

dtv

Reihe Hanser

Bis vor einem Moment war Sibissibis nur eine gezeichnete Schlange, Wachsmalkreide auf Papier. Wie konnte er so plötzlich in einer Geschichte landen? Und wohin wird sie ihn führen?

Dieses Buch erklärt, wie man Geschichten erfindet und aufschreibt. Wie man Ideen einfängt, einen guten Anfang findet, wie Figuren eindrücklich werden und die Handlung fesselt. Und weil sich Ideen manchmal selbstständig machen, steckt man plötzlich mittendrin in einer spannenden Geschichte. Der Kinderbuchautor Georg Maag hat sich auf die Suche gemacht: nach der Inspiration, nach einem engmaschigen Schmetterlingsnetz, um Ideen einzufangen, nach guten Anfängen und überraschenden Enden und nach dem, was gute Geschichten ausmacht.

Georg Maag wurde in Deutschland geboren und lebt seit 1976 in Italien. Dort hat er zahlreiche Bücher für Kinder und Jugendliche publiziert und lehrt Deutsche Sprache und Literatur an der Universität Turin.

Almud Kunert wurde in Bayreuth geboren und studierte Malerei und Grafik an der Akademie der Bildenden Künste in München. Dort lebt und arbeitet sie als freie Illustratorin.

Georg Maag

Nachts, im Mondschein,
lag auf einem Blatt

Eine Schreibwerkstatt für Kinder

Mit Bildern von Almut Kunert

Deutscher Taschenbuch Verlag

*Wir danken dem Gerstenberg Verlag für die
freundliche Genehmigung, den Anfang von Eric Carles
Bilderbuchklassiker »Die kleine Raupe Nimmersatt« als
Titel für diese Schreibwerkstatt zu wählen.*

Dieses Buch basiert auf der italienischen Schreibwerkstatt
»Se all'improvviso la luna e le stelle . . . corso di scrittura
creativa per le scuole elementari e medie« von Georg Maag.

Das gesamte lieferbare Programm der Reihe Hanser
und viele andere Informationen finden Sie unter
www.reihehanser.de

Auf der Website
www.dtv-schreibwerkstatt.de
können Kinder Geschichten schreiben und die Tricks und
Kniffe, die dieses Buch verrät, ausprobieren.

Originalausgabe
In neuer Rechtschreibung
September 2009
© Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG, München
Umschlag und Innenillustrationen: Almud Kunert
Illustrationen auf den Seiten 29 und 71: Andrea La Vista
Gesetzt aus der Rotis 11/14'
Gesamtherstellung: Druckerei C. H. Beck, Nördlingen
Gedruckt auf säurefreiem, chlorfrei gebleichtem Papier
Printed in Germany · ISBN 978-3-423-62414-5

Inhalt

Einführung	
Was du mit diesem Buch alles machen kannst (ganz kurz, versprochen!)	7
Erstes Kapitel	
Die Ideen	13
Zweites Kapitel	
Wie die Idee zur Geschichte wird	27
Drittes Kapitel	
Ein guter Anfang ist wichtig	47
Viertes Kapitel	
Wie man es anstellt, eine Idee einzufangen	65
Fünftes Kapitel	
Wie man seine Figuren zum Leben erweckt	99
Sechstes Kapitel	
Wie man eine schöne Geschichte erfindet und aufbaut	113
Siebtes Kapitel	
Das Spiel mit den Zauberschachteln	125
Achtes Kapitel	
Von Metaphern, Vergleichen und anderen Tricks für Schriftsteller	149

Neuntes Kapitel	
Der Schluss	199
Zehntes Kapitel	
Wie man seine Geschichte verpacken kann oder: Von der Qual der Wahl eines Lesers ...	219
Gute Geschichten, von denen man beim Lesen lernen kann	235
Quellennachweis	239

Einführung

Was du mit diesem Buch alles machen kannst (ganz kurz, versprochen!)

Dieses Buch erklärt, wie man Geschichten erfindet und schreibt. Richtig schöne Geschichten, tolle, komische, spannende, verrückte! Du wirst mir nicht glauben, aber ich kann dir versichern: Eine schöne Geschichte zu schreiben ist gar nicht so schwer, wie du denkst. Es genügt, eine gute Idee für den Anfang zu finden und dann Schritt für Schritt ein paar Regeln zu folgen, die wir gemeinsam entdecken werden, und schon ist es so weit! Du bist auf dem Weg zu deiner ersten eigenen Geschichte!

Ich kann dir nicht versprechen, dass du später einmal Schriftstellerin oder Schriftsteller wirst. Das wäre dann doch zuviel des Guten, denn nur ganz wenige werden einmal erfolgreiche Autoren. Um ein berühmter Schriftsteller zu werden, muss man sehr begabt sein und auch Glück haben, und wer kann im Voraus wissen, wie begabt jemand ist und wie viel Glück jemand in seinem Leben haben wird? Beruflicher Schriftsteller wird man vor allem durch harte Arbeit, Tag um Tag, Woche um Woche, und das über

Monate und Jahre hinweg, vom Aufwachen bis zum Einschlafen und oft auch noch nachts. So ein Leben möchte ich dir nun wirklich nicht antun. Und irgendwie ist es im Grunde ja ganz richtig, dass es für die wenigen großen Schriftsteller Tausende von Lesern gibt. Wären alle Leute auf der Welt Schriftsteller, wer könnte dann noch diese unzähligen Bücher lesen? Niemand hätte Zeit dazu!

Viel wichtiger ist es, dass du dich amüsierst. Darum geht es in diesem Buch vor allem. Geschichten erfinden und schreiben, selbst ganz kleine und kurze, ist amüsanter. Warum? Erstens, weil man es immer und überall machen kann: im Bett, auf der Toilette, beim Frühstück, in der Straßenbahn, im Wartezimmer des Zahnarztes, im Klassenzimmer. Zweitens, weil es deinen Erfindungsgeist erweckt und anstachelt, denn er ist ein bisschen wie ein Muskel: Je mehr man ihn benutzt, desto besser funktioniert er! Wer erst einmal damit begonnen hat, hört sein Leben lang nicht mehr auf, denn es ist eine der ganz wenigen angenehmen Dinge, die man tun kann, ohne dafür etwas bezahlen zu müssen. Aber jetzt erzähle ich dir ein Geheimnis, das mit der Schriftstellerei gar nichts zu tun hat, sondern nur mit der Fantasie: Sie ist enorm wichtig für uns Menschen, denn dank ihr kann man zu jeder Zeit aus seinem eigenen Leben ausbrechen!

Wer es schwer hat, wer krank im Bett liegt, wer nicht gehen kann, wer die Schule am liebsten auf

den Mond schießen würde, wer mit seinen Eltern nicht klarkommt ... alle haben ihre Probleme, manche sind kleiner, andere sind fast zu groß, um damit zurechtzukommen. In diesen Momenten, wenn man komplett die Lust verloren hat, dann hilft es uns, unsere Fantasie zu benützen, denn sie kennt keine Grenzen. Wir erfinden uns ganz einfach eine Geschichte, in der alles ganz anders ist als in der Wirklichkeit. Wir besiegen unsere Grippe mit einem von uns erfundenen Wundermittel, wir rennen mit kräftigen Beinen über den schönsten Strand, den wir uns vorstellen können; wir lassen unsere verhasste Schule von fingergroßen Marsmenschen überrennen und sehen ihnen zu, wie sie die Lehrer verjagen und dann die Schule in Windeseile abbrechen, bis nur noch die Kellerräume übrig geblieben sind, und dann verkaufen wir den Schutt für einen Euro pro Stück an alle Passanten, die vorbeikommen; wir erfinden unseren Vater oder unsere Mutter komplett neu, und auf einmal sehen sie aus wie Popstars, lachen die ganze Zeit, fragen uns, wie es uns geht, und laden uns auf ihre Konzerte ein, wohin wir natürlich alle Klassenkameraden mitbringen dürfen ...

Es geht also gar nicht darum, Schriftsteller werden zu wollen, nur darum, sich zu amüsieren, ohne dafür auch nur einen einzigen Cent auszugeben. Alle, auch du, können tüchtige Geschichtenerfinder werden, soviel steht fest.

Was du brauchst, ist Lust und ein wenig Zeit (eine

Stunde hier und da reicht schon), etwas Ruhe, einen Bleistift und ein Blatt Papier. Das genügt.

Du glaubst mir nicht? Du wirst schon sehen. Fangen wir einfach an! So kann ich dir zum Beispiel versichern, dass eine schöne Geschichte aus wenigen Zutaten besteht:

- mindestens eine Idee (besser zwei oder drei, aber das muss nicht unbedingt sein);
- eine Anzahl Wörter, die diese Idee vom Anfang bis zum Ende entwickeln;
- eine Reihenfolge, in die wir diese Wörter stellen.

Noch schnell einen Ratschlag, wie du dieses Buch benutzen kannst: Neben meinen Geschichten, die dir als Beispiele dienen sollen, wirst du einige Übungen finden. Dazu solltest du dir ein Heft oder ein Notizbuch besorgen.

Lass dir in Zweifelsfällen von deinen Eltern helfen, denn die Hilfe von anderen Personen ist immer wichtig. Es kann auch dein Bruder oder deine Schwester sein oder sogar dein Deutschlehrer, aber nur, wenn er nett ist und ihr gut miteinander auskommt.

Damit du auf den ersten Blick weißt, welche Aufgabe dich erwartet, gibt es für verschiedene Aufgaben unterschiedliche Symbole, die dir verraten, in welche Richtung die Aufgabe geht (weshalb es ausgerechnet eine Schlange ist, die dich durch das Buch führt, wirst du später erfahren):



steht für Tipps zum Geschichtschreiben.



steht für Fragen, die du beantworten kannst. Manchmal sind es Ankreuzaufgaben, manchmal Lückentexte, manchmal ganz normale Fragen.



bedeutet: »Lies ganz genau.« Hier kannst du in Beispielgeschichten auf Spurensuche gehen und erkunden, wie andere Autoren ihre Geschichten erzählen und bestimmte Wirkungen erreichen.



verrät dir, dass du dir hier selbst etwas ausdenken und es in dein Heft bzw. dein Notizbuch oder in die Lücke in diesem Buch notieren kannst.



kündigt dir eine von meinen Beispielgeschichten an.



steht für Beispiele aus der Kinderliteratur. Viele von den Figuren, die darin eine Rolle spielen, wirst du gut kennen.



schließlich steht für Aufgaben, die du mit deiner Klasse oder deinen Freundinnen und Freunden spielen kannst. Denn nichts macht mehr Spaß, als gemeinsam eine Geschichte zu erfinden!

Jetzt kann es losgehen! Lasst uns als erstes über Ideen sprechen. Dafür gibt es nichts Besseres, als eine gute Überschrift für das erste Kapitel zu finden ...

Erstes Kapitel

Die Ideen

Ideen sind seltsam. Du kannst sie nicht kontrollieren. Sie kommen von selbst, nie auf Kommando. Manchmal erscheinen sie ganz unerwartet in den sonderbarsten Winkeln deines Kopfes. Sie können schön, sie können auch hässlich sein. Sie können dich durcheinanderbringen, dich wie ein Blitz aus heiterem Himmel treffen oder dich ganz langsam überzeugen. Es kann auch vorkommen, dass du sie gar nicht verstehst und deshalb nicht als Idee erkennst! Oft verstecken sie sich in Träumen, manchmal verkleiden sie sich. Sie kommen, während du isst, wenn du gerade liest, beim Sprechen, beim Spielen, wenn du dir in der Nase bohrst, und besonders gern, wenn



du gerade an einem stillen Örtchen sitzt (lach nicht, das ist ein berühmter Ort, bekannt dafür, gute Ideen entstehen zu lassen!), kurz bevor du einschläfst und garantiert immer im Schlaf, nur dass wir sie im letzten Falle dann beim Aufwachen meistens schon wieder vergessen haben. Irgendetwas ist wirklich komisch mit diesen Ideen.

Wer weiß, vielleicht werden die Ideen gar nicht von uns hergestellt, und sie besitzen ein Eigenleben? Könnte es nicht sein, dass sie sich ganz von alleine dazu entschieden haben, dass du es sein wirst, der sie entdeckt? Schwirren sie wie unsichtbare Geister im Raum umher, auf der Suche nach der richtigen Person, der sie dann ruck, zuck! in den Kopf fahren? Möglich ist es. Aber es hat keinen Sinn, darüber zu streiten, denn niemand auf der ganzen Welt kann auf diese Fragen eine sichere Antwort geben.

Unsere Sprache hilft uns, das Problem besser zu verstehen: Wir sagen nicht »mir ist eine Idee gekommen« und nicht »ich habe eine Idee gemacht«. Das bedeutet ja eigentlich: Ideen kommen *zu* uns, nicht *aus* uns!

Auch das Wort »Einfall« bedeutet, dass etwas in uns (hinein)fällt, nicht aus uns (heraus)wächst. Kurz gesagt: Sie tun eigentlich nur das, was sie wollen, die Ideen. Auch dafür sind sie berühmt.

Wie immer dem auch sei, schauen wir mal, ob wir irgendwie Ordnung in die Ideen bringen können.

a) Einige Ideen sind wie schillernd bunte Fantasievögel. Stell dir Folgendes vor: Du stapfst gerade mit Tropenhelm und einer Machete in der Hand durch den dicksten Urwald in Amazonien, als solch ein Fantasievogel rasend schnell an dir vorbeiflattert. Es bleibt dir keine Zeit, ihn richtig ins Auge zu fassen, du hörst seine Flügel schlagen, du siehst etwas Farbiges, und schon ist er weg. Selbst wenn du bemerkt hast, dass das Federvieh in Wirklichkeit eine Idee gewesen ist, ist sie längst hinter Blättern und Bäumen verschwunden. Ihr nachlaufen kannst du nicht, zurück kommt sie schon gar nicht, und so bleibt dir nichts anderes übrig, als weiter allein durch den Urwald zu stapfen.

Es gibt solche Ideen. Nicht häufig, aber es gibt sie. Irgendwann im Leben begegnen sie uns, oder anders gesagt: Sie flattern an den meisten Personen vorbei, ohne je gesehen zu werden. Oder sie werden zwar gesehen, aber nicht erkannt. Und wer sie nicht sieht, wer sie nicht erkennt, wer sich nicht die Zeit nimmt, darüber nachzudenken, dem nützen sie nichts. Traurig, aber wahr. Vielleicht zuckt eine verrückt-geniale Idee einem Straßenbahnschaffner in São Paolo durch den Kopf, aber er kann damit nichts anfangen, und fünf Minuten später flattert dieselbe Idee am Fenster eines Designers in Pinneberg vorbei, der gerade vor einer Zeichnung mit Gartenstühlen sitzt. Der Designer hat mehr Glück als der Straßenbahnschaffner, er macht nämlich in diesem Moment ab-

solut gar nichts und sieht aus dem Fenster, erkennt die Idee im Fluge, entwirft in null Komma nichts ein neues revolutionäres Handy und wird dadurch weltberühmt. Die Fantasievögel-Ideen sind geniale und verrückte Einfälle, die aus dem Nichts kommen. Ob jede dieser Ideen so lange um die Welt flattert, bis endlich eine Person ihre Anwendung erkennt, oder ob sie sich irgendwann einmal in Nichts auflösen, weiß niemand. Wenn du Lust hast, kannst du darüber selber eine Geschichte erfinden!

Als Beispiele für Fantasievögel-Ideen kann man tolle Sachen aufzählen: den Büchsenöffner; den Korkenzieher, den Reißverschluss, die erste Dampfmaschine, Leonardo Da Vincis ersten Helikopter und vieles mehr.

b) Andere sind wie Forellen, die in einem Gebirgsbach schwimmen: Du erkennst nur, wie sich durchsichtige Schatten unter der Wasseroberfläche bewegen, aber du siehst sie nicht genau, und wenn du versuchst, sie aus der Nähe zu betrachten, sind sie bereits entwischt, was nichts anderes bedeutet, als dass du die Idee verloren hast. Du kannst lernen, die Forellen-Ideen festzuhalten, aber dafür musst du dich völlig konzentrieren, alles andere um dich herum vergessen, dich ihnen mit äußerster Vorsicht und ganz langsam nähern, um sie nicht zu erschrecken. Verlierst du die Konzentration, so fliehen sie, und du findest sie nie wieder. Um sie zu »fangen«, brauchst du viel Geduld, Ruhe, Zeit und einen klaren Kopf.

Forellen sind eine ganz andere Kategorie von Ideen als die Fantasievögel. Die Vorsicht und Geduld, die dazu gehört, sie zu erkennen, zeigt schon, dass es sich um Ideen handelt, die man *bewusst* sucht, die *bei der Lösung eines bestimmten Problems* helfen können, *an dem man schon arbeitet*. Unser Designer in Pinneberg saß vielleicht seit zwei Monaten über dem Design eines vierbeinigen Gartentisches, als ihm die Idee kam, einen dreibeinigen Tisch zu entwerfen ... Forellen-Ideen können zwar ziemlich genial sein, aber sie sind nicht verrückt wie die Fantasievögel von vorhin.

Als Beispiele hierzu können wir Ideen anführen, die bereits existierende Apparate, Geräte, Rechnungen usw. radikal verbessert oder vereinfacht haben: luftgefüllte Wagenreifen (zuvor waren sie aus Hartgummi), das Handy (Telefon ohne Kabelanschluss), digitale Fotokameras und Millionen anderer Verbesserungen.

c) Wieder andere Ideen tanzen dir flatternd durch die Luft entgegen wie seltene, bunte Schmetterlinge, lassen sich plötzlich auf einer Blüte nieder, schließen die Flügel und verweilen dort zitternd, sodass du Zeit hast, sie aus der Nähe zu betrachten, sie zu beobachten und zu begreifen.

Das sind kleine und nette Ideen, die dich ausgewählt haben, gerade dich unter allen Menschen auf der Welt! Sie lassen sich viel leichter festhalten und erkennen als die Fantasievögel und die Forellen,

aber leider gibt es nicht sehr viele, und sie kommen uns nur selten besuchen. Halt! Das ist falsch. Ich drehe den Satz besser um: Es setzen sich jeden Tag Schmetterlinge auf unsere Blüten, aber die meisten Menschen haben heutzutage wenig Zeit für Schmetterlinge, sie denken an anderes oder haben anderes zu tun, sind ganz einfach nicht neugierig genug, über etwas länger nachzudenken, und so fliegen ihnen die Schmetterlings-Ideen wieder davon ...

Beispiele dazu gibt es Tausende, aber sie sind nicht berühmt, und man wird mit ihnen nicht reich, jedoch helfen sie uns täglich aus der Klemme: Wenn uns etwas fehlt, erfinden wir mit Schmetterlings-Ideen einen Ausweg, wenn die Hausfrau aus fünf Essensresten ein tolles Essen zusammenkocht, dann hat sie vorher kurz nachgedacht und eine Schmetterlings-Idee gehabt, wenn du mit einem alten Golfball und Opas Wanderstock ein Minigolf-Turnier im Wohnzimmer organisierst, auch ...

d) Dann ist da noch eine letzte Ideengruppe ganz anderer Art: Es sind ganz feste, massive Ideen, hart und grau wie ein riesiger abgeflachter Findling (so heißen große, von vergangenen Gletschern transportierte Felsbrocken) am Rand eines Abhangs im Gebirge, wo du lustlos seit Stunden mit deinen Eltern irgendeinem Wanderpfad folgst. Du setzt dich müde auf den Felsbrocken, nimmst dein Butterbrot aus dem Rucksack und beißt hinein, während du der Ansicht bist, der blöde Felsen wäre nicht einmal mit

Dynamit zu bewegen. Ich bin ziemlich sicher, dass du dich gerade fragst: »Was soll ich überhaupt mit dem doofen Stein anfangen? Ich sitze darauf und esse mein Butterbrot und warte auf eine Erklärung. Das ist doch gar keine Idee! Ich will Ideen, keine Felsbrocken.« Stimmt's?

Falsch. Auch Findlinge sind Ideen. Und sie sind sogar leichter zu bewegen als andere, wenn man noch nicht daran gewöhnt ist, Geschichten zu schreiben. Stell dir mal vor, was geschehen würde, wenn dieser Stein auf dem Abhang ins Rutschen käme ... Er bewegt sich plötzlich unter deinem Hintern, ein leichtes Zittern, ein Rütteln, du wirfst erschrocken das Butterbrot in die Luft und springst wie von der Tarantel gestochen vom Findling herunter. Vor deinen aufgerissenen Augen kippt er zur Seite und beginnt, sich langsam den Hang herunterzuwälzen, wird aber dann immer schneller, überschlägt sich einmal, zweimal, prallt gegen andere Steine, die sich jetzt ebenfalls in Bewegung setzen, immer mehr Felsbrocken am Abhang mit lautem Getöse mitreißen. In Sekundenschnelle ist daraus eine große Lawine geworden. Welch ein Krach! Während du mit offenem Mund ins Tal hinunterstarrst, bemerkst du plötzlich, dass weit unten auf dem Pfad im Talgrund eine Gruppe von Menschen zu einer Berghütte unterwegs ist. Aber nun wälzt sich ein Meer von enormen Felsbrocken den Abhang hinab, genau auf die Wanderer zu, und du erkennst auf einmal, dass es ihnen nie ge-

lingen wird, sich zu retten. Es ist klar, dass sie in wenigen Sekunden in den Tod gerissen werden, und du beginnst zu schreien und die Arme zu schwenken, aber sie sehen dich nicht, sie können dich gar nicht hören, die Steinlawine ist zum brüllenden Monster geworden, das die Wanderer verschlingen wird und ...

Aber hattest du nicht gerade noch gesagt, die Geschichte mit dem Findling sei überhaupt keine Idee? Und trotzdem, es genügt, einen Stein ein bisschen zu bewegen, und schon ist der spannende Anfang oder das traurige Ende einer Geschichte daraus geworden.

Siehst du: Es kommt gar nicht so sehr darauf an, wie bunt und wertvoll deine Ideen sind, sondern vor allem, *was* du aus ihnen machst und *wie* du sie zusammenfügst. Du brauchst keine Fantasievögel und keine Forellen, nur ganz selten eine Schmetterlings-Idee. Ein paar ganz normale Steine genügen schon.

Zum Schreiben einer Geschichte brauchst du zwar eine Idee, aber nicht unbedingt eine großartige, gewaltige, geniale, einzigartige, tolle ... Solche Ideen schleichen sich in die Köpfe der Genies, und das Geniale an den Genies ist: *Sie* verstehen sie, lassen sie nicht wieder wegfliegen. Die großen Künstler der Geschichte, die Erfinder, kurz und gut: *Ganz besondere Menschen* haben *ganz besondere Ideen* gehabt und entwickelt. Darum sind sie auch besondere Menschen, und wir können ihre Namen im Lexikon nach-