Sam must have crossed the River and headed towards Mordor while everybody else was looking for Frodo. Thus it seems unlikely that the remaining three companions could still find them, and Aragorn decides that they will pursue the Orcs and attempt to rescue Merry and Pippin. They start the chase at once and with greatest speed, for the Orcs have already gained an advantage of several hours.

Chapter 2: The Riders of Rohan

Aragorn, Gimli and Legolas continue their chase for three days, running with remarkable speed through the land of Rohan, but to their dismay it seems that the Orcs are hardly resting at all, and their advantage is ever increasing. On the fourth day they meet a company of the Rohirrim, the Men of Rohan, led by Éomer, the Third Marshal of Rohan and the nephew of Théoden the King of Rohan. Aragorn explains to them the purpose of their hunt after the Orcs, and Éomer tells that the Rohirrim have attacked and destroyed that band of Orcs two days ago, yet found no hobbits among them. They exchange some news, and Éomer is impressed with Aragorn and the quick journey that he and his two companions have made in the past few days. He gives them leave to travel through Rohan, and gives them spare horses. Aragorn, Gimli and Legolas continue along the trail and reach the site of the battle near the eaves of the great forest of Fangorn that evening. They find no traces of the hobbits. That night, an old man appears (and disappears quickly) near their camp, and all their horses flee. They suspect the man to be the evil wizard Saruman.

Chapter 3: The Uruk-hai

Meanwhile Pippin and Merry suffer greatly as captives of the Orcs. The Orcs are under orders neither to kill nor search the captives. For a while, the Orcs carry them, but then they are forced to run on their own, and the Orcs give them a strange liquor that strengthens them for a while. The Orc-band consists of different kinds of Orcs: small ones from the Misty Mountains, some Orcs from Mordor (led by one Grishnákh) and the large Uruk-hai from Isengard, led by a captain called Uglúk. Quarrels arise about where the prisoners should be taken, and Uglúk's will prevails and they turn towards Isengard. Near the Fangorn forest they are surrounded by a group of the Riders of Rohan in the evening. The Riders light fires and await the dawn before the final attack. In the night, Grishnákh comes to the hobbits and hopes to find the Ring himself. He takes them and tries to escape but is detected and killed by the Riders. The hobbits crawl into the forest, unnoticed in the darkness. At dawn, the Riders attack the Orc-camp and all the Orcs are slain in the battle.

Chapter 4: Treebeard

Merry and Pippin continue their way into the forest, and soon meet Treebeard the Ent. Ents are strange, tall, very old creatures whose appearance resembles that of the trees. They talk about a great many things: the hobbits tell Treebeard about their journey, and he tells them about the Ents, their history, and the Forest of Fangorn. The Ents are threatened by Saruman, whose Orcs are destroying the forest and felling trees. Treebeard feels it is high time that something be done about it, and he assembles an Entmoot, a gathering of the Ents, where they debate this issue. Since Ents are never hasty, the assembly lasts for two days and two nights, but in the end they decide to attack Isengard (the ring of rocks in the middle of which the Tower of Orthanc, the dwelling of Saruman, is set). Treebeard takes the hobbits along on his march, and a great many Ents join it on the way.

Chapter 5: The White Rider

Aragorn, Legolas and Gimli search the site of the battle the following morning, and find a leaf of mallorn and some crumbs of lembas. With this evidence of the hobbits' presence, they continue their search into the Forest of Fangorn and reach the hill where the hobbits had met Treebeard. Then they meet an old beggar-man whom they believe to be Saruman at first, but then he turns out to be Gandalf, who has defeated the Balrog and has now returned stronger than ever, and is now wearing a white robe. Gandalf tells them some news, particularly that the hobbits met Treebeard and that the Ents are heading towards Isengard. He advises them to go to Rohan and help in the war that is preparing there. He calls his horse, Shadowfax, and with him come also Aragorn's and Legolas' horses, who have met him the previous night after having fled in panic. Gandalf and the three companions ride to Edoras, the court of Théoden, the King of Rohan.

Chapter 6: The King of the Golden Hall

They go to Meduseld, the hall of King Théoden. They are not very welcome there at first, and are even required to leave their weapons outside before seeing the king. Théoden is under influence of his counsellor Gríma (also called Wormtongue) who has convinced him that Gandalf is always a sign of nearing trouble, and should not be welcome. Gandalf silences Wormtongue with a bolt of lightning, and takes the king outside, into the fresh air and the light of the day. Here Théoden realises that listening to Gríma's whispers he felt much older and weaker than he really was, and now he opens his heart to Gandalf's advice and issues orders that the Rohirrim should prepare to move westwards towards Isengard at once, while those not able to join the army should retreat into the refuges in the mountains. Wormtongue objects to this, but Gandalf reveals him as Saruman's spy. Théoden gives him the choice of joining the war or leaving for ever, and Gríma rides away. Then the king gives gifts to the companions: he lets Gandalf have

Shadowfax, and gives excellent armour to Aragorn, Legolas and Gimli. Finally the host rides off, and Éowyn, Éomer's sister, is left to govern the remainder of the people of Rohan in the king's absence.

Chapter 7: Helm's Deep

Gandalf turns towards Isengard with greatest speed, while the rest of the host ride towards Helm's Deep, a stronghold in the mountains. There, in the tower of Hornburg, the dwelling of Erkenbrand, the master of Westfold, a number of the Rohirrim of that region had already sought refuge. The host enters Helm's Deep and prepares for defence. They are attacked by a large army of Orcs and the wild men of Dunland, and despite all their valour the defenders must retreat into Hornburg and into the caves in the Deep. At the dawn of the following day, however, the host of the Rohirrim breaks out of the fastness and the dismayed Orcs flee before them. At the same time Gandalf appears, as well as Erkenbrand and his army; the Orcs are surrounded and driven into a newly-grown forest, which is actually a host of Huorns (Ents that had become tree-ish), and none come alive out of it.

Chapter 8: The Road to Isengard

Gandalf, Aragorn, Gimli, Legolas, Théoden, Éomer, and a part of the host of the Rohirrim ride towards Isengard. Gimli tells Legolas about the beauty of the Caverns of Helm's Deep, and they decide that some day they will go together and see both the Forest of Fangorn and the Caverns. The company travels through the forest of the Ents, then pass a great mound where the Rohirrim who fell in nearby battles were buried. In the night, they see a great shadow flying towards Isengard. Finally, they reach the Ring of Isengard, where Saruman had long dwelt and turned it into a great fortress; but now it was defeated and ruined by the Ents. At the gates, they find Merry and Pippin, enjoying all the comforts of food, wine and pipe-weed, and they direct Gandalf and Théoden towards the north wall, where they might find Treebeard.

Chapter 9: Flotsam and Jetsam

Meanwhile Aragorn, Legolas and Gimli stay with the two hobbits, who tell them about their adventures since the breaking of the Fellowship of the Ring: the journey with the Orcs; the meeting with Treebeard; the attack of the Ents upon Isengard. The Ents are not much afflicted by arrows or axes, and they have broken down the gates and walls of Isengard. They could not harm the tower of Orthanc, though, and Saruman was trapped therein. The Huorns have formed a 'forest' all around Isengard, where all Orcs fleeing from Isengard have perished. The Ents have built dams and dug trenches, and directed the water from the Isen river towards Isengard, where it has flooded the underground caves and suffocated Saruman's fires. Gandalf has come and asked for help (hence the newly grown forest after the battle of Helm's Deep); and later Wormtongue

came, pretending to be a messenger from Théoden. Treebeard, however, whom Gandalf had warned against Gríma, gave him a choice of entering Orthanc or waiting for the coming of Théoden, and Wormtongue waded through the flood and entered the tower.

Chapter 10: The Voice of Saruman

Gandalf, Théoden, Éomer, Aragorn, Gimli and Legolas go to the stairs of Orthanc to talk with Saruman, while the others wait a little farther away. Saruman has a sweet, hypnotic voice that can easily bring many under his influence. He addresses Théoden first, proposing peace and alliance between Isengard and Rohan and promising great. His voice charms the Riders, and it seems that it convinced Théoden too, but then he refuses and clearly states that there will never be such peace. Then Saruman talks to Gandalf and tries to convince him to unite and use their power and wisdom to govern others. Gandalf laughs at this and then gives Saruman one last chance to come down and help them in their cause, or remain locked up in Orthanc. Saruman rejects this offer, and Gandalf causes his staff to break and casts him from the order of the wizards. A strange crystal globe, apparently thrown by Wormtongue, falls from a window; Gandalf takes it, hinting that it might be an object of great importance. The company says farewell to Treebeard (who promises that the Ents would guard Orthanc and prevent Saruman from escaping) and prepares to leave.

Chapter 11: The Palantír

The company intends to ride to Edoras and starts in the direction of Helm's Deep. Pippin is very curious about the glass ball which he had picked up, and in the night when everybody is asleep he takes it from under Gandalf's arm. He cannot resist looking into it, and then, drawing his eyes away from it, he falls back with a cry. Gandalf asks him what he has seen and done: in the stone he has seen the Dark Tower, and was questioned by Sauron. Sauron believed that the stone was still in Orthanc, and that the hobbit was Saruman's prisoner, and he only ordered Pippin to tell Saruman to hand out the prisoner to him, without asking further questions. The stone thus turns out to be a Palantír, one of the seven stones used by the kings of old to communicate between distant places, and it was with this stone that Saruman could talk with the Dark Lord. A shadow passes over the camp: it is one of the Ringwraiths who are now riding upon horrible winged creatures, and it seems to be headed towards Isengard. Gandalf bids the others to ride on immediately with greatest haste, and he takes Pippin with him and rides with Shadowfax towards Minas Tirith as fast as possible.

BOOK IV

Chapter 1: The Taming of Sméagol

Meanwhile, Frodo and Sam are making their way across the bare hills of Emyr Muil, and the sheer walls of the ridge prevent them from descending into the plains. At last, they find a place where a descent might be possible, and Frodo attempts to climb down. A terrible cry pierces the sky at that time (probably made by the winged steed of one of the Nazgul), and Frodo falls but fortunately lands on a shelf not deep below. Sam remembers the rope that the Elves of Lórien gave him and rescues Frodo with it; then they both climb down the rope and, to their surprise, manage to pull it down easily afterwards, as if it had not been fastened to anything at all. They plan to spend the night under the cliff not far from there. Then they notice Gollum, who had been following them all the time; he climbs easily, almost like a spider, but falls down in the final part of the climb. Sam attacks him, and with Frodo's help they force Gollum to promise that he will lead them to Mordor. Soon afterwards, Gollum tries to escape, but they catch him and find that the Elven rope with which they wanted to tie him hurts him greatly. He swears by the Ring that he will obey them, and they untie him. A little later, when the moon has also set, they head downwards again.

Chapter 2: The Passage of the Marshes

The two hobbits, led by Gollum, are slowly making their way towards the Black Gates of Mordor. Since going through the open land full of Orc-highways would be far too dangerous, Gollum leads them along less-known paths through the marshy lands. They cross the Dead Marshes, where many fallen warriors were buried during the war between the Last Alliance and the Dark Lord at the end of the Second age. Now strange lights flicker there, and horrible dead faces can be seen under the mud. Ringwraiths often fly above them, apparently searching for the Ring and somehow sensing its presence; and the burden of the Ring seems ever greater to Frodo as they near Mordor. Within Gollum two 'personalities' are struggling for domination: the good Sméagol, and the wicked Gollum; and pressed by the mad desire for the Ring the Gollum in him seems to be winning again. Finally, they reach the desolate and barren lands before Mordor, and only at Frodo's strict command is Gollum willing to guide them further.

Chapter 3: The Black Gate is Closed

The companions reach the Black Gate of Mordor. The Gate is guarded by the Teeth of Mordor, two tall towers erected long ago by the Men of Gondor but were later abandoned and then occupied by Sauron's forces. There are also many other battlements and huge numbers of Orcs; several roads are leading to the gate, and numerous armies from the East and the South are coming into Mordor. Entering Mordor there seems absolutely impossible. At this point Gollum suggests another way: to go southwards to the ghost-city of Minas Ithil, and then up to the pass of Cirith

Ungol. There the chances of not being noticed are somewhat greater, for in that direction Sauron has conquered land as far as the Anduin, and feels safer, so the place is not likely to be watched so thoroughly. Gollum claims he had escaped from Mordor along that very path, though it seems likely that this 'escape' was known and approved by the Dark Lord. Nonetheless, Frodo, after some hesitation, decides to accept this plan.

Chapter 4: Of Herbs and Stewed Rabbit

Journeying south, the company reaches Ithilien, a fair country of mild climate and lush vegetation that has only been conquered by the Dark Lord recently and has not yet been desolated and defiled. Sam is becoming more and more concerned about food: their only food is lembas, which will hardly last until they reach Orodruin, and certainly not any longer. So one day as they rest in a forest, he asks Gollum to catch something edible. Gollum catches a pair of young rabbits and Sam prepares a stew. However, soon after they finish their meal, the fire starts to smoke and the two hobbits are surrounded by four soldiers of Gondor, one of them being Faramir, the Captain. Frodo explains something about his errand, and Faramir seems greatly interested in that; but at present he leaves two men to guard them, and goes away to prepare for battle: the men of Minas Tirith have come to Ithilien to attack a host of the Southrons travelling towards Mordor to join Sauron's forces. Sam sees a most amazing thing during this battle: an 'Oliphaunt', one of the great grey animals that are only known through old rhymes in the Shire.

Chapter 5: The Window on the West

After the battle Faramir (who turns out to be Boromir's brother) returns and questions Frodo for a while; he is somewhat suspicious at first, and tells that he had seen the boat with Boromir's body float down the Anduin. At last, he decides that Frodo and Sam should come with him and the host to a hidden refuge, a cave hidden behind a waterfall. Unlike Boromir, who always sought to win glory with his valour in the wars, Faramir is not so warlike and has a greater reverence for old lore and traditions (and the Elves). He talks with the two hobbits for a long time, and tells them a lot about Minas Tirith and her wars, the history of Gondor and its alliance with the Rohirrim. Frodo describes the journey of the Nine Walkers, carefully avoiding the matter of the Ring. Eventually the conversation turns to the Elves and Lórien, and Sam accidentally mentions the Ring. Here Faramir proves that he is indeed true to his words, and does not attempt to take or even see the Ring.

Chapter 6: Journey to the Crossroads

Faramir gives each of the hobbits a staff, as well as some provisions, and then the hobbits and Gollum depart. They travel southwards for two days and come near the road from the ruins of Osgiliath to Minas Ithil. Gollum keeps urging them to make haste, stressing the danger they are in. They turn eastwards towards the Cross-roads, the crossing of the road from Osgiliath and the

north-south road. The next day the darkness starts issuing from Mordor; a great cloud covers the entire sky, and the day is as dark as a night. They reach the Cross-roads; a great stone statue of a king is standing there. Its head was apparently cut down by the servants of Sauron, and is lying on the ground near the statue; yet just before setting, the sun reaches the end of the dark cloud and one of its last rays shines on the head like a crown, giving Frodo new hope.

Chapter 7: The Stairs of Cirith Ungol

The travellers pass the city of Minas Morgul, and Frodo feels that the Ring is drawing him towards it. They see a great army issue from the city, apparently heading towards Gondor, led by the Captain of the Ringwraiths himself. Then the hobbits and Gollum ascend a long and steep stairway, followed by another, longer but not as steep. Far above they see the pass they are heading for, and it seems to be guarded by a watchtower. They decide to rest for a while, and while Frodo and Sam are talking, Gollum goes away. Then they both fall asleep, and Sam wakes to see Gollum bending over Frodo. Although it seems he had no evil intentions at that moment, Sam is full of distrust. He then wakes Frodo, who offers Gollum to go freely where he will, as the hobbits could continue the way by themselves. But Gollum says they can't reach the top of the pass on their own, and all three prepare to go on.

Chapter 8: Shelob's Lair

A short time later, they reach a great mountain-wall, where the path continues through a tunnel. A terribly foul stench is coming from it. The tunnel is very long, going ever upwards, with side passages here and there. The hobbits, walking a few steps behind Gollum, notice that the stench is becoming worse and worse, until they reach a side passage where the reek seems to be coming from. They pass it by, and the air starts to improve; but soon they come to a fork of the main tunnel. Gollum seems to have abandoned them, and they try one of the passages and find that it is blocked. At that moment, they notice the eyes of some terrible creature behind them. Frodo approaches it with the Phial of Galadriel in one hand and Sting in the other, and the eyes retreat from the light. The hobbits continue quickly up the tunnel, but find the exit blocked by a barrier which turns out to be a giant spider's web. Frodo cuts the threads with his sword, and starts running towards the pass, which is only a few steps away. Sam comes after him, yet so does the creature they've seen in the tunnel: Shelob, a huge spider. Shelob appears out of a side entrance in the tunnel and starts running towards Frodo. Before Sam can help him, he himself is attacked by Gollum. After a desperate fight, Gollum runs away.

Chapter 9: The Choices of Master Samwise

Sam runs back to the path and finds Shelob bending over Frodo's body. This drives Sam mad with rage, and he attacks the giant spider; he could hardly have harmed her, but just when he is standing below her, the monster throws herself to the ground so as to crush him. Sam holds his

sword up, and it gives Shelob a deep wound. She retreats into a hole, defeated. Sam turns back to Frodo, who shows no signs of life. Sam despairs and can't decide what to do. At last, knowing that everything will perish otherwise, he decides to continue the Quest, and takes Frodo's sword, the Phial of Galadriel, and the Ring. After making the first few steps, however, he hears voices of Orcs coming near, and puts on the Ring. He finds that he can understand Orcs when he is wearing the Ring. It seems that there are two companies, one from the watchtower on the pass and one from Minas Morgul. They take Frodo's body and carry it into a tunnel. Sam follows them, and, listening to the Orc-captains, he finds that Frodo is probably still alive, and will be imprisoned, not slain. The company of Orcs then passes through large double doors, which close before Sam can go through them as well.

BOOK V

Chapter 1: Minas Tirith

After a long and swift ride, Gandalf and Pippin arrive to the great city of Minas Tirith in the early hours of the morning and have an audience with Denethor, the Lord and Steward of Gondor, the father of Boromir and Faramir. Denethor is a man of great power and lineage, who can guess much that is hidden behind one's words. Pippin tells about their journey, and about Boromir, and he swears an oath of fealty to Gondor. After the audience, Gandalf goes about his business, and Pippin goes out to explore the city. He meets Beregond, a soldier of the city guard who has been sent to keep him company for a while. They talk about Gondor and its customs, and about Pippin's journey and the distant lands he had seen, and the war that is drawing near and in which Gondor seems to have no hope. Later, when Beregond has to attend to his duties, Pippin looks up his son, Bergil, and together they go to the city gates to watch the armies of Gondor coming to strengthen the defence of the City. In the evening Pippin returns to his lodgings, and, later that night, Gandalf returns as well, seeming worried and concerned.

Chapter 2: The Passing of the Grey Company

Soon after Gandalf's departure the company of King Théoden is joined by a group of Rangers of the North, Aragorn's kin, accompanied by Elladan and Elrohir, the sons of Elrond. They ride together to Helm's Deep, where Aragorn looks into the Palantír and wrenches it from the control of Sauron's mind. He decides to go as quickly as possible to Gondor, taking the dreaded Paths of the Dead, accompanied by Legolas, Gimli, the sons of Elrond and the Dúnedain. It will take Théoden (with whom Merry remains as an esquire) several days to muster the host of Rohan. Meanwhile Aragorn and his company ride towards Edoras and Dunharrow in a straight course. There Éowyn wants to join them, but Aragorn does not permit her, saying that only Théoden could release her from her duty. The next morning the company pass through the Paths of the Dead: a kind of tunnel leading to the other side of the mountains south of Rohan. The 'Dead' are

the shadows of a people of old who broke their oath to Isildur, and Isildur cursed them not to find peace until the oath be fulfilled. Now Aragorn, being Isildur's heir, summons them to help him in the war, thus fulfilling their oath. The company, followed by a great host of the shadows of the Dead, head eastwards towards Pelargir.

Chapter 3: The Muster of Rohan

Meanwhile Théoden and his host ride to Dunharrow, where the army of Rohan is gathering. Éowyn awaits them there and tells them that Aragorn has gone to the Paths of the Dead. Little is known of them to the Rohirrim, only a few frightening legends, and they are sure that Aragorn will never be seen again. An errand-rider of Gondor comes, bringing word from Denethor about the peril of Minas Tirith, and asking the Rohirrim (who have been allies of Gondor for centuries) for help in the war. Théoden prepares to set out on the following day, intending now to go openly across the plain, for the great cloud from Mordor has covered the entire sky with darkness. He decides that Merry should remain behind in Edoras, where Éowyn will lead the people until the king's return. Yet a young rider called Dernhelm secretly offers Merry to bear him on his horse to Gondor, and Merry gladly accepts the offer.

Chapter 4: The Siege of Gondor

The following morning, when the Darkness has already covered the sky, Gandalf takes Pippin to Denethor, and Pippin receives a uniform of the Tower. Later he meets Beregond and talks to him for a while on the city walls. That very evening Faramir returns to Minas Tirith, barely escaping the winged Nazgul who were chasing him and his few companions. Pippin accompanies Gandalf and Faramir to a meeting with Denethor. Faramir reports about the events on the border, and about his meeting with Frodo. Denethor is displeased with his actions, and would prefer to have the Ring brought to his keeping. The next day, Faramir leaves the city again to help in the defence of the passages across the Anduin. The defenders cannot withstand the well-prepared attack, however, and a day later survivors retreat back into the city, chased by the enemies. Faramir is brought in last, wounded by a poisoned dart. Huge numbers of enemies, led by the Captain of the Ringwraiths himself, encircle Minas Tirith and start a siege, digging trenches of fire and preparing great engines of war. Denethor is broken to see Faramir mortally wounded, and he gives up all hope for the defence of the city and retreats into the Houses of the Dead, intending to burn himself and Faramir. He releases Pippin of his service, and Pippin runs looking for Gandalf who might still prevent Denethor from committing some madness. Meanwhile, the enemies attack the city gate with a huge ram, and break it open after several attempts. The Lord of the Nazgul rides in and is confronted by Gandalf alone. At that very moment, though, the horns of Rohan ring in the distance.

Chapter 5: The Ride of the Rohirrim

The host of Rohan rides quickly towards Gondor for four days. One night Merry listens to Théoden and Éomer talking to Ghân-buri-Ghân, a chieftain of the Wild Men of the nearby woods. Orcs seem to have waylaid the road towards Minas Tirith, and Ghân offers to show them a long-abandoned and unknown path through the forest. Thus they come unchallenged to the field of Gondor, for all the enemies are busy assailing the city walls. Just when the armies of Mordor are attacking the gates with their great ram, Théoden blows a signal with his horn and the Rohirrim charge into attack.

Chapter 6: The Battle of the Pelennor Fields

In the first onset, Théoden slays a chieftain of the Southrons. Then the Captain of the Ringwraiths, riding upon his terrible winged creature, descends near Théoden. His horse, driven mad with fear, falls on its side and buries the king underneath it. Only Éowyn, who was disguised as Dernhelm, stands beside him at this moment. Merry's courage finally awakens and he attacks the Ringwraith from behind, and Éowyn, with her last strength slays the Wraith-king. Before dying, Théoden says farewell to Merry, and greets Éomer as the new queen. The remaining defenders of Minas Tirith issue from the City to help the Rohirrim. Prince Imrahil of Dol Amroth, a nobleman of Gondor, meets the men carrying Théoden and Éowyn. He notices that she is still alive, and sends for the healers. The forces of Rohan and Gondor are slowly losing the battle with the huge armies of the Enemy. But then a fleet of ships of Umbar sails up the Anduin, and to the surprise of both the attackers and the defenders, it is not bearing the Corsairs, enemies of Gondor, but Aragorn and his company, as well as the hosts of southern Gondor. Now the battle turns to the favour of the West, and by the end of the day no enemies remain alive on the field.

Chapter 7: The Pyre of Denethor

Pippin finds Gandalf and brings him to the Houses of the Dead to prevent Denethor from burning himself and Faramir alive. There they find Beregond (whom Pippin had warned of Denethor's madness) fighting Denethor's servants. Gandalf tries to convince Denethor that the hour and way of one's death are not one's own to choose, and that his duty is to lead the defence of the City. But Denethor firmly believes that the might of Mordor is too great now and everything is hopeless. Beregond prevents him from slaying Faramir. Then Denethor grabs a torch and throws it into the pile of wood prepared there, he throws himself upon it, and burns. It seems that a Palantír, kept secretly in the White Tower, was the origin of his dismay, for he had looked in it often and seen nothing but the gathering of the great armies of Mordor. Then they take Faramir to the Houses of Healing, though it is uncertain whether he will ever awake again.

Chapter 8: The Houses of Healing

Merry, who, totally exhausted, had followed the bearers of Théoden's body but went astray, is finally found by Pippin and taken to the Houses of Healing. There, Gandalf hears an old woman mention a legend that the hands of a king are the hands of a healer and he goes looking for Aragorn, who might still have that skill. Aragorn decides not to claim his kingship until the war with Mordor is over, but he does come to help the wounded. First, he tends to Faramir, Éowyn and Merry. Faramir was struck by a poisoned arrow, but most of all he was affected by the „black breath“ of the Nazgul, whereas Éowyn and Merry were falling into darkness after confronting the Ringwraith. Aragorn heals them with a herb called athelas, and they wake up, though they will still need to rest for several days. He and the sons of Elrond labour in the Houses of Healing until the morning hours.

Chapter 9: The Last Debate

The next morning, Legolas and Gimli enter the city and meet with Prince Imrahil. Then they visit Merry and Pippin in the Houses of Healing. They talk about the passing of the Paths of the Dead: how they rode for several days, and Aragorn called upon the shades of the Dead to fight for him, how they captured the fleet of Umbar in Pelargir, and how they sailed up the Anduin to join the battle of the Pelennor fields. Meanwhile, there is a meeting of the captains: Gandalf, Aragorn, Imrahil, Éomer, and the sons of Elrond. Gandalf presents his plan to ride towards the Black Gate of Mordor, appearing to challenge Sauron to battle. The goal is to divert Sauron's attention away from Frodo, increasing his chances of reaching Orodruin and destroying the Ring. For as long as the Ring still exists, Sauron's strength is too great to be conquered in war. The plan is accepted, and a host of seven thousand men is to depart in two days' time.

Chapter 10: The Black Gate Opens

The host of the West marches towards the Gates of Mordor, and several times every day, the heralds proclaim the coming of the King and challenge the forces of Mordor. Some men are left as guard at the Cross-roads, and later on, some grow afraid and turn back. Nobody answers the challenges, though, except for a small host of Orcs and Easterlings that they defeat easily. At length, the army comes before the Black Gate of Mordor, and again challenges Sauron to come out and make amends for his evil deeds. An embassy issues out then, led by the Mouth of Sauron, an evil man who had entered the service of Sauron and become the Lieutenant of the Dark Tower and a mighty sorcerer. The Mouth declares that a halfling-spy was captured (and shows Frodo's gear) and demands that the Captains of the West should yield to Sauron's territorial demands or the spy will be brutally tortured. Gandalf refuses the terms, but takes Frodo's items. Then the embassy, in rage and fear, turns back towards the gate. Finally, Sauron releases his trap:

the gates swing wide open and an army pours out, several times outnumbering the host of the West. In this last, desperate defence, Pippin slays a great hill-troll, but then falls unconscious himself.

BOOK VI

Chapter 1: The Tower of Cirith Ungol

Sam is firmly decided to rescue Frodo, and therefore he must find a way to get into the watchtower on the pass, where Frodo has been taken. He hears sounds of fighting from the tower; two Orcs are shot with arrows in an attempt to run away. Apparently the two Orc-companies are fighting over Frodo's belongings. The main entrance to the tower is guarded by the Two Watchers, horrible creatures like statues filled with great malice, that do not move, yet seem to be aware of things around them. Sam holds up the Phial of Galadriel, and succeeds to run through the gate. Almost all the Orcs were killed in the fighting; a small Orc meets Sam on a stairway, but runs away in fear. Sam follows him, and listens to a conversation between the Orc and Shagrat, who (though wounded) seems to have also survived the fight. The two Orcs start to quarrel, and Snaga, the small Orc, escapes. Shagrat runs out to get some help. Sam searches for Frodo and starts to sing. He hears a reply to his song, followed by Snaga's voice. Frodo was kept in the topmost chamber, accessible only by a ladder through a trapdoor. Sam goes up and attacks Snaga, who falls down the ladder and breaks his neck. Then Sam and Frodo prepare to depart. Sam brings some Orc-gear for Frodo (whom the Orcs stripped of everything). Using the Phial, they pass the Watchers again, but the creatures utter a horrible cry, replied by a Nazgul from the darkness above.

Chapter 2: The Land of Shadow

Sam and Frodo barely avoid being discovered and travel to the north for a few days. They are troubled by the lack of food and water, and the Ring is becoming an ever greater burden to Frodo. The plain below them is full of Sauron's armies, and Frodo intends to attempt to cross it where it is narrower. Hidden behind a bush, they hear a conversation between two Orcs and discover that Gollum is still following them; one night Sam sees him nosing about as well. The plain is still packed with Orcs, and the hobbits have no choice but to follow the road along the sheer ridge of the Morgai. There they are caught up by a group of small Orcs, being driven by two large ones towards Udun where Sauron's armies are gathering. The slave drivers believe them to be deserters, and force them to join the company. Luckily, however, when the host nears the narrow entrance to Udun, confusion and quarreling break out among different Orc companies, and the hobbits succeed in slipping away unnoticed.



Abbildung 11: *Mordor*

Chapter 3: Mount Doom

The hobbits follow an Orc-road for several days, travelling towards Mount Doom. Thus they can make much faster progress than straight across the barren country, filled with rocks and crevices and there are a few water-tanks along the road. But at last they have to leave the road and turn directly towards the mountain. To ease the journey, they leave behind all gear that they are not likely to need any more. They reach Orodruin in two more days, and they almost run out of food and water. The next day they are supposed to ascend the mountain, but Sam has to carry Frodo, who (tormented by the growing burden of the Ring) is completely exhausted. Near the summit they are attacked by Gollum, but he is also weakened by hunger and Frodo escapes towards the Sammath Naur, the Chambers of Fire. Gollum begs Sam (who is still armed with Sting) for mercy, and Sam bids him be off. In the Chambers, however, Frodo is finally overcome by the power of the Ring and claims it for himself. Gollum creeps in and attacks him again, and bites off his ring-finger. Then, in joy over regaining his precious ring, he falls into the pit. Frodo, now delivered of his pain, and Sam come out and see that the realm of Sauron is collapsing.

Chapter 4: The Field of Cormallen

The battle of the Captains of the West and the hosts of Mordor is joined by the Eagles, led by Gwaihir, their lord. At that very moment the Ring falls into the fire of Orodruin: the Black Gate

collapses, the spirit of Sauron is destroyed, and the forces of Mordor, bereft of the power that controlled them, dismay and many run away or beg for mercy. Gwaihir, accompanied by two other eagles, bears Gandalf towards Mount Doom, where they rescue Frodo and Sam. The two hobbits awake several days later and are greatly honoured by the host of the West on the field of Cormallen in Ithilien. They stay in Ithilien for many happy days, exchanging tales of their adventures with their friends, until, at last, the entire host boards ships and sails to Gondor.

Chapter 5: The Steward and the King

Meanwhile Éowyn and Faramir are still in the Houses of Healing, recovering from their wounds. Éowyn is unhappy because she must spend her time in idleness and desires a glorious death in battle (she also desired the love of Aragorn, but received nothing but pity and understanding from him). She meets Faramir (who, despite also being strong and valorous, is patiently waiting to be healed). The Eagles bring news of victory. Faramir and Éowyn spend a lot of time together, and eventually, fall in love. And thus Éowyn is healed. The host of the West returns to the city and Aragorn is crowned as the King Elessar. He declares that Faramir will be given Ithilien as a principedom, and he and his heir will remain Stewards. The companions spend many days in Minas Tirith, and it seems that Aragorn is still waiting for some kind of signal. One day he and Gandalf ascend a mountain-path and there, in an old hallow of the kings, find a sapling of the White Tree, which is planted in the court of the king. A few days later, a great company of Elves arrives from the North, including Galadriel, Elrond, and Arwen. Elrond gives to Aragorn the Sceptre of Annúminas, and Aragorn weds Arwen on Midsummer's Day.

Chapter 6: Many Partings

Arwen permits Frodo to go to the Grey Havens instead of her, for by marrying Aragorn she chose to be mortal. At last, a great company departs from Minas Tirith, bearing the body of King Théoden to Rohan. After the burial, Éomer announces the wedding of Faramir and Éowyn. Then they go to Isengard, and there meet with Treebeard. Gimli and Legolas visit the Glittering Caves of Helm's Deep and the Forest of Fangorn, and part from the company, turning towards their homes in the North. A little later Aragorn leaves them as well, going back towards Minas Tirith. The rest of the company travel on and overtake Saruman (who is now wandering around as a beggar, accompanied by Gríma). The folk of Lórien leave the company in Eregion, near the gates of Moria. Now the travellers turn towards Rivendell, and there the hobbits meet Bilbo and spend many days with him. Finally, they decide to return home to the Shire, and to their joy Gandalf also decides to go with them, at least as far as Bree.

Chapter 7: Homeward Bound

Frodo feels again the pain in his shoulder, for it is a year since he was wounded. Yet it quickly passes, and after a few more days they reach Bree. They are warmly greeted by old Butterbur, and

talk with him for a long time, talking about their doings and adventures. Butterbur mentions that business has been bad, with many strangers and evil creatures lurking about and he is glad to hear the news that the King has been restored. Bill, the pony, has also returned to Bree, and is now returned to Sam. The company stays in the inn for two nights, and then leave towards the Shire. Gandalf leaves the hobbits, for he intends to visit Tom Bombadil. He advises to the hobbits to hurry, hinting that things might be amiss in the Shire.

Chapter 8: The Scouring of the Shire

The four hobbits come to the Shire, and find that indeed much has changed: the Brandywine Bridge is guarded by several Shirriffs, who deny them entrance. It seems that Lotho Baggins has taken over in the Shire, calling himself „the Chief“ and enforcing a long number of unfair rules. The Shire is full of ruffians (there's Bill Ferny at the Bridge), many of them being squint-eyed Isengarders and there has been much burning and senseless destruction. The travellers break in (against the rules) and spend a night in the Shirriff-house. The next day they encounter a group of Shirriffs in Frogmorton and a group of ruffians in Hobbiton, but both fail to arrest them, being surprised and frightened to meet four fearless and well-armed hobbits. The hobbits, with the help of Farmer Cotton, start an uprising against the oppressors. First a small group of ruffians attempts to calm down the situation, but outnumbered by the hobbits they hand themselves in. Pippin brings a large number of Tooks and together they deal with the next attack of the majority of the ruffians. Then a group of hobbits, led by Frodo and his friends, go to Bag End to find Lotho. Instead, they find Saruman, who had been the organiser behind all the trouble. They tell him to leave, and Wormtongue (who seems to have murdered Lotho at Saruman's command) in wrath and despair stabs him and is then shot by three hobbit-bowmen. This also marks the end of the War of the Ring.

Chapter 9: The Gray Havens

These turbulent events are followed by a splendid, prosperous and happy year. The whole Shire is busy repairing the harms done by Saruman's ruffians. Sam remembers Galadriel's gift and discovers that the box contains a strange dust and a single silver seed. He uses the dust to plant trees all over the Shire where they had been hewn down by the ruffians. He plants the silver nut in the Party Field in Hobbiton and out of it grows a beautiful tree. Sam marries Rose Cotton, Frodo moves back to Bag End and Sam and Rose come to live there as well. The next year their first daughter, Elanor, is born. On the anniversaries of the events at Weathertop and Cirith Ungol Frodo's old wounds hurt him again. In September, as Bilbo's birthday is approaching, Frodo and Sam set out again (towards Rivendell, as Sam thinks, though he does not intend to go all the way). Yet in the woods of the Shire they meet a large number of Elves, including Elrond and Galadriel. Bilbo is among them as well. Finally, Sam realizes that Frodo intends to go to the Grey

Havens, to pass over the Sea with the Elves and Bilbo. In the Havens, Círdan the Shipwright and Gandalf await them. Gandalf, too, will board the ship. He has brought Pippin and Merry along as well, so that Sam will not be alone on the way home. Thus, the Elven-ship leaves Middle-earth and the three hobbits return to the Shire.

Abbildungsverzeichnis

Titelbild: Originalbild, keine Rechte eingetragen. <https://camp-sahara-holidays-m-hamid.hotel-mix.de/#lg=3740358&slide=994795885>

Abb. 1 Gabriel Thoma und Alexander Abele (Eigene Darstellung)

Abb. 2 Gabriel Thoma und Alexander Abele (Eigene Darstellung)

Abb. 3 Gabriel Thoma und Alexander Abele (Eigene Darstellung)

Abb. 4 Gabriel Thoma und Alexander Abele (Eigene Darstellung)

Abb. 5 Aktive Hirnregionen beim reinen Faktenhören (links) und beim Storytelling (rechts) (Böttger, 2023)

Abb. 6 Aktive Hirnregionen beim Sprechen und Hörverstehen (Weber & Böttger, 2021)

Abb. 7 Das Pentagramm des Deep Storytelling (Eigene Darstellung)

Abb. 8 Mögliche Handlungsstränge von „Terror on the Titanic“ (Eigene Darstellung)

Abb. 9 Entwurf und Bestandteile des digitalen Gamebooks (Möslein-Tröppner & Bernhard, 2018: 25)

Abb. 10 Beispiel für die Entscheidungsmöglichkeiten und Einbindung von anderen Medien (Tenopia Island, S.7)

Abb. 10 The Shire (Foto: Böttger privat)

Abb. 11 The Fellowship (Foto: Böttger privat)

Abb. 12 Mordor (Foto: Böttger privat)

Literaturverzeichnis

- Anderson, K. E. (2010). Storytelling. In H. J. Birx (Ed.), *21st century anthropology: A reference handbook* (pp. 277-286). SAGE Publications.
- Anselm, S. (2021). Umgang mit Fragen der Werteerziehung: Anmerkungen zu einem unverzichtbaren Bildungsziel. *Schule verantworten | Führungskultur Innovation Autonomie*, 2, 7–14.
- Bala, E. (2015). Storytelling in EFL classes. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 2(2), 20-23.
- Bucay, J. (2014). *Let me tell you a story: Tales along the road to happiness* (S. Janson, Trans.). Penguin Books.
- Böttger, H. (2016). *Neurodidaktik des frühen Sprachenlernens: Wo die Sprache zuhause ist*. Verlag Julius Klinkhardt.
- Böttger, Heiner (2023): *Neurodidaktik des frühen Sprachenlernens*. Wo die Sprache zuhause ist. Stuttgart: utb.
- Böttger, H. (2023). Geschichten. In *Gehirn und Sprache - Neurodidaktik für das Klassenzimmer/ Klett Akademie für Fremdsprachendidaktik - Neurowissenschaften und Fremdsprachenunterricht*. Klett. <https://www.klett.de/inhalt/sixcms/media.php/437/Geschichten.pdf>
- Chalquist, C. (2017). *Deep Storytelling*. A Worldrede Academy Course. <https://www.chalquist.com/deep-psychology>
- Daniels, Z. (2008). *Entwicklung schulischer Interessen im Jugendalter*. Waxmann Verlag.
- Eccles, J. S., & Wigfield, A. (2002). Motivational beliefs, values, and goals. *Annual Review of Psychology*, 53(1), 109–132.
- Eysenck, M. W., & Keane, M. T. (2015). *Cognitive psychology: A student's handbook* (7th ed.). Psychology Press, Taylor & Francis Group.
- Figueiredo, M., & Bidarra, J. (2015). The development of a gamebook for education. *Procedia Computer Science*, 67, 322–331. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.09.276>
- Fitzgibbon, H. B., & Wilhelm, K. H. (1998). Storytelling in ESL/EFL classrooms. *TESL Reporter*, 31, 11-11.
- Friedmann, J. (2018). *Storytelling: Einführung in Theorie und Praxis narrativer Gestaltung*. UVK Verlag.
- Gilligan, A. (2011). *Pirate Treasure of the Onyx Dragon*. Choose Your Own Adventure.

- Hanewinkel, R., Hansen, J., Janßen, J., & Morgenstern, M. (2019). Kinder- und Jugendgesundheit in Schulen – Ergebnisbericht der Welle 3. *Präventionsradar*, 24-25.
- Helmke, A., Helmke, T., Lenske, G., Pham, G., Praetorius, A. K., Schrader, F. W., et al. (2016). Evidenzbasierte Methoden der Unterrichtsdiagnostik und -entwicklung (6.0 ed.). Koblenz und Landau.
- Hille, K., Vogt, K., Fritz, M., & Sambanis, M. (2010). Szenisches Lernen im Fremdsprachenunterricht – die Evaluation eines Schulversuchs. *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung*, 5(3), 17–18.
- Hoffmann, S. (n.d.). Albert Einstein: Seine schönsten Zitate. *GEOLino*. Retrieved from <https://www.geo.de/geolino/mensch/19221-rtkl-sprueche-albert-einstein-seine-schoensten-zitate>
- Holm-Hadulla, R. M. (2016). Ohne klare Strukturen gibt es keine Kreativität. *Haysworld*, 16-17.
- Jank, W., & Meyer, H. (2021). *Didaktische Modelle* (14th ed.). Cornelsen.
- Karli, R. M. (2015). *Cleaning house: A chooseable path novel for learning English expressions* (Turn of Phrase ESL series). Night Owls Press.
- Kocher, D. (2019). *Fremdsprachliches Lernen und Gestalten nach dem „Storyline Approach“ in Schule und Hochschule* (6th ed.). Narr Francke Attempto.
- Kultusministerkonferenz. (2003). Beschlüsse der Kultusministerkonferenz. *Bildungsstandards für die erste Fremdsprache (Englisch/Französisch) für den Mittleren Schulabschluss. Beschluss vom 04.12.2003*. Bonn. Retrieved from http://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2003/2003_12_04-BS-erste-Fremdsprache.pdf
- Kultusministerkonferenz. (2012). *Bildungsstandards für die fortgeführte Fremdsprache (Englisch/Französisch) für die Allgemeine Hochschulreife*. Bonn. Retrieved from https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_10_18-Bildungsstandards-Fortgef-FS-Abi.pdf
- Mansfield, K. (2005). The Garden Party. In M. Crane (Ed.), 50 *Great Short Stories* (pp. 1-16). Bantam Dell.
- Meissner, K. (2015). An honest mistake. Retrieved from <https://www.commonlit.org/en/texts/an-honest-mistake>
- Meyer, H. (2021). *Was ist guter Unterricht?* (15th ed.). Cornelsen.
- Möslein-Tröppner, B., & Bernhard, W. (2018). *Digitale Gamebooks in der Bildung: Spielerisch lehren und lernen mit interaktiven Stories*. Springer Gabler.

- Murty, V. P., Ritchey, M., Adcock, R. A., & LaBar, K. S. (2010). fMRI studies of successful emotional memory encoding: A quantitative meta-analysis. *Neuropsychologia*, 48(12), 3459–3469.
- Neis, C. (2021). Ganzheitlicher Fremdsprachenunterricht – Ein Ansatz für den interaktiven Unterricht an Schule und Hochschule. *International Journal of Latest Research in Humanities and Social Science*, 4, 27-53.
- Packard, E. (1986). *Tenopia Island*. Bantam Books.
- RT Book Reviews. (n.d.). *The importance of J.R.R. Tolkien's works*. Abgerufen am 23. Juli 2024, von <https://www.rtbookreviews.com/best-lord-of-the-rings-books/>
- Sambanis, M. (2014). Bewegtes Lernen - unterrichtliches Vorgehen, Effekte, Ursachen. In Böttger, H. & Gien, G. (Eds.), *The Multilingual Brain - Zum neurodidaktischen Umgang mit Mehrsprachigkeit* (pp. 118-132). Academic Press.
- Schäfer, E. (2020). Spielbücher als Brücke zu literarischer Kompetenz. In C. Koch, C. Schlaak, & S. Thiele (Eds.), *Zwischen Kreativität und literarischer Tradition: Zum Potential von literarischen Texten in einem kompetenzorientierten Spanischunterricht* (pp. 61–78). Ibidem.
- Slechta, M. M. (2015). *The spoonmaker's diamond: A chooseable path novel for learning English expressions* (Turn of Phrase ESL series). Night Owls Press.
- Slechta, M. M., & Karli, R. M. (2016). Gamebooks for the ESL classroom. *Turn of Phrase ESL*, 46(1), 30–32.
- Tolkien, J. R. R. (1954). *The Fellowship of the Ring*. George Allen & Unwin.
- Tolkien, J. R. R. (1972). *Der Herr der Ringe: Die Gefährten* (M. Carroux, Trans.). Klett-Cotta.
- Torrence, J. (2015, December 21). Jackie Torrence shares her secrets for storytelling [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=cNyhQm3hLXk>
- Wallace, J. (1996). *Terror on the Titanic*. Chooseco Llc.
- Weber, P., & Ebner, M. (2011). Game-based learning - Spielend Lernen? In M. Ebner & S. Schön (Eds.), *L3T. Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien* (2nd ed., pp. 267–276). <https://doi.org/10.25656/01:8352>
- Weber, P., Böttger, H. (2021). Schritt 3: Synchronisieren und verbinden. In *Vertrieb trifft Hirnforschung. Edition Sales Excellence*. Springer Gabler, Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-34241-8_5
- Wright, A. (1995). *Storytelling with children*. Oxford University Press.

Wright, A. (2008). *Storytelling with children* (2nd ed.). Oxford University Press.

Yang, Y.-T. C., & Wu, W.-C. I. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. *Computers & Education*, 59(2), 339–352.

