

Universität Duisburg-Essen

Sommersemester 2021

Seminar: Begleitseminar Deutsch zum Praxissemester 2021

Dr. Ulrike Behrens

Textrevision mit dem Story Grammar Marker

Praxisbericht im Hauptstudium

Vorgelegt von:

Magdalena Koch

LA MA Grundschule

Sprachliche Grundbildung (vertieft)

2. Fachsemester

Matr.nr. 3065967

Am Birkenhain 11

46562 Voerde

Tel. 015772469053

E-Mail: magdalena.koch@stud.uni-due.de

Abgabe am: 30. September 2021

Inhalt

1 Einleitung	2
2 Theoretischer Hintergrund	4
2.1 Story Grammar – Erzählungen und ihre Struktur	4
2.2 Der Story Grammar Marker	6
2.3 Textrevision im Kontext von Schreibprozessmodellen.....	8
2.4 Formen der Textrevision	11
2.5 Textrevision mit dem Story Grammar Marker – Erwartete Effekte auf den Text	11
3 Methode.....	13
4 Ergebnisse	15
4.1 Prätest	15
4.2 Posttest.....	16
4.3 Prätest und Posttest im Vergleich.....	17
5 Diskussion	18
6 Fazit	20
Literaturverzeichnis.....	I
Anhang	III

1 Einleitung

Im Rahmen des Deutschunterrichts in der Grundschule lernen Schülerinnen und Schüler, Texte situations- und adressatengerecht zu verfassen. Dazu gehört, dass sie ihr Textprodukt planen, schreiben und überarbeiten (vgl. MSW 2008, S. 26). Das in diesem Bericht vorgestellte Projekt bezieht sich dabei auf den Überarbeitungsprozess. Überarbeitungsprozesse gestalten sich als komplex, zumal Diskrepanzen zwischen der angestrebten Textversion und einem aktuellen Zwischenprodukt identifiziert, Lösungsstrategien ausgewählt und Schreibprozesse neu ausgerichtet werden müssen, um die betroffenen Textpassagen zu überarbeiten (vgl. Philipp 2014, S. 46).

Neuere Forschungsergebnisse zeigen, dass Kinder beim Verfassen eigener Texte im Vergleich zu Ausdruckshilfen (z.B. Wortspeicher) vor allem von strukturellen Hilfen, bzw. von sogenannten Schema- und Prozedurprofilierungen, profitieren (vgl. Rüßmann et al. 2016, S. 53). Solche Hilfen ordnen den einzelnen Textelementen bestimmte Funktionen zu, die für Schreibende transparent gemacht werden (vgl. Rüßmann et al. 2016, S. 49). Der *Story Grammar Marker (SGM)* ist ein Material, welches bisher hauptsächlich im angloamerikanischen Raum verbreitet ist und zur Strukturierung und Visualisierung von mündlichen sowie schriftlichen Erzählungen genutzt wird (vgl. Moreau 2021). Daher kann er auch der von RÜßMANN ET AL. dargestellten Schema- und Prozedurprofilierung zugeordnet werden.

Mit dem Überarbeitungsprozess auf der einen und dem SGM als Strukturierungshilfe auf der anderen Seite, lässt sich die folgende Forschungsfrage ableiten: „Inwiefern profitieren die Überarbeitungen eigener Texte von einer Strukturierungshilfe mit dem SGM?“. Mit dem Überarbeitungsprozess auf der einen und dem SGM als Strukturierungshilfe auf der anderen Seite lässt sich die folgende Forschungsfrage ableiten: „Inwiefern profitieren die Überarbeitungen eigener Texte von einer Strukturierungshilfe mit dem SGM?“.

Zur Beantwortung dieser Fragestellung wird zunächst ein Überblick über die Konzepte der Textüberarbeitung im Kontext einschlägiger Schreibprozessmodelle (Hayes & Flower, Baumann & Pohl) und die Strukturierung von Erzählungen gegeben. Ferner soll auch auf die Konzeption des Materials und des geplanten methodischen

Vorgehens eingegangen werden, an die sich eine Ergebnisdarstellung anschließt. Schließlich werden zentrale Ergebnisse diskutiert.

2 Theoretischer Hintergrund

Nachfolgend wird ein Überblick über die Struktur von Erzählungen, das Material SGM sowie den Überarbeitungsprozess im Kontext einschlägiger Schreibprozessmodelle gegeben.

2.1 Story Grammar – Erzählungen und ihre Struktur

Die Textsorte der Erzählung ist eine mündliche oder schriftliche Art der Darstellung von Geschehnissen. Dabei liegen die Geschehnisse der eigentlichen Darstellung zeitlich voraus (vgl. Martínez & Scheffel 2016, S. 11 f.). Obschon bestimmte Texte der Textsorte der Erzählung zugeordnet werden können, weisen all diese Texte nicht die gleichen Eigenschaften und Merkmale auf, sodass ein Schema der Zuordnung klar ersichtlich wird (vgl. Fix 2008, S. 80). Dennoch besteht allgemein eine klare Idee von dem, was eine Erzählung ausmacht (vgl. Rumelhart 1975, S. 211).

RUMELHART entwickelte 1975 ein Regelsystem, in dem er die Struktur von Erzählungen zu erfassen versucht und bezeichnete es als *Story Grammar*. Story Grammar stellt ein kombinatorisches Regelsystem bestehend aus zwei untergeordneten Regelsystemen dar: Im ersten werden syntaktische Grundsätze dargelegt, nach denen die Struktur einer Erzählung entsteht. Das zweite besteht aus Vorschriften für die semantische Interpretation dieser strukturellen Elemente. (vgl. Rumelhart 1975, S. 213).

Die erste syntaktische Regel besagt, dass sich eine Erzählung stets aus einem *Setting* und einer sich daran anschließenden *Episode* zusammensetzt. Ein Setting gibt dabei Auskünfte über die zeitliche und örtliche Situierung der Erzählung sowie die (Haupt-) Figuren (vgl. Rumelhart 1975, S. 213). Die Episode nimmt den übrig gebliebenen Teil ein. Entsprechend besagt die erste semantische Regel, dass das Setting einen Rahmen schafft, in den sich die Episode eingliedern kann (vgl. Rumelhart 1975, S. 214).

Die zweite syntaktische Regel drückt aus, dass das Setting aus einer Reihe von Propositionen besteht (vgl. Rumelhart 1975, S. 214). Dabei stellen Propositionen semantische Einheiten auf der Satzebene dar, deren Bedeutungsgehalt unabhängig von der jeweiligen sprachlichen Realisierung des Satzes sind (vgl. Fix 2008, S. 77).

Entsprechend verweist die zweite syntaktische Regel darauf, dass die Informationen, welche über die Propositionen erteilt werden, als eine Art Datenbank zusammengesetzt werden (vgl. Rumelhart 1975, S. 214).

Nach der dritten syntaktischen Regel setzt sich eine Episode stets aus einem Ereignis und einer Reaktion zusammen. So ruft ein Ereignis stets eine Reaktion in einer Figur hervor. Dabei stehen nach der dritten semantischen Regel das Ereignis und die Reaktion, die durch das Ereignis ausgelöst wird, in einem kausalen Zusammenhang (vgl. Rumelhart 1975, S. 214).

Ein Ereignis kann sich laut vierter syntaktischer Regel entweder aus einer Episode, einem Zustandswechsel oder einer Handlung der Figuren zusammensetzen. Ein Event kann zusätzlich auch aus mehreren kleineren Events bestehen (vgl. Rumelhart 1975, S. 215). Nach der vierten semantischen Regel muss entweder ein Event aus einer bestimmten Logik aus einem vorangegangenen Event folgen. Die zweite Möglichkeit wäre, dass auf ein bestimmtes Event zufälligerweise ein anderes folgt (vgl. Rumelhart 1975, S. 215).

Die fünfte syntaktische Regel bezieht sich auf die Reaktion der Figuren. Sie besteht zum einen aus der *Internal Response* und der *Overt Response*. Laut der fünften semantischen Regel wird die Overt Response von der Internal Response motiviert (vgl. Rumelhart 1975, S. 216).

So besagt die sechste syntaktische Regel, dass sämtliche Gefühle und Wünsche der Figuren mit dem Begriff der Internal Response umfasst werden können (vgl. Rumelhart 1975, S. 216). Nach der sechsten semantischen Regel wird die Existenz der Overt Response durch die Gefühle und Wünsche der Figuren bedingt.

Weiterführend bezieht sich die siebte syntaktische Regel auf die Overt Response als eine oder mehrere Handlungen, die die Realisierung von Wünschen der Figuren bezwecken (vgl. Rumelhart 1975, S. 218). Nach der siebten semantischen Regel kann die Overt Response zum einen aus einer Handlung der Figuren bestehen oder zum anderen aus einem oder mehreren Versuchen, die Wünsche der Figuren in die Realität umzusetzen (vgl. Rumelhart 1975, S. 218).

Ferner verdeutlicht die achte syntaktische Regel, dass sich dieser Versuch in einen Plan zur Verwirklichung eines Wunsches und seine Umsetzung gliedert. Nach der

achten semantischen Regel motiviert der Plan die entsprechende Umsetzung (vgl. Rumelhart 1975, S. 219).

Die Struktur einer solchen Umsetzung wird im Rahmen der neunten syntaktischen Regel in eine oder mehrere Vorhandlungen, die Handlung selbst und eine Konsequenz der Handlung unterteilt. Entsprechend illustriert die neunte semantische Regel, dass eine oder mehrere Vorhandlungen die Handlung per se, welche die zugehörige Konsequenz entweder initiiert, verursacht oder ermöglicht (vgl. Rumelhart 1975, S. 220).

Die zehnte syntaktische und die zehnte semantische Regel umfassen die Unterteilung einer solchen Vorhandlung, welche sich durch ein untergeordnetes Ziel und einen entsprechenden Umsetzungsversuch auszeichnet (vgl. Rumelhart 1975, S. 221).

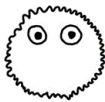
Die elfte und letzte Kombination aus syntaktischer und semantischer Regel verdeutlicht, dass sich die Konsequenz, die am Ende der eigentlichen Handlung steht, in eine Reaktion der Figuren oder ein weiteres Ereignis gliedert (vgl. Rumelhart 1975, S. 221).

2.2 Der Story Grammar Marker

Der *Story Grammar Marker* stellt ein Material zur Strukturierung und Visualisierung von mündlichen und schriftlichen Erzählungen dar, welches vor allem im angloamerikanischen Raum eingesetzt wird (vgl. Moreau 2021). Daher erfolgte eine Übersetzung des Materials in die deutsche Sprache. Der SGM besteht aus insgesamt neun Symbolen, denen jeweils ein Element einer Erzählung zugeordnet sind. Diese Symbole sind auf einem Faden aufgefädelt, sodass eine Art Sequenz entsteht (vgl. Moreau 2021). Das erste Symbol ist ein Kopf, welcher für die Figuren der Erzählung steht. Dabei sollen die Lernenden überlegen, welche Figuren in ihrer Erzählung vorkommen. Mit einem Stern wird der Schauplatz der Erzählung impliziert, für den zeitliche und örtliche Angaben gemacht werden sollen. Dazu können Sinneseindrücke einbezogen werden. Der Anstoß der Erzählung wird mit einem Fußballschuh symbolisiert, mit dem ein unerwartetes Ereignis gemeint ist, welches die Erzählung in Gang setzt. Mit einem glitzernden Herz werden dann sämtliche Gefühle der Figuren nach dem Anstoß zusammengefasst. Auf die Gefühle folgt dann ein Plan, der von den Figuren gewählt und konstruiert wird. Dargestellt wird der Plan mit einer Hand. An

den Plan schließt sich eine Sequenz von bis zu vier Lösungsversuchen an, mit denen der Plan realisiert werden soll. Veranschaulicht wird diese Sequenz mit nummerierten Perlen. Eine Perle mit einer gezackten Linie steht für ein Hindernis, welches die Realisierung des Plans verhindern könnte. Daran schließt sich eine Schleife an, welche sich auf einen gelungenen Lösungsversuch bezieht und die Auswirkungen auf die Situation und die Figuren beschreibt. Die Auflösung der Geschichte umfasst die Gedanken und Gefühle der Figuren über die finale Situation sowie eine Moral, die man aus der Geschichte lernen kann. Dargestellt wird die Auflösung mit einem Herz und einer Quaste aus losen Fäden (vgl. Moreau 2021).

Folgendermaßen lässt sich der SGM in das Regelsystem nach RUMELHART einordnen:

Story Grammar Marker	Regeln zur Story Grammar nach RUMELHART	Story Grammar Begriffe
Figuren 	1. Syntaktische und semantische Regel 2. Syntaktische und semantische Regel	- Setting - Propositionen
Schauplatz 	1. Syntaktische und semantische Regel 2. Syntaktische und semantische Regel	- Setting - Propositionen
Anstoß 	3. Syntaktische und semantische Regel 4. Syntaktische und semantische Regel	- Episode (Ereignis und Reaktion) - Ereignis/Event (Episode, Zustandswechsel oder Handlung der Figuren)
Gefühle 	3. Syntaktische und semantische Regel 5. Syntaktische und semantische Regel 6. Syntaktische und semantische Regel	- Episode (Ereignis und Reaktion) - Reaktion (internal und overt response) - internal response
Plan 	7. Syntaktische und semantische Regel 8. Syntaktische und semantische Regel	- overt response - Plan
Lösungsversuche 1 2 3 4	9. Syntaktische und semantische Regel 10. Syntaktische und semantische Regel	- Umsetzung (Vorhandlung, Handlung und Konsequenz)

<i>Hindernis</i> 	10. Syntaktische und semantische Regel	- Vorhandlung (untergeordnetes Ziel und Umsetzungsversuch)
<i>Auswirkungen</i> 	11. Syntaktische und semantische Regel	- Konsequenz (Reaktion und Ereignis/Event)
<i>Auflösung</i> 	11. Syntaktische und semantische Regel	- Konsequenz (Reaktion und Ereignis/Event)

2.3 Textrevision im Kontext von Schreibprozessmodellen

Die Textrevision stellt einen kontinuierlichen Überarbeitungsprozess dar, der sich über den gesamten Schreibprozess erstreckt. Nachfolgend wird der Prozess der Textrevision in die Schreibprozessmodelle von FLOWER und HAYES sowie BAURMANN und POHL eingeordnet.

Das Schreibprozessmodell nach FLOWER und HAYES stellt einen Umriss des Schreibprozesses als beziehungsreiches Zusammenwirken von kognitiven Teilprozessen, unter Einschluss des Überarbeitungsprozesses, dar. Die Hauptkomponente *Task Environment* bzw. der Schreibauftrag umfasst die Teilkomponenten *Rhetorical Problem* als Schreib Anlass samt Anforderungen (Thema, Adressat, spezielle Anforderungen) und *Text produced so far* als den sich stetig weiterentwickelnden Text (vgl. Flower & Hayes 1981, S. 369 f.). Die Komponente *Long Term Memory* umfasst eine Art Langzeitgedächtnis, in dem alle Informationen zum Thema des Textes, zum Adressaten, aber auch prozedurales Schreibwissen abgespeichert sind (vgl. Flower & Hayes 1981, S. 371 f.). Die Komponente *Writing Process*, die sich also auf den Schreibprozess selbst bezieht, umfasst die Teilprozesse *Planning*, *Translating* und *Reviewing* sowie den Monitor als koordinierendes Element (s. Abb. 1). Der Teilprozess *Planning* bezieht sich auf alle Wissensbestände, die für den Schreibprozess von Nöten sind (vgl. Flower & Hayes 1981, S. 372 f.). Der Teilprozess *Translating* besteht in der Verbalisierung der in der Planungsphase generierten Ideen (vgl. Flower & Hayes 1981, S. 373). Der Überarbeitungsprozess, um den es in diesem Projektbericht hauptsächlich geht, wird im Modell von FLOWER &

HAYES mit dem Begriff *Reviewing* bezeichnet. Dabei wird der Überarbeitungsprozess in zwei untergeordnete Teilprozesse gegliedert: *Evaluating* und *Revising*. Beim Evaluating wird das bereits Geschriebene gelesen und unter Beachtung bestimmter Anforderungen, welche im *Rhetorical Problem* gesetzt werden, bewertet. Daran schließt sich das Revising an, bei dem zu verbessernde Stellen im Text angeglichen werden. Die Besonderheit des Überarbeitungsprozesses im dargestellten Schreibprozessmodell besteht darin, dass er neue Schleifen des Planning und Translating zu initiieren vermag. Außerdem kann er in Form seiner Komponenten in jedem Teilprozess des Schreibprozessmodells auftreten (vgl. Flower & Hayes 1981, S. 374). Ein weiterer, dem Schreibprozess selbst innewohnender Mechanismus ist der *Monitor*. Durch den Monitor werden alle Teilprozesse überwacht sowie angestoßen und ausgesetzt (vgl. Flower & Hayes 1981, S. 374 f.).

Der Schreibprozess gestaltet sich nach diesen Angaben vielmehr als zirkulärer Prozess, in der schleifenartig bestimmte Teilprozesse mehrfach ablaufen und sich beeinflussen, sodass ein Schreibprozess je nach Verfasser bzw. Verfasserin stark variieren kann (vgl. Flower & Hayes 1981, S. 375).

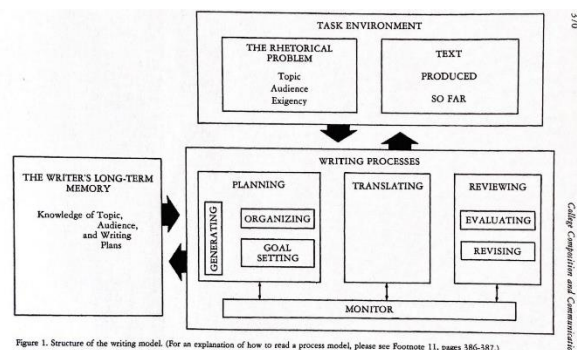


Abb. 1: Schreibprozessmodell nach Flower & Hayes (aus: Flower & Hayes 1981, S. 370)

Ein weiteres Model zum Schreibprozess stammt von BAURMANN und POHL. Hier werden zwei Perspektiven auf die Schreibkompetenz berücksichtigt: die Prozessperspektive und die Produktperspektive. Dabei wird die eine Perspektive durch die andere bedingt (vgl. Baumann & Pohl 2017, S. 94 f.). Der Produktperspektive, welche den Text als fertiges Konstrukt in den Blick nimmt, wohnen die Ausdruckskompetenz, die Kontextualisierungskompetenz, die Antizipationskompetenz sowie die Textgestaltungskompetenz inne (vgl. Abb. 2). Die Prozessperspektive setzt sich aus der Planungskompetenz, der

Formulierungskompetenz und der Überarbeitungskompetenz zusammen. Auffällig ist, dass die Prozessperspektive strukturelle Ähnlichkeiten mit dem Schreibprozess nach FLOWER und HAYES aufweist. So setzt sich auch der Writing Process aus einer Planungs-, Verbalisierungs- und Überarbeitungskomponente zusammen. Anders als bei FLOWER und HAYES setzt sich die Planungskompetenz bei BAURMANN und POHL zunächst aus der Anordnung inhaltlicher Elemente in einem Text zusammen. Mit der Formulierungskompetenz wird die Kapazität sowie die Wahl sprachlicher Mittel für die sprachliche Umsetzung der Textinhaltelemente zusammengefasst (vgl. Abb. 2). Schließlich meint die Überarbeitungskompetenz, dass der Schreiber bzw. die Schreiberin sich vom Text entfernen kann, um überarbeitungswürdige Stellen im Text zu finden, diese einzuordnen und Überarbeitungsmöglichkeiten zu berücksichtigen (vgl. Abb. 2). Eine mögliche Vorgehensweise ist, dass der Schreiber bzw. die Schreiberin zunächst auffällige Oberflächenstrukturen des Textes überarbeitet und sich sukzessiv Textelementen widmet, welche die grundsätzliche Textstruktur bilden (vgl. Baurmann & Pohl 2017, S. 98). Deklaratives Wissen, metakognitives und Problemlösewissen, prozedurales Wissen sowie die Motivation wirken insgesamt auf die Schreibkompetenz ein (s. Abb.1).

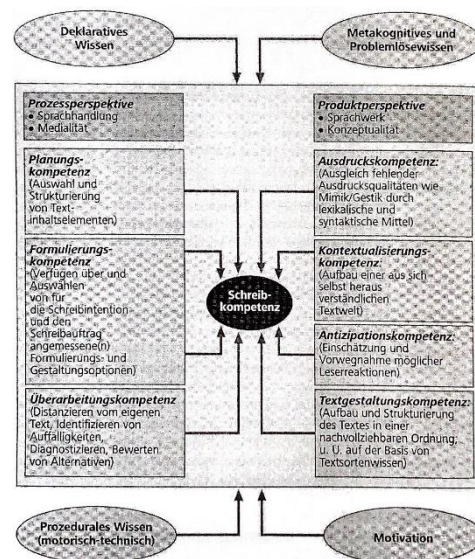


Abb. 2: Schreibkompetenz nach Baurmann & Pohl (aus: Baurmann & Pohl 2017, S. 96)

2.4 Formen der Textrevision

Überarbeitungen an einem Textentwurf können auf unterschiedliche Weise erfolgen. Eine Klassifikation der Überarbeitungen nach Handlungstypen wurde von HELD vorgenommen. Dabei wird zwischen fünf Handlungstypen unterschieden: die *Addition*, die *Deletion*, die *Permutation* und die *Substitution* sowie die *Variation* (vgl. Anskeit 2019, S. 34). Bei der Addition wird Neues ergänzt. Im Rahmen der Deletion hingegen werden nicht notwendige Elemente im Text entfernt. Mit der Permutation ist eine Modifikation der Abfolge im Text gemeint. Wird ein Teil im Text durch einen neuen ersetzt, sodass die semantische Bedeutung auf lokaler Textebene verändert wird, so spricht man nach HELD von einer Substitution. Schließlich wird ein solcher Ersatz ohne Bedeutungsverschiebung oder -veränderung als Variation bezeichnet (vgl. Anskeit 2019, S. 34).

2.5 Textrevision mit dem Story Grammar Marker – Erwartete Effekte auf den Text

Durch den Einsatz des SGM in einer Revisionsphase wird dem jeweiligen Verfasser bzw. der jeweiligen Verfasserin ein Modell dargeboten, welches eine Erzählung in ihrer finalen Version abzubilden versucht. Diese Zielvorstellung kann dazu anleiten, die Symbole, die für bestimmte Komponenten der Erzählung stehen, im eigenen Text wiederzufinden. Neben dieser Phase der Identifikation vorhandener Komponenten können gegebenenfalls fehlende Komponenten im eigenen Text als Diskrepanz zwischen dem Zwischenprodukt einer Erzählung und der durch das Material visualisierten Struktur festgestellt werden. Zusätzlich kann es auch dazu anregen, eine Erzählung nicht als eine Aneinanderreihung von Sätzen mit verschiedenen Bedeutungen zu fassen, sondern sie als eine ineinander verwobene Einheit zu beleuchten.

Ein Profitieren durch den Einsatz einer Strukturierungshilfe wie dem SGM bestünde dann darin, dass die zu überarbeitenden Textversionen hinsichtlich der Elemente der Strukturierung von Erzählungen beleuchtet und umgeformt würden. Zu unterstreichen ist hier, dass es sich bei der Strukturierung um einen Teilaspekt von Textqualität handelt, welche an die linguistischen Ebenen angelehnt werden kann. Dabei ist die Textstruktur Teil der Pragmatik und der textuellen Ebene (vgl. Fix 2008, S. 65 f.).

Einen direkten Effekt auf den Text mit Blick auf die anderen linguistischen Ebenen scheint nicht erwartbar zu sein. Nichtsdestotrotz kann es durchaus sein, dass indirekte Effekte auf anderen linguistischen Ebenen auftreten können. So kann das Element *Gefühle* durchaus das lexikalische Feld der Adjektive zum Ausdruck von Gefühlen eröffnen, sodass sich ein Text auch in dieser Hinsicht verändert. Die Untersuchung dieser indirekten Effekte würde den Rahmen dieser Arbeit jedoch überschreiten.

3 Methode

Um die Überarbeitung mit dem SGM näher zu betrachten, wird folgendes methodisches Vorgehen gewählt:

In einer dritten Klasse wird ein Schreibauftrag aus dem Spracharbeitsheft der Schule erteilt. Dabei handelt es sich um eine angefangene Erzählung, in der ein Teddybär aus einem Spielzeugmuseum ausbricht, um eine Abenteuerreise zu erleben (vgl. Hinze 2016, S. 54). Die Kinder wurden in einem ersten Schreibprozess dazu aufgefordert, diese Erzählung weiterzuschreiben. Die dadurch entstandene erste Textversion wurde für die Kinder in einer einheitlichen Grundschrift abgetippt und auch die Rechtschreibfehler wurden zur besseren Lesbarkeit korrigiert. Der nächste Schritt bestand in der Einführung des SGM. Dazu wird der SGM, Tafelschilder mit den einzelnen Bedeutungen der Story Grammar Symbole, ein Merkposter zum Einheften sowie ein Planungsbogen für die Überarbeitungen mit dem Material genutzt. Da sich herausstellte, dass die Lerngruppe durch das Pandemiegeschehen kaum eigene Erzählungen geschrieben hatte und es daher auch wenige Gelegenheiten gab, um sich intensiv mit dem Überarbeitungsprozess per se auseinanderzusetzen, wurde der SGM und auch der Überarbeitungsprozess modifiziert. So sollten zum einen nur ausgewählte Elemente des SGM thematisiert werden: Figuren, Schauplatz, Anstoß, Gefühle, Plan, ein bis drei Lösungsversuche sowie die Auflösung. Eine weitere Anpassung des Vorgehens bestand in der Gestaltung der Überarbeitungsphase: Es fanden Treffen in Kleingruppen statt, in denen die Kinder über den SGM und ihre eigenen Texte ins Gespräch kamen. In dieser kooperativen Phase wurde gemeinsam in der Kleingruppe ein Überarbeitungsbogen für die einzelnen Texte der Kinder ausgefüllt, in dem die noch zu ergänzenden SGM-Elemente angekreuzt und um einige Stichpunkte und Formulierungshilfen ergänzt wurden. Nach diesem Treffen haben die Kinder ihre Texte individuell überarbeitet. Diese überarbeitete Textversion soll dann mit der ersten Textversion verglichen werden. Auf diese Weise sollen im Nachgang die erfolgten bzw. nicht erfolgten strukturellen Überarbeitungen ausgewertet und diskutiert werden.

Das Textkorpus setzt sich insgesamt aus N=22 Erzählungen mit einer ersten sowie einer überarbeiteten Version zusammen (abgetippte Texte s. Anhang). Insgesamt wurden 25 Erzählungen verfasst, wobei nur jene Texte in die Auswertung einfließen

konnten, für die sowohl eine erste Version als auch eine überarbeitete Version vorliegt. Der Erhebungszeitraum erstreckte sich über zwei Wochen.

Ausgewertet werden die in der ersten Textversion enthaltenen SGM-Elemente. Ausgewertet werden die in der ersten Textversion enthaltenen SGM-Elemente. Im nächsten Schritt werden die überarbeiteten Erzählungen beleuchtet, indem sowohl die durch die Überarbeitung ergänzten bzw. modifizierten SGM-Elemente als auch die Formen der erfolgten Überarbeitung (s. Kapitel 2.4) quantitativ ausgewertet werden.

4 Ergebnisse

Im Folgenden werden die Ergebnisse für die Textversionen vor der Überarbeitung mit dem SGM und für die Textversionen nach der Überarbeitung mit dem SGM dargestellt. Die Tabellen und Grafiken wurden mit SPSS erstellt.

4.1 Prätest

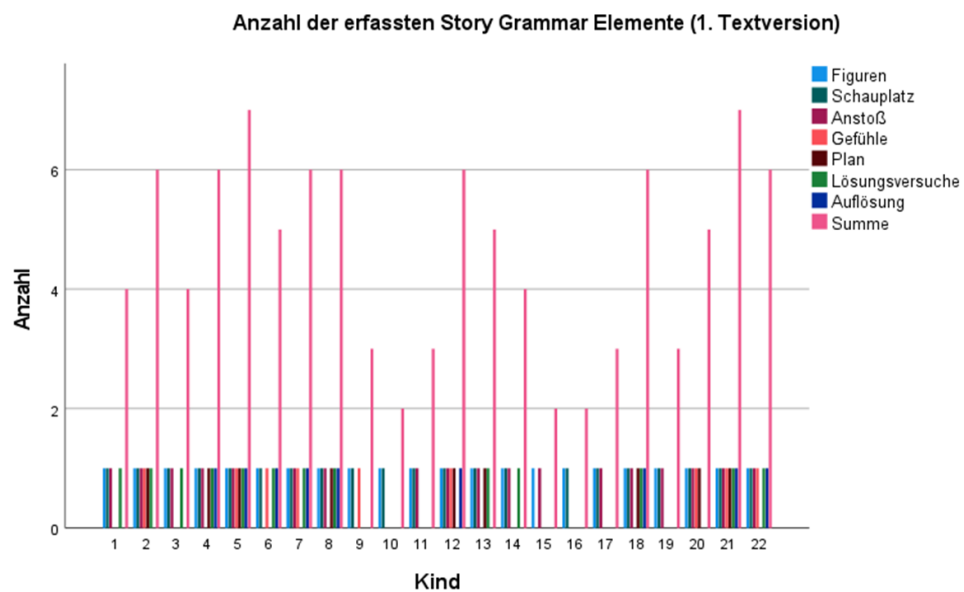


Abb. 3: Anzahl der erfassten Story Grammar Elemente (1. Textversion)

Statistiken (1. Textversion)

		Figuren	Schauplatz	Anstoß	Gefühle	Plan	Lösungsversuche	Auflösung	Summe
N	Gültig	22	22	22	22	22	22	22	22
	Fehlend	0	0	0	0	0	0	0	0
Mittelwert		1,00	,95	,82	,41	,41	,59	,41	4,59
Median		1,00	1,00	1,00	,00	,00	1,00	,00	5,00
Modus		1	1	1	0	0	1	0	6
Std.-Abweichung		,000	,213	,395	,503	,503	,503	,503	1,652
Varianz		,000	,045	,156	,253	,253	,253	,253	2,729

Abb. 4: Lage- und Streuungsmaße (1. Textversion)

Anhand von Abbildungen 3 und 4 lässt sich festhalten, dass das arithmetische Mittel bei $\bar{x}=4,59$ liegt. Das bedeutet, dass 4,59 von sieben möglichen SGM-Elementen verschriftlicht wurden. Dabei streuen die Werte mit einer Standardabweichung von 1,652. Die am seltensten vorkommenden Elemente sind *Gefühle*, *Plan* und *Auflösung*. Das am häufigsten vorkommende Element ist *Figuren*. Es wurden mit Blick auf das

gesamte Textkorpus minimal zwei und maximal sieben Story Grammar-Elemente verschriftet.

4.2 Posttest

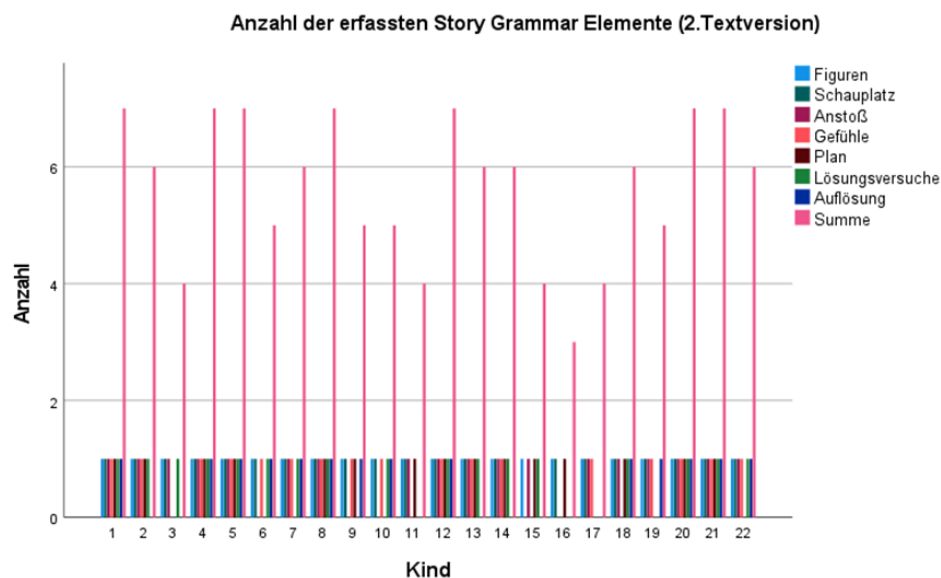


Abb. 5: Anzahl der erfassten Story Grammar-Elemente (2. Textversion)

Statistiken (2. Textversion)

		Figuren	Schauplatz	Anstoß	Gefühle	Plan	Lösungsversuche	Auflösung	Summe
N	Gültig	22	22	22	22	22	22	22	22
	Fehlend	0	0	0	0	0	0	0	0
Mittelwert		1,00	,95	,82	,77	,68	,77	,64	5,64
Median		1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	6,00
Modus		1	1	1	1	1	1	1	7
Std.-Abweichung		,000	,213	,395	,429	,477	,429	,492	1,255
Varianz		,000	,045	,156	,184	,227	,184	,242	1,576

Abb. 6: Lage- und Streuungsmaße (2. Textversion)

Mit Blick auf die Abbildungen 5 und 7 lässt sich zusammenfassen, dass das arithmetische Mittel bei $\bar{x}=5,64$ liegt. Es wurden folglich 5,64 von sieben möglichen Elementen durchschnittlich verschriftet. Mit einer Standardabweichung von 1,255 liegen die Werte in ihrer Streuung etwas dichter beieinander als die Werte für die erste Textversion. Das am seltensten vorkommende Element ist die *Auflösung*, wobei auch hier $\bar{x}$ um 0,23 leicht angestiegen ist. Mit einer Anzahl von 19 wurde die Addition für die Überarbeitung am häufigsten genutzt. Ebenfalls kam die Variation mit einer

Anzahl von drei vor. Nur einmal kam die Permutation vor, wobei die Deletion und die Substitution nicht genutzt wurden (vgl. Anhang Auswertungsbogen 2. Textversion).

4.3 Prätest und Posttest im Vergleich

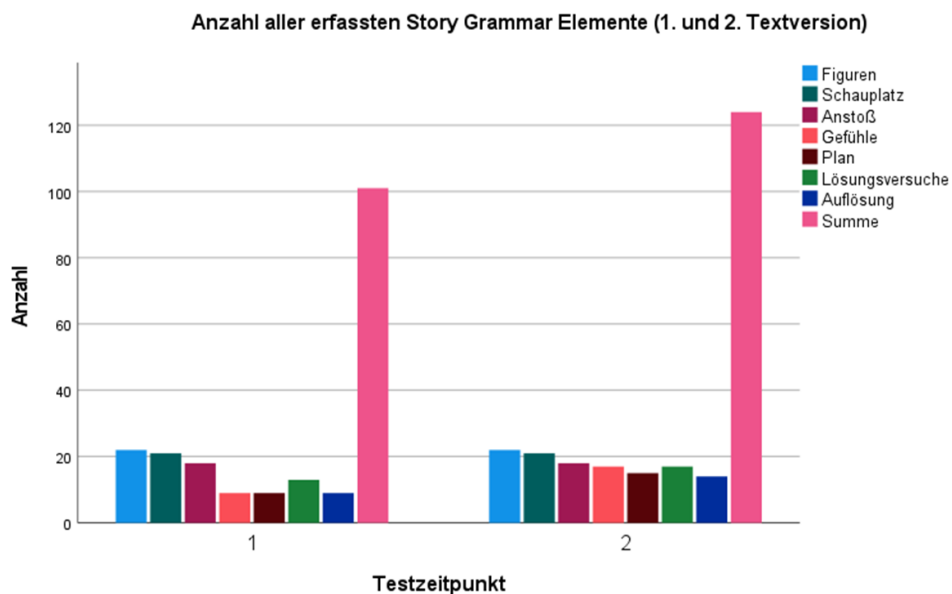


Abb. 7: Anzahl aller erfassten Story Grammar-Elemente (1. und 2. Textversion)

Abbildung 7 stellt die Anzahl aller erfassten Story Grammar-Elemente für die erste und die zweite Textversion dar. Im Textkorpus der ersten Textversion wurden von allen 22 Kindern 101 von 154 möglichen Story Grammar-Elementen verschriftlicht, was in etwa 65,5% entspricht. Im Textkorpus der zweiten Textversion wurden insgesamt 124 von 154 möglichen Story Grammar-Elementen realisiert, was ca. 80,5% gleichkommt und mit einer Steigerung von 15% einhergeht.

5 Diskussion

Insgesamt lassen die Ergebnisse darauf schließen, dass der Einsatz des SGM grundsätzlich einen positiven Effekt auf die strukturellen Überarbeitungen der Texte hat. So hat im Durchschnitt jedes Kind in der überarbeiteten Version in etwa ein Story Grammar-Element mehr verschriftet. Auf diese Weise konnte auch eine engere Streuung der Werte erzielt werden, sodass die Unterschiede der Texte mit Bezug zu den Story Grammar-Elementen etwas verringert werden konnten. Ferner bedeutet dies, dass sich eine Visualisierung von Textelementen und ihre Vergegenwärtigung in der Überarbeitungsphase positiv auf die zu überarbeitenden Texte auswirken kann. Dennoch muss beachtet werden, dass in diesem Projekt nur eine Überarbeitungsschleife untersucht wurde. Der Effekt kann sich durchaus verändern, wenn mehrere Überarbeitungsphasen beleuchtet werden. In den obig dargestellten Schreibprozessmodellen wird zudem angedeutet, dass Überarbeitungen sich über den gesamten Schreibprozess erstrecken, zirkulär erfolgen und Planungs- und Formulierungsprozesse modifizieren können. Folglich ist der Überarbeitungsprozess ein individueller. Die Sequenz des Schreibprozesses in Kombination mit einem einzelnen Überarbeitungsprozess stellt das Konstrukt der Textrevision daher nur vereinfacht dar. Der Effekt des Materials könnte signifikanter ausfallen, wenn mehrere Überarbeitungsschleifen und individuelle Überarbeitungsvorgehen untersucht würden. Ebenso ausschlaggebend für die Ergebnisse ist eine extensive Übungsphase mit dem Material. Auch wenn der SGM Textstruktur veranschaulicht, so sind die dadurch abgebildeten Elemente und das Konstrukt der Textstruktur selbst eher abstrakt. Daher ist es eingangs für die Lernenden keine einfache Aufgabe, die Story Grammar-Elemente in ihrem eigenen Text zu identifizieren, zumal diese je nach Text auch verschieden realisiert werden können.

Die Überarbeitungen erfolgten größtenteils über die Addition. Für eine erneute Anwendung des Projekts wäre daher eine Einführung in die unterschiedlichen Formen der Überarbeitung mit kindgerechten Beschreibungsdimensionen denkbar, sodass gegebenenfalls mehr Überarbeitungen umgesetzt würden.

In den Kleingruppengesprächen wurde oft geäußert, dass der SGM wie eine Art Checkliste genutzt werden kann, nach der man überprüfen kann, ob der eigene Text alle Eigenschaften des Materials enthält. Im Zuge dieser Äußerung wurde ebenfalls

angebracht, dass es sinnvoller wäre, den SGM schon in der Planungsphase zu integrieren, damit man in erster Linie eine Art „Ideengeber“ vorliegen hat, nach dem man eine Erzählung planen und verschriftlichen kann. Dieser Punkt spricht für eine Veränderung des methodischen Designs: Im Sinne der Transparenz hätten die Lernenden schon vorab wissen können, nach welchen Kriterien die Erzählung geschrieben werden soll. Auf diese Weise hätte man vermeiden können, dass die Lernenden das Gefühl bekommen, ihr Text sei in irgendeiner Weise misslungen, weil er dem Material nicht entspricht. Aus dieser Perspektive ist ein Forschungsdesign nach der Art Prätest-Intervention-Posttest-Design zu überdenken. Wichtig ist es, die Überarbeitung mit dem SGM als Angebot zu formulieren. Nichtsdestotrotz wurde von einigen Kindern geäußert, dass das Material eine gute Visualisierungshilfe ist, welche die zunächst abstrakten Elemente einer Geschichte konkreter und anschaulicher werden lässt.

Im Gespräch mit den Lernenden wurde der folgende Aspekt besonders häufig diskutiert: Ist eine Erzählung nur dann gut, wenn alle Elemente des SGM in der dargestellten Reihenfolge vorkommen? Dieser Aspekt ist ein berechtigter Anlass, um über Textqualität nachzudenken. Wird ein Text nach dem SGM verfasst, so entsteht eine spezifische Form der Erzählung. Wie bereits dargestellt, lassen sich Texte einer bestimmten Textsorte selten in Reinform antreffen. Die Reihenfolge und Ausprägung der Story Grammar-Elemente kann daher nicht trennscharf definiert werden und als ausschlaggebendes Kriterium für eine gute Erzählung festgelegt werden. Daher stellt der SGM nur eine strukturelle Hilfe dar, der für eine Überarbeitung des Textes auf der pragmatischen Ebene genutzt werden kann. Bereiche wie Orthografie und Grammatik müssen mit anderen Revisionsstrategien überarbeitet werden.

6 Fazit

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass sich die Überarbeitungen mit dem SGM folgendermaßen auf die Erzählungen auswirken: Die Elemente einer Erzählung werden mithilfe von Symbolen visualisiert und können auf diese Weise in der Überarbeitungsphase vergegenwärtigt werden. In der Auswertung zeigte sich, dass die Texte im Durchschnitt ein zusätzliches Story Grammar-Element enthielten. Eine Erleichterung der Überarbeitungsphase zeigte sich nach den Äußerungen in den Kleingruppengesprächen vor allem in der Identifikation von zu überarbeitenden Textelementen. Ungeachtet dessen braucht es eine extensive Übungsphase, um sich mit den Symbolen des Materials vertraut zu machen und die Textelemente, für die sie stehen, im eigenen Text zu entdecken.

Zum Projektdesign lässt sich festhalten, dass es nur ein vereinfachter Ausschnitt der Textrevision in den Blick nimmt. Es wäre daher sinnvoll, weitere Überarbeitungsphasen mit dem SGM zu untersuchen. Zusätzlich hat sich im Projekt gezeigt, dass eine Integration des Materials auch schon im Planungsprozess möglich wäre. Eine Untersuchung des Schreibprozesses mit dem Material wäre daher nicht nur im Kontext der Textrevision, sondern auch in der Planungsphase denkbar. Auch wenn sich im Projekt ein positiver Effekt des Materials in der Überarbeitungsphase gezeigt hat, so ist es essenziell, sich vor Augen zu führen, dass durch den SGM zunächst Überarbeitungen struktureller bzw. pragmatischer Natur abgedeckt werden. Es ist daher unabdingbar, auch andere Überarbeitungsstrategien zu integrieren, welche andere Komponenten der Textqualität in den Blick nehmen (z.B. Orthografie).

Der SGM kann eine Art Platzhalterfunktion einnehmen, sodass in die Struktur des Materials auch Elemente anderer Textsorten (z.B. der Brief) eingearbeitet werden könnten. Die Untersuchung des modifizierten Materials mit Bezug zu anderen Textsorten wäre gewiss ein interessanter Anknüpfungspunkt für weitere wissenschaftliche Auseinandersetzungen mit dem Schreibprozess in Verbindung mit strukturellen Unterstützungshilfen.

Literaturverzeichnis

- Anskeit, N. (2019). *Schreibarrangements in der Primarstufe. Eine Untersuchung zum Einfluss der Schreibaufgabe und des Schreibmediums auf Texte und Schreibprozesse der 4. Klasse*. Münster: Waxmann.
- Baurmann, J. & Pohl, T. (2017). Schreiben – Texte verfassen. In: Bremerich-Vos, A., Granzer, D., Behrens, U., Köller, O. (Hrsg.), *Bildungsstandards für die Grundschule: Deutsch konkret: Aufgabenbeispiele, Unterrichtsanregungen, Fortbildungsideen* (S. 75-103). Berlin: Cornelsen.
- Fix, M. (2008). *Texte schreiben. Schreibprozesse im Deutschunterricht*. Paderborn: Schöningh.
- Flower, L. & Hayes, J. (1981). A Cognitive Process Theory of Writing. *College Composition and Communication*, Vol. 32, No. 4, S. 365-387.
- Hinze, G. et al. (2016). (Hrsg.). *Bausteine. Spracharbeitsheft Teil B*. Braunschweig: Diesterweg.
- Martínez, M. & Scheffel, M. (2016). *Einführung in die Erzähltheorie*. München: C. H. Beck.
- Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen (2008): *Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule in Nordrhein-Westfalen*. Frechen: Ritterbach Verlag.
- Moreau, M. R. (2021). Super Duper Publications. Fun Learning Materials for Kids!. https://www.superduperinc.com/products/view.aspx?pid=mwg35&s=story_grammar-marker#.YTXZXZ0zY2z. Verifiziert am 06. September 2021.
- Philipp, M. (2014). *Selbstreguliertes Schreiben. Schreibstrategien vermitteln*. Basel: Beltz.
- Rumelhart, D. (1975). Notes on a Schema for Stories. In Bobrow, D. & Collins, A. (Hrsg.), *Representation and Understanding* (S. 211-236). New York: Academic Press, INC.

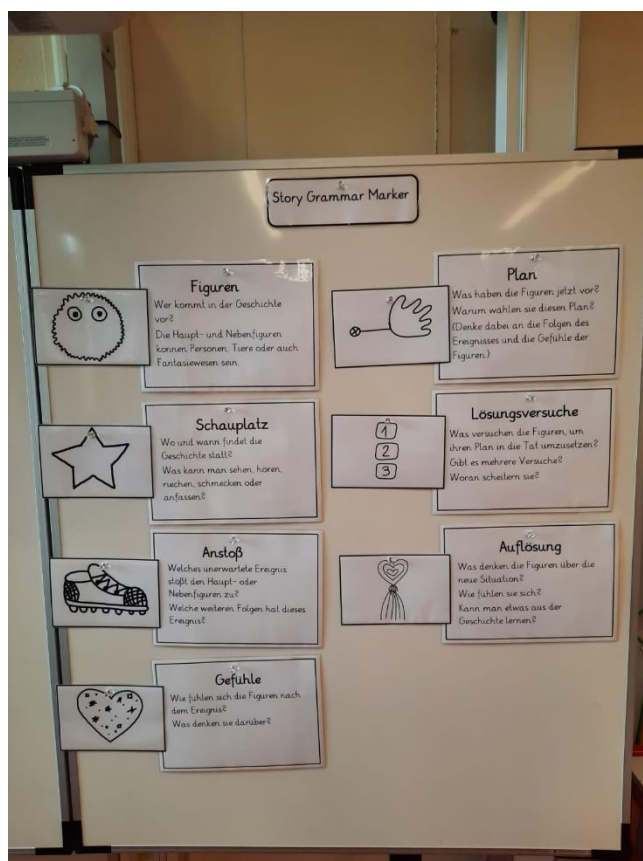
Rüßmann, L., Steinhoff, T., Marx, N., Wenk, A. K. (2016). Schreibförderung durch Sprachförderung? Zur Wirksamkeit sprachlich profilierter Schreibarrangements in der mehrsprachigen Sekundarstufe I unterschiedlicher Schulformen. *Didaktik Deutsch*. Jg. 21. H. 40. S. 41-59.

Anhang

Dieser Anhang enthält das im Projekt eingesetzte Material, die Urliste der Auswertungen sowie die im Projekt verfassten Texte in abgetippter Form.

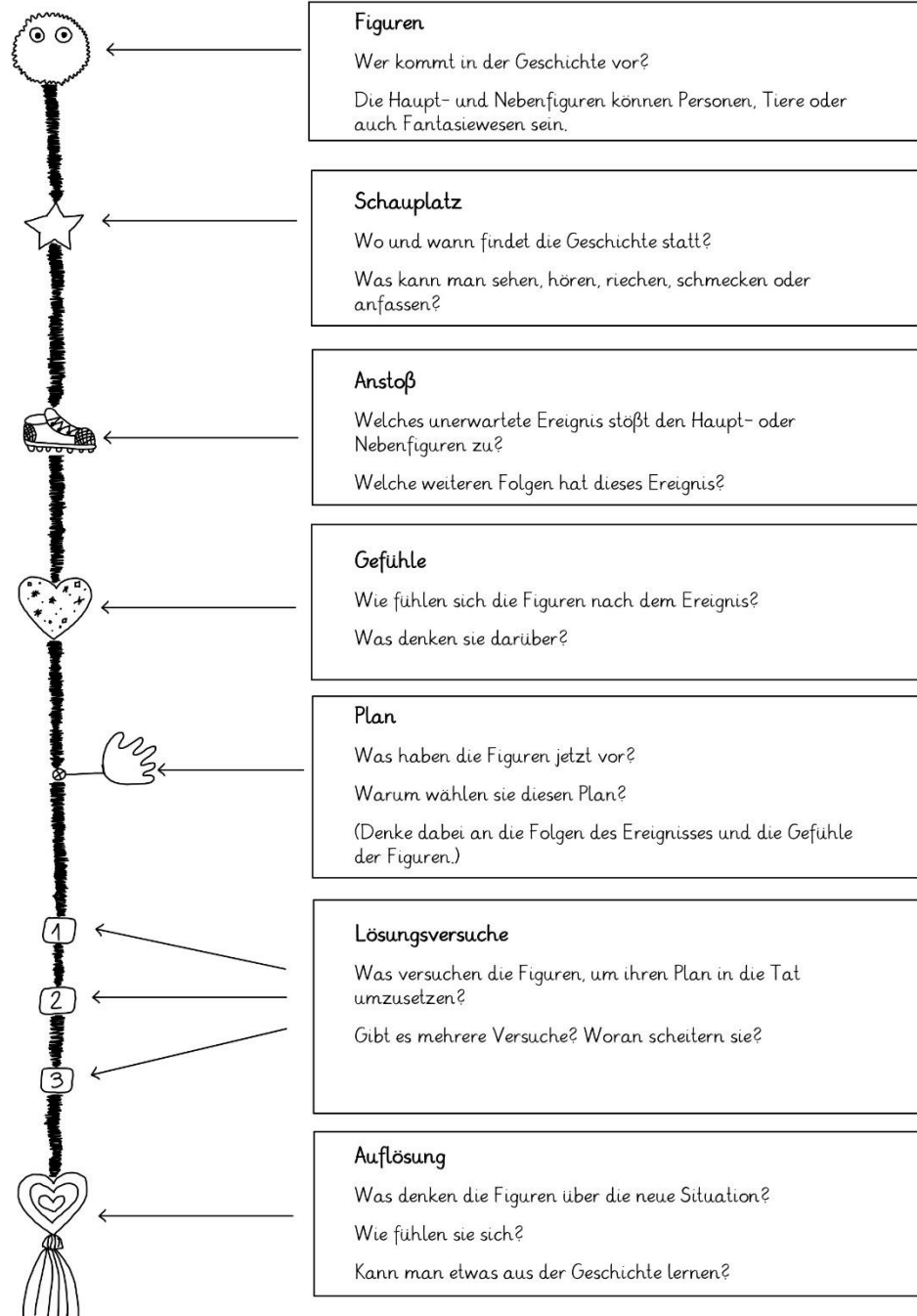
Material für die Arbeit mit dem Story Grammar Marker

Story Grammar Marker und Tafelschilder:



Merkposter zum Einheften:

Story Grammar Marker



Planungsbogen für die Überarbeitung:

Story Grammar Marker

	←	Figuren
	←	Schauplatz
	←	Anstoß
	←	Gefühle
	←	Plan
	←	Lösungsversuche
	←	
	←	
	←	Auflösung

Überarbeitungsbogen:

Überarbeitungsbogen

☐

Figuren

☐

Schauplatz

☐

Anstoß

☐

Gefühle

☐

Plan

☐

Lösungsversuche

☐

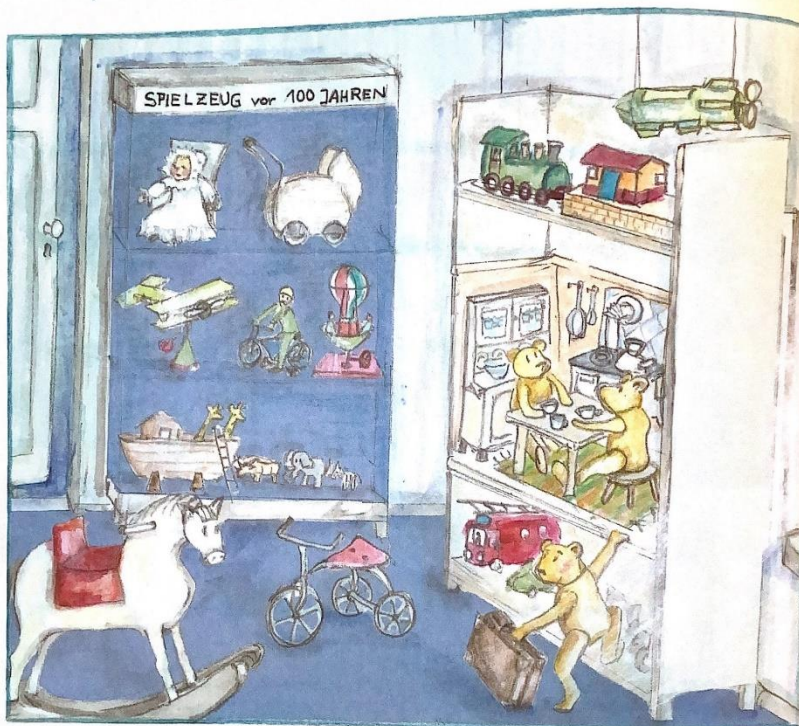
Auflösung



Schreibauftrag (Hinze, G. et al. (2016). (Hrsg.). *Bausteine. Spracharbeitsheft Teil B*. Braunschweig: Diesterweg. S. 54):



Teddy Bruno geht auf Abenteuerreise



Teddy Bruno ist es im Museum langweilig geworden. Er möchte etwas erleben und beschließt, auf Abenteuerreise zu gehen. In einer Nacht packt er heimlich seinen Koffer und steigt ganz leise aus dem Regal ...



1 Welche Abenteuer könnte Bruno erleben?

Urlisten der Auswertungen:

Kindertexte 1. Version

Kind \ Elemente des SGM	Figuren	Schauplatz	Anstoß	Gefühle	Plan	Lösungsversuch	Auflösung	Σ
								
1	1	1	1	0	0	1	0	4
2	1	1	1	1	1	1	0	6
3	1	1	1	0	0	1	0	4
4	1	1	1	0	1	1	1	6
5	1	1	1	1	1	1	1	7
6	1	1	0	1	0	1	1	5
7	1	1	1	1	0	1	1	6
8	1	1	1	0	1	1	1	6
9	1	1	0	1	0	0	0	3
10	1	1	0	0	0	0	0	2
11	1	1	1	0	0	0	0	3
12	1	1	1	1	1	0	1	6
13	1	1	1	0	1	1	0	5

Urlisten der Auswertungen:

Kindertexte 1. Version

14	1	1	1	0	0	1	0	4
15	1	0	1	0	0	0	0	2
16	1	1	0	0	0	0	0	2
17	1	1	1	0	0	0	0	3
18	1	1	1	0	1	1	1	6
19	1	1	1	0	0	0	0	3
20	1	1	1	1	1	0	0	5
21	1	1	1	1	1	1	1	7
22	1	1	1	1	0	1	1	6
Σ	22	21	18	9	9	13	9	101

Urlisten der Auswertungen:

Kindertexte 2. Version

Kind \ Elemente des SGM	Figuren	Schauplatz	Anstoß	Gefühle	Plan	Lösungsversuch	Auflösung	Σ
								
1	1	1	1	1 A	1 A	1	1 A	7
2	1	1	1	1	1	1	0	6
3	1	1	1	0	0	1	0	4
4	1	1	1	1 P	1	1	1	7
5	1	1	1	1	1	1	1	7
6	1	1	0	1	0	1	1	5
7	1	1	1	1	0	1	1	6
8	1	1	1	1 A	1	1	1	7
9	1	1	0	1	1 A	0	1 A	5
10	1	1	0	1 A	0	1 A	1 A	5
11	1	1	1	0	1 V	0	0	4
12	1	1	1	1	1 V	1 A	1	7
13	1	1	1	1 A	1	1	0	6

Urlisten der Auswertungen:

Kindertexte 2. Version

14	1	1	1	1 A	1 A	1	0	6
15	1	0	1	0	1	1 A	0	4
16	1	1	0	0	1 V	0	0	3
17	1	1	1	1 A	0	0	0	4
18	1	1	1	0	1	1	1	6
19	1	1	1	1 A	0	0	1 A	5
20	1	1	1	1	1	1 A	1 A	7
21	1	1	1	1	1	1	1	7
22	1	1	1	1	0	1	1	6
Σ	22	21	18	17	15	17	14	124

A = Addition

D = Deletion

P = Permutation

S = Substitution

V = Variation

Verfasste Erzählungen (1. und 2. Version)

Kind 1, 1. Version

Er sagte seinen Freunden noch tschüss. Dann sah er einen Zug. Er ging unter die Unterführung durch und stieg im Zug ein.

Er versteckte sich unter den Sitzplätzen und überlegte, wohin er gehen sollte: „Ja genau, in die Türkei. Oder lieber doch nicht.“ Er müsste ja dann fliegen.

Nach einer Stunde musste er umsteigen und es war schon 00:00 Uhr. Er ging wieder in den nächsten Zug und er schlief ein. Er wurde wach und es war 10:00 Uhr.

Schon er stieg aus und sah sich um und er war in Bulgarien.

Kind 1, 2. Version

Er sagte seinen Freunde noch tschüss. Teddy wollte schon lange nicht mehr im Museum sein. Teddy wollte die Welt erkunden. Vielleicht sogar eine Familie finden. Dann sah er einen Zug. Er ging unter die Unterführung durch und stieg im Zug ein. Er versteckte sich unter den Sitzplätzen und überlegte, wohin er gehen sollte: „Ja genau, in die Türkei. Oder lieber doch nicht.“ Er müsste ja dann fliegen. Nach einer Stunde musste er umsteigen und es war schon 00:00 Uhr. Er ging wieder in den nächsten Zug und schlief ein. Er wurde wach und es war 10:00 Uhr. Schon stieg er aus und sah sich um und er war in Bulgarien. Das sah er an der Landkarte. Dann hat Teddy Hunger bekommen. Teddy suchte nach McDonalds, aber Teddy brauchte Geld. Teddy hatte keins. Deswegen saß Teddy auf einer Bank. Da liefen zwei Paare vorbei und sie nahmen Teddy mit. Zuhause saß auf dem Sofa Teddylinchen und Teddy und Teddylinchen wurden die besten Freunde auf der Welt und sie hatten auch einen Hund, der Fluffi hieß. Teddy hatte ein gutes Gefühl bei seiner neuen Familie. Jetzt waren sie eine richtige Familie.

Verfasste Erzählungen (1. und 2. Version)

Kind 2, 1. Version

Teddy Bruno wollte die ganze Welt sehen und wusste nicht, was ihn erwarten würde und sagte: „Ich brauche meinen Cousin in Deutschland. Er wurde damals nicht eingefangen, aber in welchem Haus wohnte er nur, aber wie kann ich nur dahin? Vielleicht hilft mir der Puppenwagen. Ich versuche es mal. Mist, ich komme kein Stück vorwärts. Egal, dann versuche ich es erst mal anders. Ich haue erst mal ab. Da, ein Fenster. Es ist offen. Juhu.“

Aber er sollte sich täuschen, als er sich durch das Fenster quetschte: „Ich bin frei“. Da hatte ihn auch schon ein Mädchen gepackt und sagte: „Ist der süß. Den behalte ich.“. Da hatte sich der kleine Teddy aber schon losgerissen. Das Mädchen schrie und sagte: „Bleib hier!“, aber der kleine Bär rannte so schnell er nur konnte. Er kippte nach hinten und sah nicht die offenen Autotüren und stolperte ins Auto. Und wie der Zufall es wollte, schlossen zwei Männer alle Autotüren und stiegen ein.

Aber der kleine Bär blutete am Kopf. Er hatte sich schlimm den Kopf gestoßen und es tat sehr weh. Ihm kamen die Tränen, aber er wischte sich die Tränen ab und holte Salbe und ein Pflaster aus dem Koffer. Er machte sich dieses auf die Wunde und es war ein Wunder. Es tat ihm nicht mehr so weh.

Die beiden Männer aber sagten: „Wir fahren nach Holland.“. Und plötzlich wurde der kleine Bär hellhörig. Einer der Männer sagte: „Unser Überfall ist geritzt“. „Ja.“, sagte der andere Mann, „Ich freue mich schon. Hoffentlich schnappen uns nicht die Bullen.“. „Denk nicht mal dran“, der kleine Bär war schockiert und sagte: „Ich muss die Polizei warnen. Am besten schreibe ich der Polizei einen Zettel und warne sie. So, fertig. Jetzt noch wegzaubern. Geschafft. Zum Glück bin ich ein magisches Stofftier. Auch wenn ich meine Freunde und meine Familie vermisste. Mein Cousin wohnt in Deutschland und nicht in Holland.“

Kind 2, 2. Version

Teddy Bruno wollte die ganze Welt sehen und wusste nicht, was ihn erwarten würde und sagte: „Ich brauche meinen Cousin in Deutschland. Er wurde damals nicht eingefangen, aber in welchem Haus wohnte er nur, aber wie kann ich nur dahin? Vielleicht hilft mir der Puppenwagen. Ich versuche es mal. Mist, ich komme kein Stück vorwärts. Egal, dann versuche ich es erst mal anders. Ich haue erst mal ab. Da, ein Fenster. Es ist offen. Juhu.“

Aber er sollte sich täuschen, als er sich durch das Fenster quetschte: „Ich bin frei“. Da hatte ihn auch schon ein Mädchen gepackt und sagte: „Ist der süß. Den behalte ich.“. Da hatte sich der kleine Teddy aber schon losgerissen. Das Mädchen schrie und sagte: „Bleib hier!“, aber der kleine Bär rannte so schnell er nur konnte. Er kippte nach hinten und sah nicht die offenen Autotüren und stolperte ins Auto. Und wie der Zufall es wollte, schlossen zwei Männer alle Autotüren und stiegen ein.

Aber der kleine Bär blutete am Kopf. Er hatte sich schlimm den Kopf gestoßen und es tat sehr weh. Ihm kamen die Tränen, aber er wischte sich die Tränen ab und holte Salbe und ein Pflaster aus dem Koffer. Er machte sich dieses auf die Wunde und es war ein Wunder. Es tat ihm nicht mehr so weh.

Die beiden Männer aber sagten: „Wir fahren nach Holland.“. Und plötzlich wurde der kleine Bär hellhörig. Einer der Männer sagte: „Unser Überfall ist geritzt“. „Ja.“, sagte der andere Mann, „Ich freue mich schon. Hoffentlich schnappen uns nicht die Bullen.“. „Denk nicht mal dran“, der kleine Bär war schockiert und sagte: „Ich muss die Polizei warnen. Am besten schreibe ich der Polizei einen Zettel und warne sie. So, fertig. Jetzt noch wegzaubern. Geschafft. Zum Glück bin ich ein magisches Stofftier. Auch wenn ich meine Freunde und meine Familie vermisste. Mein Cousin wohnt in Deutschland und nicht in Holland. Ich will zur Knur. Meinen lieben Cousine. Der kleine Bär fing an, zu weinen. Er schluchzte vor sich her und auf

Verfasste Erzählungen (1. und 2. Version)

einmal sagte einer der Männer: „Wir sind da.“ Da wischte sich der kleine Bär die Träne ab und sagte: „Hie gibt es Vla, von dem Knur erzählt hat.“

Verfasste Erzählungen (1. und 2. Version)

Kind 3, 1. Version

Dann läuft er los: „Die Reise nach Peru kann beginnen. Ups, wie komme ich da eigentlich dort hin? Ich habe eine Idee! Ich fliege mit dem Flugzeug!“, und erläuft wieder los. Er ist angekommen am Flughafen. „Oh, aber... Ich verlasse meine geliebte Anabelle. Egal.“, dachte sich der kleine Teddybär.

Er ist in das Flugzeug gegangen. Dort sieht er eine wunder-wunder-wunderschönes Teddybärenmädchen. „Sie ist wunderschön.“. „Wer ist wunderschön? Oh, ich sollte mich erst einmal vorstellen. Ich bin Raya.“. „I...i...i...ich...b...b...b...bin Bru...Bru...no.“. „Oh wir sind gleich da, wohin willst du eigentlich?“. „O...o...o...oh i...i...i...i...ich wollte n...n...n...nach Pe...Pe...ru zu meinem Bruder Paddington. Ich kann nicht immer zu ihm. Er ist die meiste Zeit in London bei Familie Brown. Dort hinten wohnt er. Pass aber auf. Hier sind überall weiße Haie.“.

Kind 3, 2. Version

Dann läuft er los: „Die Reise nach Peru kann beginnen. Ups, wie komme ich da eigentlich hin? Ich habe eine Idee: Ich fliege mit dem Flugzeug!“, und er läuft wieder los. Er ist angekommen am Flughafen: „Oh, aber,... Ich verlasse meine geliebte Annabelle. Egal.“, dachte sich der kleine Teddybär. Er ist in das Flugzeug gegangen. Dort sieht er ein wunder-wunder-wunderschönes Teddybärenmädchen. „Sie ist wunderschön.“. „Wer ist wunderschön? Oh, ich sollte mich erst einmal vorstellen. Ich bin Raya.“. „I...i...i...ich b...b...bin Br...Bru...no.“. „Oh, wir sind gleich da, wohin willst du eigentlich?“. „O...o...o...Oh i...i...i...ich wo...wi...wollte na...na...nach Pe...Pe...Peru.“. „Ich wollte auch nach Peru zu meinem Bruder Paddington. Ich kann nicht immer zu ihm. Er ist die meiste Zeit in London bei Brown. Dort hinten wohnt er. Pass aber auf. Pass aber auf, hier sind überall weiße Haie.“. „Wirklich?!“. „Wir sind da Bruder Paddington!“. „Jom, Jum, Jam, mmmh, Orangenmarmelade!“. „Wo bist du? Isst du schon wieder Orangenmarmelade?“. „Noin!“. „Paddington.“. „Oh schon so spät? Ich muss ins Bett.“. „Ähm...Raya ich...ich muss dich etwas fragen. Willst du mich heiraten?“. „Ja!“. An diesem Abend feierten sie. In fünf Tagen heirateten sie. „Wir sind schwanger!“. „Wie sollen wir sie nennen?“. „Sisu. Ich gehe gucken, ob das Schiff da ist.“. Und sie tappste los. Plötzlich, wie aus dem Nichts sprang ein weißer Hai aus dem Meer. Er hätte sie geschnappt, wäre Paddington nicht gekommen und hätte sie weggestoßen. Der weiße Hai hat sich Paddington geschnappt und hat ihn zu den anderen Haien runter ins Meer gezogen. Und dann sah man nur noch seine Kleidung, Knochen und sein Herz.

The End.

Verfasste Erzählungen (1. und 2. Version)

Kind 4, 1. Version

Er geht aus dem Museum raus und sieht die schöne Welt. Er will nach London reisen. Er fährt mit dem Zug, aber heimlich darf er nicht gesehen werden. Es hat angefangen zu regnen. Der Bär hat sich in einer Höhle versteckt und macht sich gemütlich.

Dann war er in London. Er wollte die Queen sehen ist heimlich reingeschlichen. Er war bei Buckingham Palace, aber die Queen war nicht da. Er ist wieder rausgegangen.

Er hatte eine Idee. Er will in die Türkei mit dem Flugzeug. Er war im Kofferraum. Da ist immer sehr kalt, aber dem war es egal. Er ist da eingeschlafen. Er war in der Türkei. Da waren Nachos. Er isst Nachos. Er war drei Tage da. Er war traurig, wenn er geht. Aber er will die ganze Welt sehen. Er ist nach Russland mit dem Zug, aber der Zug ist kaputt und dann hat er den Bus gesehen und ist reingegangen. Er war in einem Kofferraum und ist eingeschlafen. Er ist wieder aufgewacht du in Russland hat Borsch, Pelmeni. Er war da eine Woche.

Dann wollte er nach Hause. Er ist mit dem Flugzeug. Er war Zuhause und im nächsten Abenteuer wird er alles erleben.

Kind 4, 2. Version

Er geht aus dem Museum raus und sieht die schöne Welt. Er will nach London reisen. Er fährt mit dem Zug, aber heimlich. Er darf ja nicht gesehen werden. Es hat angefangen zu regnen. Der Bär hat sich in einer Höhle versteckt und macht es sich gemütlich. Dann war er in London. Er wollte die Queen sehen und ist heimlich reingeschlichen. Er war beim Buckingham Palace, aber die Queen war nicht da. Er ist wieder rausgegangen. Er hatte eine Idee. Er will in die Türkei mit dem Flugzeug. Er war im Kofferraum. Da ist es immer sehr kalt, aber ihm war es egal. Er ist da eingeschlafen. Er war in der Türkei. Da waren Nachos. Er war glücklich über die Nachos und er war drei Tage da. Er war traurig, wenn er geht. Aber er will die ganze Welt sehen. Er ist nach Russland mit dem Zug, aber der Zug ist kaputt, und dann hat er den Bus gesehen. Er war im Kofferraum und ist da eingeschlafen. Er ist wieder aufgewacht in Russland mit Borschtsch Pelmeni. Er war da eine Woche. Dann vermisste es seine Freunde und das Museum. Er war zuhause und im nächsten Abenteuer wird er alles erleben und wird sein Vilig es wieder essen Nachos, Borschtsch Pelmeni.

Verfasste Erzählungen (1. und 2. Version)

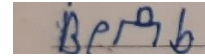
Kind 5, 1. Version

Er winkte allen tschüss. Er ging gang leise raus. Endlich sieht er die Welt von draußen. Er freute sich. Er denkt, wohin er als Erstes gehen soll. Er geht erst mal zu den Bäumen. Er hatte die Blätter probiert. Er hat sie sofort ausgespuckt. Danach versuchter er, einen Baum hochzuklettern. Er hatte mehrere fünf Versuche gebraucht.

Nach zehn Minuten hat er es geschafft. Er schaute sich um und sieht eine Mülltonne. Er ist sofort zu der Mülltonne gerannt und hat da reingeguckt und alles rausgeworfen, und auch eine Bananenschale. Dann ist er gegangen und ist ausgerutscht. Er hat zu der Banane gesagt: „Hör auf, mich zu schubsen.“. Die Banane hat nicht geantwortet.

Dann hat er ein Schlüssel gesehen und das war ein Autoschlüssel. Er dachte: „Was ist das für ein Ding mit Rädern?“. Er hat das Auto geöffnet und dann anmacht. Dann ist er damit gefahren. Er hat noch mehr Autos gesehen. Er fährt durch die Absperrung am Flughafen. Das Flugzeug stand noch herum und er ist in das Flugzeug reingegangen. Er ist nach Kasachstan geflogen. Als er angekommen sind,

haben sie auf Russisch gesprochen:

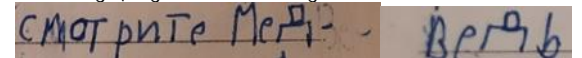


(„Guckt, ein Bär!“). Er verstand nichts. Dann hat ihn ein Junge mitgenommen. Er lernte Russisch und wohnte da ganz gut. Ende!

Kind 5, 2. Version

Er winkte allen tschüs. Er ging leise raus. Endlich sieht er die Welt von draußen. Er freute sich. Er denkt, wohin er als Erstes gehen soll. Er geht erst mal zu den Bäumen. Er hatte die Blätter probiert. Er hat sie sofort ausgespuckt. Danach versuchte er, einen Baum hochzuklettern. Er hatte mehrere fünf Versuche gebraucht. Nach zehn Minuten hat er es geschafft. Er schaute sich um und sieht eine Mülltonne. Er ist sofort zu der Mülltonne gerannt und hat da reingeguckt und alles rausgeworfen und auch eine Bananenschale. Dann ist er gegangen und ist ausgerutscht. Er hat zu der Bananenschale gesagt: „Hör auf, mich zu schubsen!“. Die Bananenschale hat nicht geantwortet. Dann hat er einen Schlüssel gesehen und das war ein Autoschlüssel. Er dachte: „Was ist das für ein Ding mit Rädern?“. Er hat das Auto geöffnet und dann hat er es angemacht. Dann ist er damit gefahren. Er hat noch mehr Autos gesehen. Er fährt durch die Absperrung am Flughafen. Das Flugzeug stand noch herum und er ist in das Flugzeug reingegangen. Er ist nach Kasachstan geflogen. Als er angekommen sind, haben

sie auf Russisch gesprochen:



(Guckt, ein Bär!“). Dann hat ihn ein Junge mitgenommen. Er lernte Russisch und wohnt da ganz gut. Er hat neue Freunde kennengelernt. An dem Tag schlief er gut. Dann hörte er ein Fenster zerbrechen. Er wachte auf, er stand auf und hat das Licht angemacht. Der Einbrecher hat das Licht gesehen. Der Einbrecher rannte schnell raus durch das Fenster. Bruno wusste nicht, was los ist! Er sagte allen seinen Freunden. Sie haben die Polizei gerufen. Die Polizei hat gesagt: „Wir haben keine Spuren gefunden.“. Nach einer Woche haben sie den Einbrecher eingefangen. Das Ende.

Verfasste Erzählungen (1. und 2. Version)

Kind 6, 1. Version

Dann geht er aus dem Museum raus. Er geht zu einem Klamottenladen. Alle starren ihn an. Dann sagt er: „Warum guckt ihr mich alle an. Nur weil ich ein Bär bin.“. Da sagt ein Kind: „Der kann ja sprechen. Mama, kann ich den haben?“. Bruno denkt nur ans Rennen.

Eine Stunde später. Bruno ist entkommen. Jetzt geht er zum Testzentrum. Auf dem Weg dahin ist er einer Bande begegnet. Sie nennen sich „die Totenkopfbande“. Sie sagen: „Was ist das? Ein Kind in einem Bärenkostüm?“. Ein anderer sagt: „Na, das ist ein Stofftier. Aber Stofftiere können doch nicht zum Leben erwachen, oder?“. Bruno stört das nicht. Er geht weiter. Als er endlich angekommen ist, lässt er sich testen. Der Test dauert eine Stunde. In der Zeit isst er seine Gummibärchen. Dann geht er aufs Klo. Es kommen Leute, die warten. Bruno sagt: „Nicht reinkommen!“. Als er dann endlich fertig ist, ist eine Stunde rum. Juhu, der Test ist negativ.

Jetzt geht er zum Flughafen, weil er möchte seinen alten Freund Paddington besuchen. Er lebt in London. Deswegen geht er jetzt los. Auf dem Weg hält er bei McDonald's. Er nimmt ein Happy Meal. Beim Flughafen wird er durchgecheckt. Dann darf er ins Flugzeug. Zweitausend Jahre später: „Puh, endlich da.“. Paddington wartet schon. Jetzt ist Bruno glücklich. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.

Kind 6, 2. Version

Dann geht er aus dem Museum raus. Er geht zu einem Klamottenladen, weil er möchte sich umziehen. Alle starren ihn an. Dann sagt er: „Warum guckt ihr mich alle an? Nur weil ich ein Bär bin.“. Da sagt ein Kind: „Der kann ja sprechen. Mama, kann ich den haben?“. Bruno denkt nur ans Rennen. Eine Stunde später. Bruno ist entkommen. Er fühlt sich schlapp und müde. Trotzdem geht er zum Testzentrum. Auf dem Weg dahin ist er einer Bande begegnet. Sie sagen: „Was ist das? Ein Kind in einem Bärenkostüm?“. Ein anderer sagt: „Nee, das ist ein Stofftier.“. „Aber Stofftiere können doch nicht zum Leben erwachen, oder?“. Bruno stört das nicht. Er geht weiter. Als er endlich angekommen ist, lässt er sich testen. Der Test dauert eine Stunde. In der Zeit isst er seine Gummibärchen. Dann geht er aufs Klo. Es kommen Leute, die warten. Bruno sagt: „NICHT REINKOMMEN!“. Als er dann endlich fertig ist, ist eine Stunde rum. „Juhu, der Test ist negativ!“. Jetzt geht er zum Flughafen, weil er möchte seinen alten Freund Paddington besuchen. Deswegen geht er jetzt los. Er lebt in London. Auf dem Weg hält er bei McDonalds. Zweitausend Jahre später: „Puh, endlich da!“ Paddington wartet schon. Jetzt ist Bruno glücklich. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.

Kind 7, 2. Version

Ende.

Ende!!!

Verfasste Erzählungen (1. und 2. Version)

Kind 8, 1. Version

Teddy Bruno geht auf Abenteuerreise

Er reist nach New York und schmeißt da eine große Party.

Teddy Bruno bastelt Einladungskarten und verteilt sie an jedes Stofftier, das er sieht, und alle nahmen an. Er backte leckere Muffins, Kekse und Kuchen. Dann klaute er sich noch vom Supermarkt etwas zu trinken: Apfelschorle, Fanta, Wasser und etwas Cola.

Dann hatte er alles da, was er brauchte, aber irgendetwas fehlte. Aber was? Teddy Bruno überlegte. Er sagte: „Jetzt weiß ich es: Es fehlt Girlanden, Lichter, Ballons und Luftschlangen.“. Jetzt war alles bereit. Essen stand an den bunt geschmückten Tisch und Trinken war auch bereit. „Jetzt können die Gäste kommen.“.

Plötzlich klingelte es an der Tür und alle Gäste standen da. Teddy Bruno ließ alle herein. Sie hatten viel Spaß und Teddy Bruno hatte viele Freunde gefunden. Er freute sich sehr und wenn er wieder mal eine Party macht, dann lädt er wieder alle seine Freunde ein.

Kind 8, 2. Version

Teddy Bruno geht auf Abenteuerreise

Er reiste nach New York mit dem Bus. Und schmiss eine große Part. Teddy Bruno bastelt Einladungskarten und verteilt sie an jedes Stofftier, das er sieht, und alle nehmen an. Er backt leckere Muffins, Kekse und Kuchen. Dann klaut er sich noch vom Supermarkt etwas zum Trinken: Apfelschorle, Fanta, Wasser und etwas Cola, Aber dann fiel er hin und die ganze Cola ist verschüttet, aber zum Glück ist ihm nichts passiert. Er hatte ja noch Cola da. Dann brauchte er noch einen Ort zum Feiern. Er ging die Straße entlang. Da sage er ein Schild vor einem Haus, da stand draus: „zu verkaufen“. Teddy Bruno ging herein. Er nahm das Haus. Dann hatte er alles da, aber irgendetwas fehlte. Aber was? Teddy Bruno überlegte. Er sagte: „Jetzt weiß ich es: Es fehlte Deko, also Girlanden, Lichter, Luftballons und Luftschlangen.“. Jetzt war alles bereit. „Jetzt können die Gäste kommen“. Essen stand auf dem bunt geschmückten Tisch und Trinken war auch bereit. Plötzlich klingelte es an der Tür und alle Gäste standen da. Teddy Bruno ließ alle herein. Sie hatten viel Spaß und Teddy Bruno hatte viele Freunde gefunden. Er fühlte sich sehr toll, einfach so wunderbar. Er freute sich sehr und wenn er wieder mal eine Party macht, dann lädt er wieder alle seine Freunde ein, Die Party war ein toller Versuch.

Verfasste Erzählungen (1. und 2. Version)

Kind 9, 1. Version

Er ging zum Dschungel. Es waren Zäune und er hatte Angst, weil da waren Hunde. Er hatte Angst, weil es dunkel war. Er wollte schlafen. Er hat keinen Platz zum Schlafen. Es ist Morgen geworden.

Er hat einen See gefunden. Er hatte einen riesigen Schwanz gefunden. Er war grün. Er ist rausgekommen. Es war ein Krokodil. Er hatte Angst, weil er sah böse aus. Aber er war nicht böse. Er war lieb. Er hatte trotzdem Angst: „Aaaah! Er ist hinter mich gerannt! Ich habe Angst! Hilfe, hilfe, hilfe! *Ich habe Angst!* Ich habe nichts gemacht.“

Kind 9, 2. Version

Teddy Bruno möchte im Dschungel leben. Er ging zum Dschungel. Es waren Zäune und er hatte Angst, weil es dunkel war. Er wollte schlafen. Er hatte keinen Platz zum Schlafen. Es ist Morgen geworden. Er hat einen See gefunden. Er hatte einen riesigen Schwanz gefunden. Er war grün. Er ist rausgekommen. Es war ein Krokodil. Er hatte Angst, weil er sah böse aus. Aber er war nicht böse. Er war lieb. Er hatte trotzdem Angst: „Aaaah“ Er ist hinter mich gerannt! Ich habe Angst. Hilfe, hilfe, hilfe! Ich habe Angst! Ich habe nichts gemacht.“. Das Krokodil und Bruno bauen eine Höhle. Das Krokodil und Teddy Bruno leben für immer zusammen.

Verfasste Erzählungen (1. und 2. Version)

Kind 10, 1. Version

Teddy Bruno schlich leise aus dem Museum raus. Er sah ein Fahrrad. Dann fährt er zu ein Park als es Tag wurde. Dann sah er ein Taxi. Das Taxi fährt zu New York. Teddy Bruno sah wieder Tiere und dann sah er ein Mohnfeld. Er fand es schön. Plötzlich kamen da Kinder.

Kind 10, 2. Version

Teddy Bruno schleicht leise raus. Er sah ein Fahrrad. Dann fährt er zu ein Park. Dann sah er ein Taxi zu ein Flughafen. Als es drinnen war, hat er sich versteckt. Das Flugzeug flog zu New York. Als er angekommen ist er ist zu New York war, denkt er, ich kann nicht so schnell gefunden werden. Er war glücklich und ängstlich gleichzeitig. Er fand ein schönes Feld. Dann hatte er sich wieder versteckt. Er wurde fast von einem Kind gefunden. Er hatte Glück. Das Kind hat ihm einen Bissen gegeben und Teddy Bruno blieb in New York und war glücklich.

Verfasste Erzählungen (1. und 2. Version)

Kind 11, 1. Version

Teddy Bruno kann in Japan gehen. Er kann in einem Koffer reinstecken. Dann kann er in Japan fliegen. In Japan sind komische Sachen und komische Essen. Teddy Bruno, wenn er nach Japan fliegt, muss er um nachts gehen.

In Japan gibt es sehr viele Sachen von Naruto. Naruto ist ein Anime. Teddy Bruno kann die japanische Essen probieren. In Japan, wenn die feiern, dann machen die ein Feuerdrache. In China ist die Gleiche.

Kind 11, 2. Version

Teddy Bruno in Japan

Teddy Bruno möchte nach Japan fliegen. Er versteckt sich in einem Koffer. Dann kann er in Japan fliegen. In Japan sind komische Sachen und komische Essen. Teddy Bruno, wenn er nach Japan fliegt, muss er um Nachts gehen. In Japan gibt es sehr viele Sachen von Naruto. Naruto ist ein Anime. Teddy Bruno kann japanische Essen probieren. In Japan, wenn die feiern, dann machen die ein Feuerdrache. In China ist die Gleiche.

Verfasste Erzählungen (1. und 2. Version)

Kind 12, 1. Version

Dann tappt er leise aus dem Museum. Als er die Tür öffnet, umhüllt ihn ein Windhauch. „Die weite Welt“, dachte er und „Ab nach London!“.

Schon ging Bruno los. Er lief und lief und lief, doch London erreichte Bruno. Da sah er ein Schild: „Schiff nach Großbritannien“. Da rennt Bruno los, als ob es um die Welt ging. Auf dem Schiff kam ein Teddymädchen auf ihn zu: „Hallo, ich bin Gundula, und du?“. „Hi, ich bin Bruno und komme aus einem Museum in Berlin. Und woher kommen Sie?“. „Du kannst mich ruhig duzen und ich komme auch aus einem Museum. Allerdings liegt mein Museum in Köln.“. „Cool“ sagte Bruno und da waren sie auch schon in Großbritannien. Gundula guckte auf ein Schild.

„Oh, nur noch zehn Kilometer bis nach London.“. So liefen die zwei noch ein Stückchen. Auf einmal blieb Bruno stehen und er stellte sich vor Gundula und fragte Gundula: „Willst du mit mir zusammen sein?“. Er guckte sie fragend an und Gundula rief: „Natürlich will ich das!“. Und so lebten sie glücklich bis ans Ende ihrer Tage in London.

Ende.

Kind 12, 2. Version

Dann tappte er leise aus dem Museum. Als er die Tür öffnete, umhüllte ihn ein Windhauch. „Ach, die weite Welt.“, dachte Bruno und trat hinaus. Als Bruno losgegangen war, hatte er noch kein Ziel gehabt, doch jetzt wusste er, wo er hin wollte: nach London! Er lief und lief und lief, doch London erreichte er nicht. Als er noch eine Weile gelaufen war kam Bruno an ein Schild: „Schiff nach Großbritannien“ stand dort drauf. Bruno rannte los und als er an der Bootshaltestelle. Schon ging Bruno aufs Schiff. Da kam ein Teddymädchen auf ihn zu: „Hallo, ich bin Gundula, und du?“. „Hi, ich bin Bruno und komme aus einem Museum in Berlin. Und woher kommen Sie?“. „Du kannst mich ruhig duzen und ich komme auch aus einem Museum. Allerdings liegt mein Museum in Köln.“. „Cool“, sagte Bruno und da waren sie auch schon in Großbritannien. Gundula guckte auf ein Schild. „Oh, nur noch zehn Kilometer bis nach London.“. So liefen die zwei noch ein Stückchen. Auf einmal blieb Bruno stehen und stellte sich vor Gundula und fragte Gundula: „Willst du mich heiraten?“. Er guckte sie fragend an und Gundula rief: „Natürlich will ich das!“. Ein paar Tage später heirateten die zwei im Hyde Park. Sie besuchten den Big Ben, gingen aufs London Eye und auf die Shard. Sie versuchten, die Wachen vom Buckingham Palace zum Lachen zu bringen und schafften es nicht. Sie erlebten noch viele Abenteuer zusammen und lebten noch glücklich zusammen in London.

Verfasste Erzählungen (1. und 2. Version)

Kind 13, 1. Version

Er ging an den Wachen vorbei und ging raus. Draußen sah er ein Taxi und ging rein. Sein Freund Teddy Franz ist mit ihm gegangen. Er hatte auch keinen Bock mehr auf das Museum. Sie wollten zusammen etwas erleben.

Im Taxi war keiner da. Sie wunderten sich: „Wo ist der Fahrer?“. Auf einmal war der Taxifahrer da. Er fragte: „Wo wollt ihr hin, Jungs?“. Bruno und Franz antworteten: „Wir wollen nach Marokko, eine Land in Afrika.“. Der Taxifahrer antwortete: „Ich kann auch nur in Lissabon absetzen. Ist das schlimm?“. „Nein, nein, dann fahren wir mit dem Boot auf Mittelmeer nach Marokko.“.

Wir sind tagelang gefahren und dann sind wir angekommen und haben ein Eis gegessen und sind weiter ins Irak geflogen und sind angekommen. Da sind wir lange geblieben und sind Roller gefahren.

Kind 13, 2. Version

Er ging an den Wachen vorbei und ging raus, Draußen sah er ein Taxi und ging rein. Sein Freund Teddy Franz ist mit ihm gegangen. Er hatte keinen Bock mehr auf das Museum. Sie wollten zusammen etwas erleben. Im Taxi war keiner. Sie wunderten sich: „Wo ist der Fahrer?“. Auf einmal war da ein Taxifahrer da. Er fragte: „Wo wollt ihr hin, Jungs?“. Bruno und Franz antworteten: „Wir wollen in ein Land in Afrika.“. Der Taxifahrer antwortete: „Ich kann euch nur in Lissabon absetzen, ist das schlimm?“. „Nein, nein, dann fahren wir mit dem Boot auf dem Mittelmeer nach Marokko.“. Wir sind tagelang gefahren. Dann sind wir angekommen und haben ein Eis gegessen. Bruno und Franz freuten sich, weil sie ein Eis gegessen haben. Sie sind weiter ins Irak geflogen und sind angekommen. Da sind wir lange geblieben und sind Roller gefahren und haben viele weitere Sachen erlebt. Wollt ihr wissen, was wir erlebt haben? Okay, ich erzähle es euch. Also, das war so: Wir mit dem Roller gefahren und sind hingefallen! Wir haben uns sehr wehgetan. Jetzt gehe ich aber ins Bett. Bye.

Verfasste Erzählungen (1. und 2. Version)

Kind 14, 1. Version

Teddy Bruno geht auf Abenteuerreise

Er reist nach New York mit einem Flugzeug und da eine große Party. Teddy Bruno bastelt Einladungskarten, verteilt sie an jedes Stofftier, das er sieht und alle nahmen an.

Er backte leckere Muffins, Kekse und Kuchen. Dann klaute er sich von Supermarkt etwas zum Trinken: Apfelschorle, Fanta, Wasser und etwas Cola. Dann hat er *alles dann für die Party und dann hat er alles.*

Er hat dann ein bisschen für die Dekoration gemacht: Er geht zu ein Schiff. Dann reist er nach einer Burg, wo Wachen sind. Aber er darf durch die Wachen. Er geht nach Hause und die Geschichte ist Ende.

Kind 14, 2. Version

Teddy Bruno geht auf Abenteuerreise

Teddy Bruno möchte neue Freunde kennenlernen. Er reist nach New York mit einem Flugzeug und schmeißt da eine große Party. Teddy Bruno bastelt Einladungskarten, verteilt sie an jedes Stofftier, das er sieht und alle nahmen an. Er buk leckere Muffins, Kekse und Kuchen. Dann klaute er etwas zum Trinken: Apfelschorle, Wasser und etwas Cola. Dann hat er alles dann für die Party und dann hat er alles. Er hat dann ein bisschen für die Dekoration gemacht. Teddy Bruno war fröhlich, weil er eine Party geplant und neue Freunde gefunden hat. Er ist stolz. Er geht zu ein Schiff. Dann reist er nach einer Burg, wo Wachen sind. Aber er darf durch die Wachen. Teddy Bruno möchte neue Freunde kennenlernen. Er geht nach Hause und die Geschichte ist zuende.

Verfasste Erzählungen (1. und 2. Version)

Kind 15, 1. Version

Bruno will seine Familie finden. Deshalb geht er auf Reisen, aber davor möchte er sich noch Sehenswürdigkeiten ansehen. Zuerst geht er zu dem Riesenrad. Danach geht er zu dem Kirchenturm, das auf Englisch Big Ben genannt wird. Da dachte er, das sieht schön aus. Danach ging er zu einer Statue. Kurze Zeit später ging er zu einer riesigen Brück. Er ging rüber und musste aufpassen, dass ihn niemand sieht. Als er hineinging, sah er seine Familie. Sie gehen *in gehen* in ihr Haus. Dort trinken sie Tee und das geschah vor einhundert Jahren.

Kind 15, 2. Version

Bruno will seine Familie finden. Deshalb geht er auf Reise. Aber davor möchte er sich noch Sehenswürdigkeiten ansehen. Zuerst geht er zu einem Riesenrad. Danach geht er zu einem Glockenturm, das auf Englisch Big Ben genannt wird. Da dachte er: „Das sieht ja schön aus.“. Dann ging er zu einer Statur. Kurze Zeit später ging er zu einer riesigen Brücke. Er ging rüber und musste aufpassen, dass ihn niemand sieht. Als er drüben war, sah er einen anderen Spielzeugladen in London. Als er hineinging, sah er seine Familie. Als sie ihn sahen, tranken sie Tee und das geschah vor einhundert Jahren.

Verfasste Erzählungen (1. und 2. Version)

Kind 16, 1. Version

Der geht auf ein Flugzeug, weil er wieder zu London fliegen will. Dann, wenn er angekommen ist, hat er seine Eltern und Geschwister gesehen.

Dann ist Bruno mit Paddington zu Eisdiele gegangen. Paddington holte zwei Kugeln: einmal Vanille einmal blaues Eis *geholt*. Bruno hatte nur Vanille gehabt.

Dann wenn die beide fertig mit dem Eis waren, sie gingen wieder Zuhause und haben ein bisschen Videospiele gespielt. Dann haben die noch etwas gegessen und getrunken und dann ging Bruno wieder zu Deutschland.

Kind 16, 2. Version

Bruno lebte in Serbien, aber er wollte seine Familie besuchen, aber seine Mutter und Vater sind in London und seine Geschwister in Deutschland. Also Bruno geht zuerst in London, dann in Deutschland. Zuerst geht Bruno mit ein Zug. Dann geht er mit ein Auto zurück Wenn Bruno in Deutschland gekommen ist, ging er zu seine Eltern zu Besuch. Es war eine schöne Zeit, aber Bruno musste zurück. Bruno ging mit das Auto von sein Vater und fährt es, bis er in London war. Wenn er gekommen ist, war es schon 00:00 Uhr. Bruno hat gesagt: „Oh, ist schon egal.“. Wenn er gekommen ist, klopfte er auf die Tür und wartete, wenn jemand in die Tür öffnete. Er ging schlafen. Er wollte da in Deutschland etwas kaufen, aber er hatte kein Geld. Also das ist, warum er gekommen ist.

Verfasste Erzählungen (1. und 2. Version)

Kind 17, 1. Version

In der Nacht fragte er sich, wohin er gehen will. Er will nach New York oder doch nach London. Er hat sich entschieden, nach London zu reisen mit dem Flugzeug, um Paddington zu fragen, ob er mit ihm nach New York will: „Hallo Paddington, willst du mit nach New York?“. Paddington sagte: „Ja, sehr gern.“ und dann sind sie sich mit ein Auto, wo eine ganz tolle Familie drin saß, nach New York gefahren. Die beiden sind aber eingeschlafen. Aber in diesem Moment sagte Bruno: „Aufwachen, Paddington. Wir sind da“. „Oh, ich komme. Wow, wie schön!“.

Sie sind dann Eis essen gegangen und dann ist ein Mädchen namens Anna-Lena gekommen: „Hallo, was macht ihr?“. „Wir essen Eis.“, sagt Bruno. „Soll ich euch mit nach Hause nehmen?“. „Ja.“, sagte Paddington. „Okay, dann ab nach Hause.“. Okay, sind mitgegangen und dann Ende.

Kind 17, 2. Version

In der Nacht fragte er sie, wohin er gehen will. Er will nach New York. Oder doch nach Lonson? Bruno fühlte sich im Museum einsam. Als er Paddington treffen wollte, fühlte er sich nicht mehr einsam. Er hat sich entschieden, nach London zu reisen mit dem Flugzeug. Im Flugzeug hat Bruno das Steuer in der Hand. In London trifft er Paddington. Mit ihm möchte er nach New York reisen, weil er sich im Flugzeug umentschieden hat: Bruno fragte Paddington: „Willst du mit nach New York?“. „Ja, sehr gern.“. „Ok, dann komm mit.“. Da war ein Auto, wo eine Familie namens Nagels. Die Nagels sind sehr nett. Zwei Stunden später: „Oh, wir sind eingeschlafen. Bruno, aufstehen!“ „Oh, wir sind da. Wow, wie schön. Komm wir gehen Eis essen und zum Hotel ein Zuhause finden. Oh, was machen die Teddys hier? Komm, ich nehme sie mit. So wurden sie mitgenommen. Zwei Tage später hatte das Mädchen namens Linda gesehen, wie sie sich unterhalten haben. „Annalena, guck schnell. Sie reden!“ „Oh mein Gott, was?“ „Ja, sie reden über eine Reise. Komisch. Ja, egal. Komm, wir gehen shoppen.“ „Ja, lass machen.“ „Ok, alle weg?“ „Hm, ja. Ok, komm.“. So sind sie nach Marokko gewandert. Da hatten sie ein schönes Leben.

Verfasste Erzählungen (1. und 2. Version)

Kind 18, 1. Version

Die Reise nach Atlantis

Teddy Bruno ist aus dem Museum abgehauen, weil er schon so lange mal nach Atlantis wollte. Teddy Bruno versucht, mit einem Taxi zum Hafen zu kommen. Teddy Bruno will mit einem Uboot nach Atlantis zu tauschen. Teddy Bruno schleicht sich in ein Uboot und taucht nach Atlantis.

In Atlantis trifft er Neptun. Neptun zeigt Bruno sein Palast. Bruno und Neptun essen ein sehr sehr großes Buffet. Als Bruno satt war, hat Neptun gesagt: „Leg dich doch ins Bett.“. Als es Morgen war, hat Neptun Bruno geweckt, weil sie jetzt frühstückten. Als sie fertig waren, hat Neptun Bruno Atlantis gezeigt.

Leider hatte Bruno keine Zeit mehr, weil er wieder ins Museum wollte. Er ist wieder zum Uboot gegangen und hat sich bei Neptun verabschiedet. Dann ist Bruno wieder aufgetaucht. Dann ist er mit einem Taxi wieder zum Museum gefahren. Es war wieder Abend und Bruno ist wieder ins Regal geklettert. Und das war die Reise nach Atlantis.

Kind 18, 2. Version

Die Reise nach Atlantis

Teddy Bruno ist aus dem Museum abgehauen, weil er schon so lange mal nach Atlantis wollte. Teddy Bruno versucht, mit einem Taxi zum Hafen zu kommen. Teddy Bruno will mit einem U-Boot nach Atlantis zu tauchen. Teddy Bruno schleicht sich in ein U-Boot und taucht nach Atlantis. In Atlantis trifft er Neptun. Neptun zeigt Bruno seinen Palast. Bruno und Neptun essen ein sehr sehr großes Buffet. Als Bruno satt war, hat Neptun gesagt: „Leg dich doch ins Bett.“. Als es Morgen war, hat Neptun Bruno geweckt, weil sie jetzt frühstücken. Als sie fertig waren, hat Neptun Bruno Atlantis gezeigt. Leider hatte Bruno keine Zeit mehr, weil er wieder ins Museum wollte. Er ist wieder zum U-Boot gegangen und hat sich bei Neptun verabschiedet. Dann ist Bruno wieder aufgetaucht. Dann ist er mit einem Taxi zum Museum gefahren. Es war wieder Abend und Bruno ist wieder ins Regal geklettert. Und das war die Reise nach Atlantis.

Verfasste Erzählungen (1. und 2. Version)

Kind 19, 1. Version

Er könnte zu anderen Kindern gehen und andere Tiere. Er hat sich was ausgedacht, dass er Paddington besuchen geht oder nach London reist.

Er weiß nicht, wohin er gehen soll. Er denkt nach. Teddy Bruno war erschöpft. Er geht am Brunnen sitzen. Er denkt nach. „Ich vermisse meine Eltern.“, sagte er. Er sah kleine Kinder. Sie sagten: „Willst du mit uns spielen?“. Sie spielten zusammen. „Du bist dran.“. Er lachte. Auf einmal sagte er: „Gilt hier ein Spielplatz, weil hier alles gefährlich ist. Auf einer Straße soll man nicht spielen. Kommt, wir gehen ins Spielplatz. Kopf in den Sand.“. Die drei Kinder freuten sich über Teddy Bruno. Er sagte: „Ich muss jetzt gehen.“. Die Kinder waren traurig. Auf einmal sagten die Kinder: „Wir werden dich vermissen.“. Sie sagten: „Tschüss.“.

„Ich weiß, wohin ich gehen soll. Na klar, nach Paris gehe ich nach Paris.“, sagte er. Und so ist er zu Paris mit dem Zug gegangen.

Kind 19, 2. Version

Teddy Bruno war in Köln

Er könnte zu anderen Kindern gehen und andere Tiere. Er hat sich etwas ausgedacht, dass er Paddington besuchen geht oder nach London reist. Er weiß nicht, wo er hingehen soll. Er denkt. Teddy Bruno war erschöpft. Er geht am Brunnen sitzen. Er denkt nach: „Ich vermisse meine Eltern“, sagte er. Er sah kleine Kinder. Sie sagten: „Willst du mit uns spielen?“. Sie spielten zusammen. „Du bist dran.“. Er lachte. Auf einmal sagte er: „Gibt es hier einen Spielplatz? Weil hier alles gefährlich ist. Auf einer Straße soll man nicht spielen. Kommt, wir gehen ins Spielplatz und spielen Kopf-in-den-Sand.“. Die Kinder freuten sich über Teddy Bruno. Er sagte: „Ich muss jetzt gehen. Die Kinder waren traurig. Auf einmal sagten die Kinder: „Wir werden dich vermissen.“. Sie sagten Tschüss. „Ich weiß, wohin ich gehen soll. Na klar, nach Paris gehe ich hin mit dem Zug.“ Er war sehr glücklich, weil er ein Reiseziel hatte.

Verfasste Erzählungen (1. und 2. Version)

Kind 20, 1. Version

Er schlich sich aus dem Museum und neben dem Museum war eine wunderschöne Blumenwiese. Er lief über die Wiese und dachte sich, so gut hat er sich noch nie gefühlt.

Doch dann kam ein lauter Zug. Die Schienen hatte Bruno gar nicht gesehen. Und weil Bruno ziemlich neugierig war, ging er heimlich in den Zug. Der Zug führte nach London und das fand er super, denn er wollte schon immer *schon* mal nach London. Teddy Bruno traf Paddington. Die beiden fuhren mit dem London Eye und waren am Big Ben. Am nächsten Tag frühstückten die beiden und Bruno hat es super geschmeckt. Danach gingen sie zum Buckingham Palace und sahen, wie sich die Tower Bridge öffnete.

Kind 20, 2. Version

Er schlich sich aus dem Museum und neben dem Museum war eine wunderschöne Blumenwiese. Er lief über die Wiese und dachte sich, so gut hat er sich noch nie gefühlt. Doch dann kam ein lauter Zug. Die Schienen hatte Bruno gar nicht gesehen. Und weil Bruno ziemlich neugierig war, ging er heimlich in den Zug. Der Zug führte nach London, und das fand er super, denn er wollte schon immer mal nach London. Teddy Bruno traf Paddington. Die beiden fuhren mit dem London Eye und waren im Big Ben. Am nächsten Tag frühstückten die beiden und Bruno hat es super geschmeckt. Danach gingen sie zum Buckingham Palace und sahen, wie sich die Tower Bridge öffnete und es fuhr ein riesiges Schiff durch. Das Schiff hielt am Hafen. Paddington schlug vor, dass sie mit dem Schiff fahren könnten und Bruno fand, das war eine super Idee. Am Abend waren sie noch mal am London Eye und es war wunderschön angestrahlt. Als sie dann in Paddingtons Zuhause gehen wollten, kam ein Doppeldeckerbus und fuhr Bruno über den Fuß und der Fuß war platt. Paddington sagte: „Geh lieber zurück ins Museum und dann können wir Brieffreunde werden.“ Bruno hörte auf ihn und verabschiedete dich und nahm den nächsten Zug. Später kamen ganz viele Leute ins Museum und er war wieder froh, im Museum zu sein. Bruno bekam ganz viel Post von Paddington und seinem Fuß ging es wieder gut und es war nie wieder langweilig.

Verfasste Erzählungen (1. und 2. Version)

Kind 21, 1. Version

Teddy Bruno geht. Er sieht ein Zug, der nach London fährt. Er macht sich auf den Weg nach London. Teddy Bruno freute sich, dass er nach London ging, weil er da seine drei Freunde sind. Die drei Freunde können da halt Teddy Bruno alles zeigen *können*. Ein Tag später ist er angekommen. Das Erste, was er machte, war auf Essenssuche und als Zweites machte er sich auf der Suche nach seine drei Freunde. Er hat seine drei Freunde nicht gefunden. Teddy Bruno war traurig.

Er nimmt ein Zug nach Wesel, weil er geht nach seine Heimat. Die Eltern haben sich gefreut. Seine Mutter hat gefragt. Teddy Bruno sagt: „Meine drei Freunde waren nicht in London.“. Die Mutter sagte: „Deine drei Freund sollen doch heute hier sein.“. „Ach so“, sagte Teddy Bruno. Er freute sich, dass die zu Wesel gekommen sind. Die Freunde sind um 14:00 Uhr angekommen ist. Er zeigt ihnen die halbe ganze Stadt. Die Freunde mussten nach drei Tagen gehen.

Kind 21, 2. Version

Teddy Bruno geht. Er beschließt nach London zu fahren, um seine Freunde zu besuchen. Er vermisste sie sehr. Er sieht einen Zug, der nach London fährt. Teddy Bruno freute sich, dass er nach London ging, weil er da seine der Freunde können da halt Teddy Bruno alles zeigen. Ein Tag später ist er angekommen. Das Erste, was er machte, war auf Essenssuche zu gehen und als Zweites machte er sich auf die Suche nach seine drei Freunde. Er hat seine drei Freunde nicht gefunden. Teddy Bruno war traurig. Aber er suchte noch einmal. Er hat sie nicht gefunden. Er nimmt ein Zug nach Wesel, weil er geht nach seine Heimat. Die Eltern haben sich gefreut. Seine Mutter hat gefragt. Teddy Bruno sagte: „Meine drei Freunde suchen. Aber sie waren nicht in London.“. Die Mutter sagte: „Deine drei Freunde sollen doch heute hier sein.“. „Ach so.“, sagte Teddy Bruno. Er freute sich, dass die zu ihm gekommen sind. Er zeigt ihnen die halbe Stadt. Die Freunde mussten nach drei Tage wieder in London. Teddy Bruno war sehr glücklich.

Verfasste Erzählungen (1. und 2. Version)

Kind 22, 1. Version

Er verlässt seine Freunde und legt los mit der Reise. Zuerst reist er mit ein Flugzeug zu Türkei. Er hat auf Pferden geritten und dann reiste er weiter. Er flog mit dem Flugzeug zu England und dann zu London. Er hat Big Ben gesehen. Er hat die Königin gesehen und war zu London Eye.

Dann reiste er zu Kirgistan. Er hat sich gewundert: „Warum sind auf der Straße Katzen und Wildschweine?“. Flog er und flog er und flog er fast durch die ganze Welt gereist. Nur noch in Paris mit einem Zug. Er war ganz fröhlich. Er sagte: „Wie schön ist es hier?“. Er wollte hier bleiben in Paris. „Stopp, meine Freunde haben mir gefolgt!“. „Wir wollen nicht, dass du alleine bist.“. Und so lebten fröhlich in Paris.

Ende.

Kind 22, 2. Version

Er verlässt seine Freunde und legt los mit der Reise. Zuerst reist er mit dem Flugzeug zur Türkei. Er hat auf Pferden geritten und dann reist er weiter. Er flog mit dem Flugzeug zu England und dann zu London. Er hat Big Ben gesehen. Er hat die Königin gesehen und er war auf London Eye. Dann reist er weiter zu Kirgistan. Er hat sich gewundert: „WARUM SIND AUF DER STRASSE KATZEN UND WILDSCHWEINE?“. Flog er und flog er und flog er fast durch die ganze Welt gereist. Nur nach Paris mit dem Zug. Er war ganz fröhlich. Er sagte: „Wie schön ist es hier.“. Er wollte hier bleiben in Paris. „STOPP MEINE FREUNDE HABEN MIR GEFOLGT!!!!“. „Wir wollten nicht, dass du alleine bist.“.

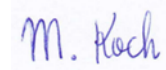
UND SIE LEBTEN FRÖHLICH IN PARIS. ENDE.

Versicherung an Eides Statt

Hiermit erkläre ich, Magdalena Koch, dass ich die eingereichte Hausarbeit selbstständig verfasst und mich keiner anderen als der angegebenen Hilfsmittel bei der Abfassung der Hausarbeit bedient sowie alle wörtlich oder inhaltlich übernommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe. Ich habe diese Hausarbeit ausschließlich für die Veranstaltung „Begleitseminar Deutsch zum Praxissemester“ (Sommersemester 2021) im laufenden Semester eingereicht. Bei nachweislich fälschlicher Erklärung wird meine Hausarbeit nicht als Prüfungsleistung anerkannt und ich kann die Prüfungsleistung in einem der folgenden Semester wiederholen.

Voerde, 26.09.2021

Ort, Datum



Unterschrift