

Von **TROMMLERN,** **ZAUBERERN** und **WILDEN TIEREN**

6 AFRIKANISCHE GESCHICHTEN MIT LIEDERN, SPIELEN, TÄNZEN

Zum Erzählen, Anhören und Darstellen
mit fächerverbindenden Materialien
zu Deutsch, Musik, Kunst und Sachunterricht

Für die 2. bis 5. Klasse / Schulstufe

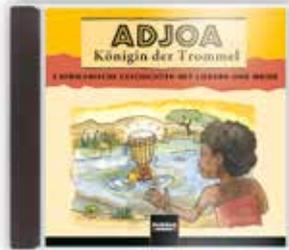
von

Markus Detterbeck und Almut Kirmse

unter Mitarbeit von Birgit Franke-Schneider

HELBLING

Rum / Innsbruck · Esslingen



Zu diesem Buch sind zwei Hörspiel-CDs mit je drei Geschichten erhältlich, spannend gelesen von Peter Faerber, mit Musik und allen Liedern.

Bao der freche Zauberer
HI-S5856CD
ISBN 978-3-85061-372-9
ISMN M-50022-765-6

Adjoa, Königin der Trommel
HI-S5892CD
ISBN 978-3-85061-373-6
ISMN M-50022-766-3



Almut Kirmse, geb. 1972, studierte Sonderpädagogik in Würzburg. Während eines zweijährigen Auslandsaufenthalts in Durban/Südafrika arbeitete sie an Township-Schulen und engagierte sich darüber hinaus für Straßenkinder und Aids-Waisen. Nach der Rückkehr nach Deutschland unterrichtete sie als Kooperationslehrerin im Bereich Grundschule am Sonderpädagogischen Förderzentrum in Ebern. Nach der Ausbildung in Kinderchorleitung leitete sie Schulchöre für Kinder von 4–12 Jahren. Sie ist freies Redaktionsmitglied der Grundschulzeitschrift *Pamina* (Helbling-Verlag) und als Referentin zu den Themen „Singen mit Kindern“ und „Afrikanische Geschichten und Lieder“ im In- und Ausland tätig.



Markus Detterbeck, geb. 1969, studierte an der Hochschule Würzburg Schulmusik für das Lehramt an Gymnasien und Chorleitung/Dirigieren. Bereits während des Studiums leitete er zahlreiche Chöre und wurde regelmäßig als Leiter von Workshops und Fortbildungsveranstaltungen verpflichtet. Ein Promotionsstudium führte ihn an die University of Natal in Durban/Südafrika. Während dieses vierjährigen Auslandsaufenthaltes arbeitete er mit vielen Musikern und Chören im südafrikanischen Raum und unterrichtete als Dozent für Chorleitung an der Musikabteilung der University of Natal. Seit seiner Rückkehr aus Südafrika ist er als Musiklehrer am Gymnasium und als Dozent an der Musikhochschule Würzburg tätig. Darüber hinaus ist er gefragter Referent bei nationalen und internationalen Workshops im Bereich Chorleitung und Coaching von Gesangsensembles sowie in der Multiplikatorenfortbildung Schulmusik. Er ist ständiges Redaktionsmitglied der musikpädagogischen Zeitschrift *mip-journal* (Helbling-Verlag).

Für Niklas und Bastian

IMPRESSUM

Redaktion: Andrea Winter

Illustration: Inkje Dagny von Wurmb, Stuttgart

Layout und Textsatz: Chris Günthner, Stuttgart

Notensatz: Kontrapunkt Satzstudio Bautzen

Druck: Athesia-Tyroliä Druck GmbH, Innsbruck

HI-S5855

ISBN 978-3-85061-358-3

ISMN M-50022-756-4

1. Auflage A1⁵⁴³² / 2011 2010 2009

© 2007 Helbling Rum/Innsbruck · Esslingen

Alle Rechte vorbehalten

Dieses Werk ist in allen seinen Teilen urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen wie Fotokopie, Mikroverfilmung, Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Medien sowie für Übersetzungen – auch bei entsprechender Nutzung für Unterrichtszwecke in Netzwerken und Intranets (§ 52a UrhG).

INHALT

VORWORT		5	
HINWEISE ZUR HANDHABUNG	Konzeption und Gebrauch des Buchs	6	
	Möglichkeiten des Umgangs im Unterricht	7	
GESCHICTENERZÄHLUNG IN AFRIKA	Tradition der Geschichtenerzählung	8	
	Funktion der Lieder.....	8	
	Europäische und afrikanische Geschichten	9	
	Charaktere afrikanischer Geschichten.....	9	
	Mündliche Überlieferungspraxis (oral culture).....	9	
ERZÄHLPRAXIS IM UNTERRICHT	Erzähl-Warm-ups	10	
	Geschichten erzählen und erleben.....	12	
ÜBERSICHT	Die Geschichten und ihre Umsetzung.....	14	
	Inhalt · Musik · Landeskundlicher / Kultureller Aspekt Fächerverbindende Weiterführung · Medien		
MAZANENDABA		Die Geschichte	16
	Die Merkkarte.....	20	
	Lieder und Begleitungen.....	21	
	Bausteine für den Unterricht	24	
	Arbeitsblätter	28	
ABIYOYO		Die Geschichte	30
	Lieder und Begleitungen.....	33	
	Die Merkkarte.....	36	
	Bausteine für den Unterricht	37	
	Arbeitsblatt.....	95	
KARIZO UND DIE HYÄNE		Die Geschichte	42
	Lieder und Begleitungen.....	46	
	Die Merkkarte.....	50	
	Bausteine für den Unterricht	51	
	Kopiervorlagen und Arbeitsblätter	54	
BAO DER FRECHE ZAUBERER		Die Geschichte	60
	Die Merkkarte.....	63	
	Lieder und Begleitungen.....	64	
	Bausteine für den Unterricht	67	
	Arbeitsblatt und Kopiervorlagen	71	
ELEFANT UND REGEN		Die Geschichte	74
	Die Merkkarte.....	77	
	Lieder und Begleitungen.....	78	
	Bausteine für den Unterricht	82	
ADJOA, KÖNIGIN DER TROMMEL		Die Geschichte	86
	Die Merkkarte.....	90	
	Lieder und Begleitungen.....	91	
	Bausteine für den Unterricht	92	
 CD+	Inhalt und Trackliste.....	96	

Vorwort

Es war einmal ...

Diese Einleitungsformel weckt Neugier, Erwartung und Vorfreude. Sie verspricht Märchen und Geschichten, die Menschen zu allen Zeiten faszinierten und dies bis heute tun. Daran ändern auch die modernen Formen der Unterhaltung nichts, die sich durch immer perfektere Technik gerade im Bereich neuer Medien viel mehr mit den Ansprüchen moderner Menschen zu decken scheinen. Was also ist dran an diesen alten, mündlich überlieferten Geschichten und ihrer gleichzeitig fremden und doch vertrauten Welt, dass sie es schaffen, Jung und Alt auch heute noch zu fesseln?

Immer wenn wir anfangen Geschichten zu erzählen, sind wir begeistert davon, wie die Kinder mit leuchtenden Augen gespannt und mit größter Konzentration unseren Ausführungen folgen. Märchen und Geschichten wecken eine tiefe Sehnsucht – nach magischen Abenteuern, nach einer klar geordneten Welt, in der Gut und Böse auf ihre rechten Plätze verwiesen werden, nach Rhythmus und Ruhe und dem Prozess des Erzählens und Zuhörens. Märchen malen musterhaft Situationen aus, mit denen aufwachsende Kinder konfrontiert sind, sie bebildern ihre Wünsche und Ängste, zeigen Krisen und führen zu Lösungen. Damit können sie Orientierung im Leben bieten. Das Erleben der märchenhaften Welten regt die Fantasie an und lädt zum Nachspielen und Fortführen einzelner Aspekte der Geschichte in eigenen Rollenspielen ein.

Doch vor allem: Geschichten leben von der Erzählsituation. Ursprünglich wurden sie in traditionellen Gemeinschaften vorgetragen: Die Großfamilie saß in der Küche am warmen Ofen und vertrieb sich die langen Winterabende mit dem Erzählen von Geschichten. Selbstverständlich waren auch die Kinder dabei. Wenn es gruselig wurde, rückten sie näher an die Großmutter heran und vergruben ihre Gesichter in deren Schürze. Zentral für eine solche Erzählsituation ist, dass zwischen Erzähler und Zuhörer ein Kontakt entsteht, der Zuwendung, Gemeinschafts-

gefühl und Geborgenheit vermittelt und darüber hinaus eine harmonische Atmosphäre schafft.

Auf unseren Reisen in verschiedene Länder Afrikas und während der Jahre, die wir in Südafrika verbracht haben, konnten wir immer wieder erleben, dass diese mündliche Erzähltradition in der afrikanischen Kultur bis heute höchst lebendig ist. Wir durften abends oft teilhaben an dieser reichen Tradition, und so entstand der Wunsch, diese Faszination weiterzugeben.



Afrikanische Geschichten sind eng verbunden mit Musik und Tanz – über sie werden die Zuhörer in das Geschehen mit hineingenommen, sie werden zu Mitwirkenden und nehmen Einfluss auf die Gestaltung. Diese Ganzheitlichkeit afrikanischer Geschichten erscheint uns

für eine Umsetzung in der Schule sehr geeignet, da sie viele Möglichkeiten für eine lebendige Vermittlung eröffnet. Darüber hinaus bieten die in diesem Buch enthaltenen sechs afrikanischen Geschichten Impulse, mehr zu erfahren über Afrika und die Menschen dieses Kontinents sowie ihre kulturellen Besonderheiten.

Wir wollen letztlich aber auch dazu ermuntern, den Brückenschlag zu wagen und sich ausgehend von den afrikanischen Geschichten (wieder) mit den Märchen und Geschichten des eigenen Kulturkreises zu beschäftigen, vergleichend oder neu entdeckend. Vor allem wollen wir dazu ermutigen, sich gegenseitig wieder Geschichten zu erzählen! Denn Märchen können Erwachsenen wie Kindern etwas bieten, das wir alle besonders in der heutigen schnelllebigen Zeit dringender brauchen denn je: einen Ruhepunkt zum Entspannen und Abschalten, Impulse zum Nachdenken und zum Austausch miteinander. Dies schafft Gemeinsamkeit, Geborgenheit und Wärme.

Probieren Sie es aus!

Almut Kirmse und Markus Detterbeck

Hinweise zur Handhabung

Konzeption und Gebrauch des Buches

Diese Sammlung afrikanischer Geschichten ist konzipiert für Lehrer, Pädagogen und Erzieher an Grund- und Musikschulen (dort besonders im Bereich Rhythmik und Früherziehung) sowie in Hort- oder Freizeiteinrichtungen. Einzelne Module lassen sich darüber hinaus auch noch mit Erfolg in der Sekundarstufe 1 umsetzen. Aber auch außerhalb von Schule und Ausbildung bietet das Buch Eltern und allen, die mit Kindern leben, eine Fundgrube an schönen, unbekannteren Geschichten zum Vorlesen, Erzählen und Nachspielen sowie einfachen Liedern zum Mitsingen.

Jede der sechs mündlich tradierten Geschichten aus verschiedenen Teilen Afrikas enthält abwechslungsreiches und sorgfältig aufbereitetes Material für die pädagogische Praxis.

Eingebettet in den Kontext der jeweiligen Geschichte mit überlieferten Liedern und Rhythmen schließen sich Bausteine an mit Materialien für fächerverbindendes Arbeiten (Musik, Deutsch, Kunst, Sachunterricht): Vielfältige Aktionen in den Bereichen Musizieren, Tanz, kreative Gestaltung und szenische Darstellung werden ergänzt durch kulturelle und landeskundliche Aspekte, die gleichzeitig anschauliche Einblicke in die Lebenswelt Afrikas vermitteln. Methodische Anregungen zum konkreten Stundenverlauf inklusive Arbeitsblätter, Tafelbilder und Tipps zur Erarbeitung der Lieder und Instrumentalarrangements geben Vorschläge zur Unterrichtsgestaltung. Das Material dient zur Vertiefung und Aufarbeitung der Geschichten, soll die Neugier auf fremde Kulturen und Lebensweisen wecken und letztlich einen Bogen zur Lebenswelt der Kinder schlagen.

Geschichten zu erzählen ist gar nicht so schwer, manchmal bedarf es nur einer kleinen Hilfestellung und etwas Mut. Um Sie und auch die Kinder dabei zu unterstützen, finden sich im Kapitel „Erzählpraxis im Unterricht“ (S. 10) allgemeine Anregungen zu Erzähl-Warm-ups und vorbereitenden Spielen sowie leicht übertragbare Ideen zu ganz unterschiedlicher Gestaltung von Geschichten, z.B. als Klanggeschichte oder Spontantheater. Das Kapitel „Geschichtenerzählung in Afrika“ (S. 8) informiert über historische Hintergründe afrikanischer Geschichten-

erzählung und die Bedeutung der mündlichen Überlieferungspraxis (oral culture).

Lieder

Geschichtenerzählung ist in Afrika nicht eine isolierte Kunst, sondern immer verbunden mit anderen Ausdrucksformen wie Tanz oder Gesang. Insbesondere gehört Musik zur Geschichtenerzählung dazu, bildet eine Einheit mit ihr.

Entsprechend wird in vorliegendem Material ein in die Handlung der jeweiligen Geschichte einbezogenes Lied während des ersten Erzählens in Form eines Wechselgesangs (call-response) zusammen mit den Zuhörern gesungen. Die Funktion dieser Lieder ist vielfältig: Einmal sind sie die Stimme einer der Handlungsträger, ein anderes Mal reflektieren sie eine bestimmte Wendung in der Geschichte oder malen eine Situation mit musikalischen Mitteln aus. Am Ende der meisten Geschichten steht ein Abschlusslied; es kann vom Erzähler zunächst alleine vorgetragen und später mit der Gruppe gemeinsam erarbeitet werden.

Alle Lieder wurden mit einem deutschen Text versehen, der auf den Inhalt der Geschichte wie auch auf den Originaltext des entsprechenden Liedes Bezug nimmt. Die Lieder können auf Deutsch oder in der Originalsprache gesungen werden, zum Teil kann der Text auch strophenweise gemischt werden. Hinweise zur Aussprache finden sich jeweils bei den Liedern.

Begleitarrangements

Die Begleitarrangements zu den einzelnen Liedern bestehen aus einfachen Pattern für Bodypercussion und einem variablen Instrumentarium (Small-Percussion, Trommeln, Stabspiele, Flöten etc.). Sie beinhalten individuelle Möglichkeiten zur Reduktion oder Erweiterung. Die Schüler lernen die Stimmen leicht durch Vor- und Nachspielen und musizieren sie dann auswendig, was ein Spielen ohne Notenkennntnisse ermöglicht. Den Rhythmuspattern sind zumeist Sprechtexte unterlegt, die die Einstudierung unterstützen und die Ausführung erleichtern. Das Instrumentarium kann problemlos den Gegebenheiten angepasst werden, so kann z. B. die Glockenstimme auch geklatscht oder mit Holzsticks gespielt werden; steht keine Calabash oder Caxixi zur

Verfügung, lässt sich jede andere Rassel wie z. B. Maracas oder Egg-Shaker einsetzen. Bei den Felltrommeln wird nur nach kleiner und großer Trommel unterschieden, sodass je nach vorhandenem Instrumentarium das Instrument mit dem höheren Klang (z. B. Bongos, Djembe oder Quinto) für die Stimme der kleinen Trommel und das tiefer klingende Instrument (z. B. Conga, Tumba oder Doundoun) für die Stimme der großen Trommel gewählt werden kann. Die Trommelspieltechniken und ihre Abkürzungen im Notentext werden auf S. 93 erläutert.

Die Lieder und Arrangements eröffnen zahlreiche Möglichkeiten der musikalischen Gestaltung der Geschichten: von der einfachen Erzählsituation mit integriertem Lied bis hin zur Präsentation in Form einer Aufführung als Mini-Musical auf der Bühne.

CD+

Alle Lieder finden Sie in ansprechender Einspielung auf authentischen Instrumenten als Gesamtaufnahmen mit Gesang und als instrumentale Playbacks auf beiliegender CD+. Sie motiviert zum Mitsingen, Mitspielen und Tanzen und dient ebenso als ideale Vorbereitung für Sie zu Hause.

Zusätzlich enthalten ist die komplette Geschichte *Abiyoyo*, die als entspanntes Hörbuch mit Musik für die Vertretungsstunde in der Schule, für die Ruhephase im Hort, für das gemütliche Zuhören zu Hause eingesetzt werden kann und zudem beispielhaft eine Möglichkeit des erzählerischen Gestaltens aufzeigt. Zudem erleichtern 25 Seiten Arbeitsblätter und Kopiervorlagen als PDF-Files die Vorbereitung. Sie können problemlos über den Computer ausgedruckt werden.

Möglichkeiten des Umgangs im Unterricht

Die Geschichten, Lieder und Materialien können auf vielfältige Weise mit jeweils unterschiedlicher Intensität in den Unterricht eingebunden werden.

Grundmodul

- Geschichte erzählen, integriertes Lied singen (evtl. mit einfacher Rhythmusbegleitung)
- Material: bei Bedarf Lied auch als Gesamtaufnahme oder Playback von CD+
- Umfang: 1 Unterrichtsstunde (auch für Vertretungsstunden geeignet)

Erweiterung 1

- Geschichte erzählen, integriertes Lied und Schlusslied singen, mit Instrumentalbegleitung musizieren
- Material: Tipps zur Erarbeitung der Lieder und Arrangements, bei Bedarf Playbacks von CD+
- Umfang: 2 Musikstunden

Erweiterung 2

- Geschichte erzählen (mit integriertem Lied), ausgewählte fächerverbindende Bausteine bearbeiten (Sachunterricht, Kunst, Deutsch)
- Material: Stundenverläufe, Arbeitsblätter, bei Bedarf Playbacks oder Gesamtaufnahmen von CD+
- Umfang: 2–3 Unterrichtsstunden

Projekt

- Geschichte erzählen, Lieder und Instrumentalarrangements erarbeiten plus vollständiges fächerverbindendes Projekt, evtl. mit Aufführung (Theater, Konzert, Tanz, Mini-Musical, ...)
- Material: Stundenverläufe, Arbeitsblätter etc.
- Umfang: mehrere Stunden, evtl. Proben plus Aufführung

Geschichtenerzählung in Afrika

„An langen Abenden war ich oft zusammen mit meinen Geschwistern bei meiner Großmutter. Wir saßen auf einer großen Grasmatte und verbrachten unzählige wunderbare Stunden im Hof unter dem afrikanischen Sternenhimmel. Sie erzählte uns all die Märchen, die sie selbst schon von ihrer eigenen Großmutter erzählt bekommen hatte.“

(Carol Zulu, eine Freundin aus Südafrika)

Seit Menschengedenken werden überall auf der Welt Geschichten erzählt. Sie werden von Generation zu Generation weitergegeben. Einige Geschichten berichten von Helden, die übersinnliche Kräfte besitzen, andere versuchen zu lehren, was gut ist und böse oder wie man sich in einer bestimmten Gesellschaft oder Gemeinschaft zu verhalten hat. Zu den ältesten Geschichten zählen die, welche versuchen, Naturgewalten (z. B. Trockenzeiten) oder Naturphänomene (z. B. Eigenarten bestimmter Tiere und Pflanzen) zu erklären, also Dinge, die für die Menschen lange Zeit ein Rätsel waren.

Tradition der Geschichtenerzählung

Geschichtenerzählung, verknüpft mit dem Gesang von Liedern, hat in Afrika eine lange Tradition. Die afrikanische Kultur geprägt ist durch mündliche Überlieferungspraxis (oral culture), wobei durch gesellschaftliche und politische Ereignisse immer wieder Geschichten von Generation zu Generation weitergegeben. Im Zusammenleben der Menschen haben Geschichten und Lieder bis heute einen hohen Stellenwert erhalten: So spielen sie bei der Erziehung eines Kindes (z. B. in den Inklusivritten) und die Vermittlung kultureller und sozialer Werte eine zentrale Rolle. Über diese funktionale Bedeutung hinaus werden Geschichten aber auch zum Zeitvertreib erzählt, um sich gegenseitig zu unterhalten.

„Ich behaupte nicht, dass das, was ich jetzt erzähle, wahr ist. Aber so ist meine Geschichte.“ Mit ungefähr 1000 Worten beginnen die Erzähler der Ashanti Geschichten zu berichten. Die meisten Geschichten erfahren im Laufe der Zeit eine Wandlung: Sie werden verändert und verändert und den jeweiligen Gegebenheiten angepasst; jeder kann sie erzählen, wie es die persönliche Umgebung und die individuelle Fantasie erlauben. Und wenn der Geschichte „Flügel wachsen“ und sie zu anderen Erzählern „fliegt“, soll man sie nicht zurückhalten. Eines Ta-

ges kehrt sie vielleicht zurück, bereichert mit neuen Einzelheiten und erzählt von einer neuen Stimme.

In zahlreichen afrikanischen Volksgruppen hat sogar eine Professionalisierung der Rolle des Geschichtenerzählers stattgefunden, was die Bedeutung dieser Tradition zusätzlich unterstreicht. In Westafrika (z. B. Senegal, Mali, Guinea) sind Griots oder Jelis bis heute das Sprachrohr des Königs und dafür zuständig, als Prediger den Ruhm des Königshauses zu verbreiten. Weiterhin halten sie als Historiker mit ihren Liedern und Erzählungen die Geschichte ihres Volkes lebendig und geben sie an die folgenden Generationen weiter. Wenn ein Griot stirbt, sagt man, es „brenne“ eine ganze Bibliothek nieder.

Funktion der Lieder

Bei der Geschichtenerzählung in Afrika sind immer alle Anwesenden beteiligt: In wichtigen und spannenden Momenten einer Geschichte fügt der Erzähler Melodie und Rhythmus eines Liedes ein, um die Gefühle eines besonderen Augenblicks in Erinnerung zu halten, welcher mit gewöhnlicher Prosa nur unzureichend ausgedrückt werden könnte.

Die aktive Teilnahme der Zuhörer an diesen Gesängen prägt den Ablauf und das Erleben der Geschichten, wodurch eine weitere Dimension entsteht: Durch die eigene Aktivität werden sprachliche, körperlich-motorische und musikalische Fähigkeiten, aber auch soziale Kompetenzen wie das Sich-Einordnen in einen Gruppenprozess gefördert und geübt. Durch das call-response-Prinzip des gemeinsamen Singens (Ruf des Vorsängers – Antwort oder Wiederholung der Gruppe) wird dieser Prozess zusätzlich unterstützt. Auch können die Lieder immer wieder verändert werden, je nachdem, wie kreativ der Erzähler damit umgeht. So können auch Sie Lieder aus dem Umfeld der Kinder, die inhaltlich zur Geschichte passen, einfügen.

Europäische Märchen und afrikanische Geschichten

Das Wort „Märchen“ gibt es nur im Hochdeutschen. Es ist die Verkleinerungsform von „Mär“¹ und steht für Kunde, Bericht und Gerücht. Es bezeichnet ursprünglich eine kurze Erzählung, die nur einen Handlungsstrang hat. Als Erzählform lässt sich das Märchen nicht immer leicht von anderen Gattungen abgrenzen. Der Begriff „Volksmärchen“ deutet auf seine mündliche Überlieferung hin. Als solches ist es von den Kunstmärchen zu unterscheiden, die bestimmten namentlich genannten Autoren zuzuordnen sind.

Auch in afrikanischen Geschichten finden sich Merkmale, die wir aus unseren europäischen Märchen kennen. Diese Aspekte müssen in der praktischen Auseinandersetzung mit einer Geschichte nicht unbedingt thematisiert werden, sie dienen aber – bewusst oder unbewusst – als Anknüpfungspunkte, die den Zugang und die Auseinandersetzung mit ihr erleichtern:

- Formelhafter Beginn mit „Es war einmal“, „Vor langer Zeit“ oder „... so geht meine Geschichte“.
- Ende mit einer Schlussformel, die aber individuell jedem Erzähler angepasst sein kann, z. B. „Und wenn sie nicht gestorben sind, ...“ oder „Und das ist das Ende dieser Geschichte“.
- Die Geschichte erklärt einen Sachverhalt (z. B. bei *Abiyoyo*: Wie kommt der riesige Stein in die Mitte unseres Dorfplatzes?).
- Die Geschichte zielt oft darauf ab, eine Moral zu vermitteln (z. B. bei *Bao der freche Zauberer*: Übermut tut ... gut!).
- Die ungezogenen Charaktere einer Geschichte weisen in manchen erfolgreichem Erkenntnisprozess, wodurch die Gesellschaft informiert oder es kommen eine andere Zusammenleben der Menschen (z. B. bei *Bao*, dass einem Baum die Blätter wachsen).

Charaktere afrikanischer Geschichten

Viele afrikanische Geschichten benutzen Tiere nicht nur, um deren Lebensweisen oder Eigenheiten zu er-

klären (z. B. in *Bao der freche Zauberer*: Warum hat das Zebra ein gestreiftes Fell?), sondern häufig werden durch sie bestimmte Menschentypen verkörpert.

So ist der durchtriebene Fuchs meist der Hase, in der Rolle des Schwindlers und wirren schlaun Schakal, die Rolle des Verräters spielt die Hyäne (manchmal in Zusammenarbeit mit dem Wolf), der Löwe ist der regierende König und freigiebige Verteiler von Geschenken, die anderen Tiere, und als Quelle unerschöpflicher und umsamer Weisheit finden wir die Schildkröte. Dann gibt es noch erstaunliche Kreaturen, die jeden hereinlegen und vor allem auch viel größere und stärkere Gegner wie z. B. Riesen (z. B. *Abiyoyo*) oder vom guten Weg abgelenken (Zauberer *Bao*).

Mündliche Überlieferungspraxis (oral culture)

Afrikanische Geschichten sind das Ergebnis von mündlicher Überlieferungspraxis und waren demnach nicht zum Aufschreiben gedacht. Dies wird nicht zuletzt durch die Tatsache deutlich, dass eine bestimmte Geschichte in Afrika niemals in ein und derselben Form zum ersten Mal erzählt wird, sondern immer einen nicht unerheblichen Anteil an Improvisation enthält, der situationsgebunden eine neue Variante entstehen lässt.

Stetiger Austausch war seit jeher ein Merkmal afrikanischer Kulturen und stellt einen wichtigen Teil mündlicher Überlieferungspraxis dar. Eine frühe Form dieser Kommunikation zwischen verschiedenen Kulturen besteht in manchen Gegenden Afrikas bis heute durch die Händler, die auf ihren Reisen Eindrücke und gesellschaftliche, politische oder andere Neuigkeiten sammeln und diese weiter verbreiten. Wenn ein Händler in ein Dorf kommt, versammeln sich alle Bewohner auf dem Dorfplatz, um seinen Erlebnissen zuzuhören. Diese Berichte sind für viele Dorfbewohner die einzige Möglichkeit, Neuigkeiten aus weit entfernten Gegenden zu erfahren.

Daraus lässt sich die Bedeutung und zentrale Stellung eines Marktes ermessen, der neben der Versorgung mit Gütern auch eine wichtige kommunikative Funktion erfüllte. Aufgrund der sich ausbreitenden Mobilität ist diese Kunst des Erzählens heute größtenteils verloren gegangen, doch auf Reisen durch entlegene Gebiete finden sich zwischen den Dörfern in regelmäßigen Abständen Marktplätze, die diese Tradition noch pflegen.

¹ Althochdeutsch „mâr“, mittelhochdeutsch „maere“

Erzählpraxis im Unterricht

Am schönsten und dem Original am nächsten ist es, wenn auch Sie im Unterricht Geschichten frei erzählen. Zu jeder Geschichte finden Sie einen kurzen Ablaufplan – die Merkkarte – mit den wichtigsten Handlungspunkten, den Sie als Erinnerungsstütze nutzen können. Natürlich können Sie die Geschichte auch vorlesen. Bei allen Varianten sind entsprechend afrikanischer Praxis (oral culture) Kürzungen und leichte Abwandlungen möglich. Haben Sie den Mut, die Geschichte dem Verstehenshorizont und der Umgebung ihrer Schüler anzupassen.

Leider ist bei uns in Mitteleuropa die Tradition des Geschichtenerzählens großenteils verloren gegangen. Nur in wenigen Familien gibt es noch jemanden, der auswendig Märchen erzählen kann, oft wird nicht einmal mehr vorgelesen. Entsprechende Probleme bereitet vielen Kindern schon das Wiedergeben von Erlebtem, mehr noch das Erfinden von fantasievollen eigenen Geschichten. Die Auseinandersetzung mit Erzählungen und Märchen fördert jedoch die sprachlichen Kompetenzen von Kindern und regt ihr kreatives Potential an. Folgende Erzähl-Warm-ups geben Ihnen Anregungen für eine literarischen Einstieg in die aktive Beschäftigung mit Geschichtenerzählung.

Erzähl-Warm-ups

Die Übungen bieten den Schülern möglichst Erzähl-Anlässe, die zum Einsatz der Sprache ermutigen. Aufbauend führen sie bis zum Erfinden einer ganzen Geschichte. Nach persönlichem Hintergrund fällt es den Kindern leichter oder schwerer, sich auf diese Spiele einzulassen, ein mehrmaliges Wiederholen einfacherer Übungen steigert aber das Vertrautwerden mit eigenen Fähigkeiten und macht Schüler bereit für die nächste Übungsstufe.

Vorstellungsrunde

Alle sitzen im Kreis, jeder hat einen kleinen Zettel und einen schwarzen Filzstift vor sich. Der erste Auftrag lautet, den eigenen Namen und einen weiteren Begriff, der ein bestimmtes Kriterium erfüllen soll, auf den Zettel zu schreiben. So eignet sich z. B. für eine unbekannte Gruppe ein Begriff, der mit demselben Buchstaben beginnt wie der eigene Name (die Alli-

teration erleichtert das Merk- oder Nennen). Bei Kindern, die sich schon kennen, kann die Vorgabe z. B. lauten, der Begriff sollte mit dem eigenen Hobby zu tun haben oder ein Lieblingessen sein.

Jeder verdeckt dann die beschriftete Karte vor sich hin. Der Erzähler beginnt und benutzt für seine kurze Geschichte (nur drei bis vier Sätze!) die beiden Begriffe seines linken Nachbarn, der dazu seine Karte umdreht, für alle sichtbar vor sich auf den Boden legt. Diese zwei Begriffe, ein Name und ein weiterer, tieferer Begriff, sollen nun in die kleine Geschichte einfließen und werden, die möglichst ungewöhnlich sein soll und keinen Sinn ergeben muss.

Der nächste Erzähler beginnt selbst mit einem Beispiel, so dem die Kinder orientieren können. Wenn die erste Geschichte beendet ist, ist der linke Nachbar dran. Dessen linker Nachbar dreht seine Karte um und eine weitere Geschichte entsteht.

TIPP: Kreisübungen mit bestimmten Anforderungen führen leicht dazu, dass sich die Kinder unter Stress setzen und den anderen zuzuhören, überlegen sie selbst schon die ganze Zeit, was sie sagen werden. Eine in der Praxis erprobte Möglichkeit, diesen Druck zu nehmen und die spontane Kreativität zu fördern ist, wie beschrieben, die Karten zu verdecken, bis sie gebraucht werden.

Partnergeschichte

Für dieses Spiel bleibt die Kreisform erhalten, auch die Zettel mit den Begriffen aus der Vorstellungsrunde werden wieder benötigt. Außerdem brauchen Sie zwei verschiedenfarbige Schütteleier (oder auch andere kleine Gegenstände wie Steine, Spitzer ...) und ein Lied. Jedes rhythmische Lied, das die Kinder schon kennen, passt. Sie können dafür aber auch „Sansa kroma“ aus der Geschichte *Karizo und die Hyäne* einstudieren oder ein anderes Lied aus den Geschichten verwenden, z. B. eignet sich „Tsche tsche kule“ aus der Geschichte *Adjoa, Königin der Trommel*.

Sie singen das Lied vor, nach einer Weile singen alle mit. Dann halten Sie die linke Hand mit der Handfläche nach oben vor den Körper und singen einfach

weiter, bis alle Kinder das nachmachen. Anschließend klatschen Sie auf Zählzeit 1 jeden Taktes mit der rechten Hand auf Ihre linke Hand (die immer wie beschrieben gehalten wird!), ebenfalls so lange, bis die ganze Gruppe mitmacht.



Wenn das funktioniert, klatschen Sie erst einmal zusätzlich auf Zählzeit 3 in die linke Hand des rechten Nachbarn. Während weiter gesungen wird, bringen Sie nach und nach die beiden Schüttel Eier in den Lauf: Auf Zählzeit 1 nehmen Sie das Ei mit der rechten Hand auf, auf Zählzeit 3 legen Sie es in die linke Hand des rechten Nachbarn in die linke Hand. Dieser nimmt es auf Zählzeit 1 mit der rechten Hand auf und gibt es auf Zählzeit 3 weiter an die linke Hand eines rechten Nachbarn usw. Natürlich kann bei schnellerem oder das Aufnehmen wie das Weitergeben auf Zählzeit 1 erfolgen. Am Ende des Liedes halten zwei verschiedene Kinder je ein Ei in der Hand. Die beiden Kinder bilden ein Erzählerpaar für die nächste Geschichte.

Achtung: Derjenige, der das Ei im letzten Takt in die Hand bekommt, nicht derjenige, der es im letzten Takt gibt!

Tipp: Sie können durch wiederholtes Singen der letzten Linie („...tsche kule“) oder des ganzen Liedes („...tsche kule“) ziemlich gut steuern, wie viele Eier laufen und welche Kinder als nächstes ausgewählt werden. Damit gegen Ende auch wirklich jeder einmal dran war, kann man auch vereinbaren, dass ein Ei ohne Lied in Laufrichtung weiter wandert, bis es an ein Kind gerät, das noch nicht erzählt hat.

Für die nun zu erzählende Geschichte gelten folgende Vorgaben:

- Das Kind mit z. B. dem gelben Ei (die Farbe muss auf jeden Fall vor dem Lied besprochen werden!) beginnt zu erzählen. Sein Partner führt die Geschichte im nächsten Takt fort.
- Abwechselnd wird immer erzählt.
- Die zwei Begriffe (nicht die Namen) auf den Zetteln der beiden Erzähler müssen in der Geschichte vorkommen. Am Ende der Geschichte beginnt wieder das Lied, die beiden Eier tauschen und ein neues Erzählerpaar wird gebildet.

Variante: Um die ganze Sache noch interessanter zu gestalten, können die beiden Erzähler für das nächste Lied eine weitere Bedingung festlegen. Geben Sie einige Beispiele und lassen ruhig auch Vorschläge der Gruppe zu. Weitere Bedingungen können sein:

- Jeder Erzähler darf nur einen halben Satz sagen, der vom anderen vollständig wird.
- Die Begriffe dürfen erst im allerletzten Satz vorkommen.
- Die Begriffe müssen geflüstert werden.
- Das Flüstern soll dabei in einem sinnvollen Zusammenhang in die Geschichte eingebaut sein, z. B. als Geheimnis.
- Die Geschichte darf überhaupt nur aus zwei Sätzen bestehen.



Erzählrolle

Sammeln Sie die Gruppe im Sitzkreis, stellen die Erzählrolle bereit (siehe Bastelanleitung S. 24) und geben ein Thema vor – d. h. einen Gegenstand wie z. B. einen Stein, eine Blume, ein welches Blatt. Thema kann auch eine problematisierende Fragestellung wie im Beispiel von *Abiyoyo* sein: Wie kommt der große Felsen in die Mitte des Dorfes?

Die Erzählrolle mit ihren 10 Fragen wird im Kreis weitergegeben. Immer derjenige, der die Rolle in der Hand hält, ist der Erzähler. Als Kettengeschichte wird nun eine Geschichte erfunden, die von jedem neuen Erzähler fortgeführt wird, indem er auf die jeweils nächste Frage der Erzählrolle Bezug nimmt. Zum Beispiel beginnen Sie, während Sie den ersten Zettel (*Es war einmal...*) aus der Rolle ziehen: „Es war einmal in einem fernen Land in Afrika“ und geben die Rolle an Ihren Nachbarn weiter. Dieser fährt fort, indem er den zweiten Zettel (*Wann?*) aus der Rolle

zieht: „Dort stand vor 200 Jahren ein kleines Dorf.“ So wandert die Rolle durch den Kreis, bis nach zehn Erzählern die Geschichte zu einem Ende gekommen ist. Dabei haben die ersten vier Erzähler weniger zu erzählen, sie können ihre Aufgabe oft mit einem Satz abhandeln. Die letzten sechs Fragen bedürfen eventuell mehrerer Sätze.

Geleitet durch die Fragen aus der Erzählrolle entsteht auf diese Weise eine Geschichte, die sich mit jedem neuen Erzähler in eine andere Richtung bewegt. Beeinflussen Sie möglichst wenig durch Kommentare oder Hilfestellungen; wichtig ist einfach, dass die Kinder ins Erzählen kommen, ihre Scheu überwinden und ihre Fantasie spielen lassen.

Geschichten erzählen und erleben

In Afrika läuft die Geschichtenerzählung immer nach demselben Muster ab: Es gibt einerseits den Erzähler und andererseits das Publikum, das in der dortigen Erzählkultur mit Musik und Liedern beteiligt wird. Egal, ob nun im Unterricht Geschichten frei erzählt oder vorgelesen werden, Zuhören ist ein wichtiges Lernziel in der Grundschule. Deshalb sollten Geschichten zum festen Bestandteil des Tagesablaufs gehören.

Darüber hinaus gibt es aber auch andere, kreative Herangehensweisen, die wichtige Lernaspekte enthalten und viel Spaß bereiten. Diese müssen das Erzählen nicht ersetzen, können aber originalen Geschichte aber vorausgestelltes Wissen erweitern.

Die folgenden Beispiele sind an verschiedene Erzählungen anwendbar, aber nicht für alle gleich gut geeignet. Welche Geschichten diese am besten auf welche Weise besonders gut einsetzen sind, wird bei der Beschreibung derselben erläutert.

Traditionelles Geschichtenerzählen

Sie sind der Erzähler, die Kinder sind das Publikum. Ihre Erzählung lebt von der Sprache, von lautmalenden Beschreibungen (z. B. das Blubbern des Wassers, das Knallen der Bäume, der zischende Blitz ...). Die Erzählung, in welche die Zuhörer einbezogen werden. Ein bestimmtes, gleich bleibendes Ritual zu Beginn der Erzählstunde, z. B. eine bestimmte Musik oder eine bestimmte Handlung des Lehrers, bereitet die Schüler darauf vor und bringt sie in eine ruhige, entspannte Stimmung. Es hat sich auch be-

währt, mit immer denselben Worten eine Geschichte zu beginnen und zu beenden, so wie es die Erzähler in Westafrika tun. Dort ist es der Einleitungssatz: „Ich behaupte nicht, dass ... was ich jetzt erzähle, wahr ist, aber so geht meine Geschichte“. Beendet wird die Erzählung immer mit dem Satz „Und das ist das Ende dieser Geschichte“.

Ihre erste Geschichte sollte am besten auf diese traditionelle Art erzählt werden, damit die Kinder damit vertraut werden. Dies eignet sich besonders Mazanend (S. 16).

TIPP: Ein Ritual zur Einleitung des Erzählens könnte sein: Ein bekanntes Lied begleitet das Aufstellen der Tische, danach gehen die Schüler auf ihre Plätze und legen ihren Kopf auf ihre verschränkten Hände. Wenn es ganz ruhig geworden ist, gehen sie auf und berühren die Kinder ein- bis zweimal auf den Rücken. Die so aufgeforderten Schüler setzen sich still im Halbkreis auf den Boden (zuerst auf einen kleinen Teppich). Wenn alle sitzen, beginnt die Geschichte.

Klangerzeugung

Geräusche und Geräusche spielen in den Geschichten eine wichtige Rolle, sie lassen das Geschehen realer, plastischer werden, steigern die Spannung und können die Zuhörer noch weiter miteinbeziehen.

Vorübung

Machen Sie die folgende Übung mit einem Kind vor. Ihr Gegenüber hat die Aufgabe, nacheinander verschiedene Geräusche oder Klänge zu produzieren. Das kann z. B. sein: Miauen, Fußstampfen, Fingerklopfen auf den Oberschenkeln, Schnalzen, Husten, Schreien etc. Sie erzählen parallel zur Klangerzeugung eine Geschichte mit den Assoziationen, die Sie jeweils zu den einzelnen Geräuschen haben. So könnte eine Geschichte zu den oben genannten Klängen lauten: „Moritz, die kleine Katze, wird früh am Morgen wach. Irgendjemand trampelt auf dem Dachboden herum. Sie schleicht in den Flur, draußen regnet es. Sie hört, wie jemand die Tür zum Dachboden zuschlagen lässt, dann ein lauter Hustenanfall, ein Schrei, der Einbrecher fällt die Treppe hinunter...“. Jeder hat zu den Geräuschen andere Assoziationen, deshalb gibt es bei diesen Geschichten auch kein Richtig und Falsch, es ist einfach beiderseitige Kreativität gefragt.

Die Kinder sollen nun paarweise diese Übung nachmachen: Einer von beiden erfindet die Geräusche,



der andere erzählt. Nach einer Weile wird auf ein Zeichen hin gewechselt. Die entstehende Lärmkulisse im Klassenzimmer bietet dabei einen guten Schutz vor Peinlichkeit. Auch wenn die ganze Übung irgendwann zu einem großen Lachanfall führt, lassen Sie es ruhig zu, ernstere Arbeiten ist danach wieder möglich!

Die Erzählung als Klanggeschichte

Hierfür eignen sich besonders gut Geschichten, die viele Geräusche enthalten und mehrere Charaktere haben, die immer wieder auftreten, wie z. B. *Bao der freche Zauberer*. Zunächst beginnen Sie ganz traditionell mit dem Erzählen. Sobald eine Gestalt auftaucht, wird diese einem Kind zugewiesen, das sie mit einem passenden Geräusch darstellt (z. B. kann ein Elefant durch lautes Trompeten verklanglicht werden, Bäume rauschen mit hoherhobenen Armen im Wind oder ein Zauberer spricht zauberstab-schwingend einen geheimnisvollen Zauberspruch). Sie erzählen weiter, und immer, wenn diese bestimmte Gestalt eine Handlung vollzieht, muss das entsprechende Kind aktiv werden. Weitere Rollen werden durch andere Kinder und Geräusche (auch mit Orff-Instrumenten) vertreten. Für diese Art Klanggeschichte finden alle Aktionen am Platz statt, noch wird nicht szenisch agiert. Beenden Sie die Geschichte in der gewohnten Art und Weise. Eventuell spielen Sie das Ganze mit gewechselten Rollen noch einmal: Da die Geschichte und die Charaktere nun schon bekannt sind, führt dies vielleicht zu einem noch schöneren Ergebnis.

Sie können diese Art der Gestaltung als eine Möglichkeit der Erweiterung einer schon erzählten Geschichte durchführen. Eine Erzählung als Klanggeschichte mit Einbezug der Kinder als handelnde Personen und Gegenstände kann auch die traditionelle Erzählung ersetzen und eine Textbegegnung mit der Geschichte ersetzen.

Spontantheater

In einem weiteren Schritt können Sie auch die gesamte Geschehniserzählung bzw. -darstellung an die Klasse übertragen, sodass Kinder erzählen, spielen, stellen dar, mimen und untermalen die Handlung mit der Lärmkulisse. In einer Fassung für Fortgeschrittene kann das Spontantheater sogar später ohne Erzähler stattfinden.

Stellen Sie hierfür die Geschichte in einer ganz kurzen Version vor. Nur die wichtigsten Punkte wer-

den erzählt und in einem Ablaufprotokoll an der Tafel oder auf einem Zettel für alle Gruppen festgehalten. Teilen Sie dann die Klasse in drei Gruppen ein.

- Die erste Gruppe stellt die Schauspieler, sie haben die Aufgabe, die Charaktere der Geschichte darzustellen und die Geschichte zu spielen.
- Die zweite Gruppe soll das Bühnenbild als eine lebende Kulisse halten. Es dürfen dabei keine Requisiten verwendet werden, alles muss durch die Kinder dargestellt werden (z. B. Häuser im Dorf, der See, Bäume usw.).
- Die Aufgabe der dritten Gruppe ist die lautmalerische Gestaltung des Geschehens. Hilfreich sind Orff-Instrumente, die Kinder können außerdem Stimmgabeln oder Körperinstrumente (klatschen, stampfen usw.) einsetzen, es soll aber nicht unbedingt gesprochen werden. Die dritte Gruppe nimmt natürlich z. B. ein Zauberspruch oder einen Schlüsselsatz in der Geschichte.

Nach einiger Arbeitszeit in den Gruppen, die Sie betreffen wollten, wird die Erzählung zusammengesetzt. Ganz wichtig ist es, dass vor dem Zusammenbau das Bühnenbild einmal durch die zweite Gruppe dargestellt und erklärt wird, damit die Schauspieler später wissen, wo sie spielen müssen.

Eine einfachere Version ist, wenn Sie oder ein Kind die Geschichte erzählen, während die anderen Kinder spielen. In einer fortgeschritteneren – und spannenderen – Variante agiert die Gruppe, ohne dass der Verlauf der Geschichte durch einen Erzähler gesteuert wird. Sollte es hier zu Unstimmigkeiten kommen, lassen Sie die Szenen unbedingt wiederholen, damit am Ende für alle ein befriedigendes Ergebnis steht.

Für die Darstellung im Spontantheater eignet sich beispielsweise die Geschichte *Abiyoyo* (vgl. S. 30). Das Bühnenbild kann dabei relativ einfach gehalten werden, mit fantasievollen Ideen gestalten die Kinder einen See, die Berge, die Häuser des Dorfes mit einem großen Dorfplatz usw. Außerdem werden nur wenige Hauptdarsteller benötigt: Der Riese Abiyoyo, der kleine Junge Thabo und sein Vater Matabo. Die anderen Kinder spielen weitere Dorfbewohner oder flüchtende Tiere. Die Handlung ist gut strukturiert und viele Szenen wiederholen sich.

Übersicht: Die Geschichten und ihre Umsetzung

Geschichte	Inhalt	Musik: Lied / Instrumentalbegleitung / Tänze	
<p>Mazanendaba</p> 	<p>Die Geschichte <i>Mazanendaba</i> enthüllt den Ursprung der Geschichtenerzählung und bietet eine Erklärung, wie die ersten Geschichten in unsere Welt kamen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 🎵 Lied „Wo! Wer kommt denn da?“ (mit Perkussion) 🎵 Klopkanon (mit Perkussion) 🎵 „Kommt her / Imfundo“ (mit Instrumentalbegleitung) 	
<p>Abiyoyo</p> 	<p>Abiyoyo ist ein Riese, der jedes Jahr in ein Dorf kommt und dort großen Schaden anrichtet. Ein kleiner Junge schafft es jedoch mit Hilfe seines Vaters, einem mächtigen Zauberer, dem Riesen das Handwerk zu legen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 🎵 Lied „Abiyoyo“ (mit Instrumentalbegleitung) 🎵 Lied und Tanz „Thabo unser Held / Sizodlala“ (mit Instrumentalbegleitung) 🎵 Filmbildungsspiel: Besuch beim Zauberer 	
<p>Karizo und die Hyäne</p> 	<p>Das Mädchen Karizo lebt mit ihrer Großmutter im Wald. In einem besonders strengen Winter suchen die beiden Schutz in einer Höhle. Die Höhle jedoch gehört einer Hyäne, die Karizo eines Tages führt. Die Großmutter folgt Karizo und befreit sie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 🎵 Lied „Karizo, hey!“ (mit Instrumentalbegleitung) 🎵 Lied „Du bist nicht allein / Sava kroma“ (mit Instrumentalbegleitung) 	
<p>Bao der freche Zauberer</p> 	<p>Der freche Zauberer Bao zaubert die wilden Tiere Afrikas. Dadurch bekommen sie spezielle Geschenke, z. B. die Löwen bekommen Halsbänder und die Elefanten Rhythmus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 🎵 Lied „Verzauberte Tiere“ (mit Instrumentalbegleitung) 🎵 Lied „Bao im Baum / Imithi' goba kahle“ (mit Instrumentalbegleitung) 	
<p>Elefant und Regen</p> 	<p>Der Elefant und die Frau Regen streiten sich häufig. Einmal verlässt Frau Regen ihren Mann. Die Pflanzen verdorren, die Wasserstellen trocknen aus und alle Tiere leiden furchtbaren Durst. Doch schließlich gelingt es, Frau Regen zurückzuholen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 🎵 Lied und Tanz „Regenbeschwörung / Aline lona“ (mit Perkussion) 🎵 Lied „Imvula, vielen Dank“ (mit Instrumentalbegleitung) 	
<p>Adjoa, Königin der Trommel</p> 	<p>Die Geschichte <i>Adjoa, Königin der Trommel</i> erzählt, wie es dazu kam, dass heute auch Mädchen und Frauen die Trommel spielen dürfen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 🎵 Lied „Kommt, wir spielen / Tsche tsche kule“ (mit Perkussion) 	

GA : Gesamtaufnahme
mit Gesang

PB: Instrumentales Playback

	Landeskundlicher / kultureller Aspekt	Bausteine für den Unterricht: Fächerverbindende Weiterführung	Medien
	Traditionelles südafrikanisches Zuhause (Umuzi / Kraal)	<ul style="list-style-type: none"> • Kettengeschichte erfinden (Deutsch) • Mündliche und schriftliche Überlieferung (Deutsch) • Kreative Gestaltung: Bild malen, Collage anfertigen (Kunst) 	 GA 1–2 PB 16–17 Arbeitsblätter Nr. 1–2 (auch auf CD+)
	Masken in Afrika	<ul style="list-style-type: none"> • Warm-up-Geschichte (Musik) • Spontantheater (Deutsch) • Kreative Gestaltung: Masken basteln (Kunst) • Maskentanz (Musik) • Karte des Schauplatzes erstellen (Sachunterricht) 	 GA 3–4 PB 18–19  Geschichte Abiyoyo 33 Arbeitsblatt Nr. 3
	Tierspuren von typisch afrikanischen und einheimischen Tieren	<ul style="list-style-type: none"> • Tierspuren erkennen (Sachunterricht) • Domino-Spiel aus Tierspuren basteln (Kunst) • Stimmbildung mit der Stimme (Musik) 	 GA 5–10 PB 20–25 Arbeitsblätter Nr. 4–6 Kopiervorlagen (auch auf CD+)
	Traditionelle Heiler: Sangoma und Inyanga	<ul style="list-style-type: none"> • Klanggeschichten (Musik, Deutsch) • Zenische Interpretation (Deutsch, Kunst) • Erfinden eigener Geschichten (Deutsch) • Pflanzenzoologie von Michael Ende (Deutsch) • Kreative Gestaltung: Bild malen (Kunst) 	 GA 11–12 PB 26–29 Arbeitsblatt Nr. 7 Kopiervorlagen (auch auf CD+)
	Regen- und Trockenzeit	<ul style="list-style-type: none"> • Regentanz (Musik) • Improvisation eines instrumentalen Regenstückes (Musik) • Wasserkreislauf (Sachunterricht) • Kleine Farbenlehre: Grundfarben / Mischfarben (Kunst) • Kreative Gestaltung: Collage erstellen, Perlenkette basteln (Kunst) 	 GA 13–14 PB 30–31
	Afrikanische Instrumente, Bedeutung des Trommelspiels in Westafrika	<ul style="list-style-type: none"> • Trommeln bauen (Kunst, Musik) • Trommeln spielen (Musik) 	 GA 15 PB 32



MAZANENDABA

• DIE GESCHICHTE

*Ich behaupte nicht, dass alles, was ich erzählt habe, wahr ist.
Aber so geht meine Geschichte:*

Es war einmal vor sehr, sehr langer Zeit. Ja, tatsächlich ist es schon so lange her, dass weder ich, noch meine Eltern oder Großeltern noch irgendjemand anderes sich mehr erinnern kann, wann das war. Zu dieser Zeit wohnten die Menschen überall auf der Welt in kleinen Dörfern. In einem dieser Dörfer lebte ein hübsches kleines Mädchen mit dem Namen Mazanendaba. (→ *Namen aussprechen üben*)¹ Mazanendaba lebte in einem kleinen Haus mit ihrer Mutter mit ihren Eltern, zwei Brüdern und einer Schwester.

Mazanendaba liebte ihre Familie sehr und wurde auch von ihren Eltern sehr geliebt. Ihre Mutter brachte ihr alles bei, was man machen kann: wie man Wasser holt und kocht, Feuerholz sammelt und wie man Matras aus Gras flecht oder Körbe flechtet. Aber am meisten liebte es Mazanendaba, ans Meer zu gehen und zu schwimmen. Ihre Eltern und ihre Schwestern und Brüder spritzten sie und tauchte bis zum Meeresspiegel. Einmal fing sie auch einen Fisch oder zwei bevor sie wieder nach Hause ging.

Lange Zeit war Mazanendaba zufrieden mit ihrem Leben, so wie es war. Doch eines Tages fiel ihr auf, dass irgendetwas fehlte. Wisst ihr, zu dieser Zeit gab es nämlich noch keine Geschichten auf der Welt. Abends nach dem Essen saßen die Menschen ums

Herdfeuer herum und schauten in den Sternenhimmel. Manchmal betrachteten sie auch den Mondaufgang, und sie sprachen den Wind und versuchten herauszufinden, ob er ihnen vielleicht etwas erzählen wollte. Aber dann begann sie zu gähnen und sie schloß sich die Augen zu reiben, bis sie einschliefen – ohne zu träumen. Könnt ihr euch das vorstellen – die ganze Welt ohne eine einzige Geschichte oder zumindest einen Traum? Alle Mütter und Großeltern gaben sich große Mühe, ein oder zwei Geschichten für ihre Kleinen zu finden, aber es gab keine.

Mazanendaba war sehr unglücklich ohne Geschichten. So beschloss sie eines Tages, loszuziehen und Geschichten zu suchen. Sie hoffte Tiere zu finden, die Geschichten kannten. Voller Zuversicht machte sich Mazanendaba auf den Weg.

Als erstes kam sie zum Haus des Hasen. Dort klopfte sie an die Tür, um ihn nach Geschichten zu fragen: „Ngqo, ngqo, ngqo, ngqo“ (→ *Aussprache üben*).²



Lied „Hallo! Wer klopft denn da?“ 1/16

Der Hase war damals schon ein Halunke, und er lächelte sein breitestes Lächeln, als er antwortete: „ICH kenne VIELE Geschichten! Zum Beispiel

¹ Das „z“ in „Mazanendaba“ wird als weiches, stimmhaftes „s“ gesprochen.

² Der Buchstabe q ist ein Klicklaut, ähnlich dem Zungenschmalzen.

könnte ich dir die Geschichte erzählen über ... ähm ... äh. Oh! Ich habe ja sooo viel zu tun – das nächste Mal werde ich dir die Geschichte weitererzählen.“ So ein Lügner! Der Hase kannte nicht eine einzige Geschichte.

Enttäuscht zog Mazanendaba weiter und kam bald darauf zum Haus von Mutter Affe. Dort klopfte sie an die Tür, um sie nach Geschichten zu fragen: „Ngqo, ngqo, ngqo, ngqo“.

 **Lied „Hallo! Wer klopft denn da?“** 1/16 

Mutter Affe stand ungläubig vor ihr und sagte: „Ha! Was sagst du da? Willst du mir erzählen, dass du nicht zufrieden bist mit deinem Leben? Deine Mutter gibt dir ein Dach über dem Kopf, ein Haus zum Wohnen, Kleidung zum Anziehen, jeden Tag etwas zu Essen und du willst immer noch mehr? Geschichten?! Ph – bin ich froh, dass ich nicht deine Mutter bin!“

Schließlich kam sie noch zum Haus der Eule. Auch dort klopfte sie an die Tür: „Ngqo, ngqo, ngqo, ngqo“. Sie lauschte – aber es kam keine Antwort. Noch einmal klopfte sie etw...: „Ngqo, ngqo, ngqo, ngqo“. Wieder nicht...

 **Klopfkanne (er...)**

„He, hallo, m... auf! Ist denn niemand da?
Ngqo, ngqo, ngqo, ngqo...“

Fast wollte sie sich wieder kehrt machen, klopfte noch einmal heftig: „Ngqo, ngqo, ngqo, ngqo“, da ertönte eine leise, verschlafene Stimme.

 **Lied „Hallo! Wer klopft denn da?“** 1/16 

Die Eule war sehr verärgert: „Du weißt doch, dass ich tagsüber schlafe – was glaubst denn du, woher soll ich deine Geschichten kennen? Geh weg und lass mich schlafen! Schu-huh, schu-huh...“





Mazanendaba verlor schon jede Hoffnung, noch irgendjemanden zu finden, der ihr eine Geschichte erzählen konnte. Mit gesenktem Kopf machte sie sich enttäuscht auf den Heimweg. So vertiefte sie in ihre Gedanken, dass sie schließlich mit dem großen grauen Elefanten zusammentraf, der ihr auf dem Weg entgegenkam. Der lächelte und sagte: „Ich glaube, ich kann dir helfen. Ich kenne zwar selbst keine Geschichten, aber mein Freund, der Delfin, hat mir erzählt, dass viele Geschichten im Meer zu finden sind. In einem Schatzkammer des Königreiches unter Wasser werden sie aufbewahrt. Dort lebt der König der Wassergeister mit seiner Königin und vielen Untertanen. Der Delfin kann dich dorthin bringen, wenn du willst.“

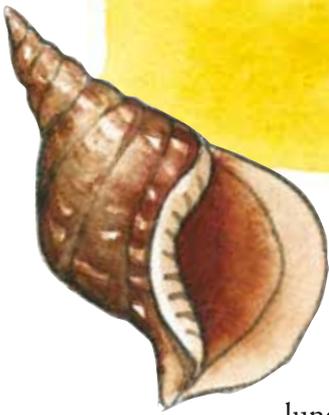
Und ob Mazanendaba wollte! Der große graue Elefant blickte auf sie her, rief seinen Freund, den Delfin, und erklärte ihm die ganze Sache und schon saß Mazanendaba auf seinem Rücken und tauchte hinab ins Meer. HUIIII! BLOOP, BLOOP, BLOOP – so ging es unter den Wellen hindurch, hinunter auf den Grund des Ozeans. Dort kamen sie an einen traumhaft schönen Platz, der über und

über in ein glänzendes Licht getaucht war. Mazanendaba sah in die Augen der Wassergeister und erkannte, dass das Licht von dort kam. Sie alle hatten Augen wie Sterne. Ihre Körper glänzten in leuchtenden Farben wie ein Regenbogen: rot, orange, gelb, grün, blau und violett. Alle begrüßten Mazanendaba, und es war wie spürbar, als würde wundervolle Musik erklingen.

Der freundliche Delfin geleitete sie nun zum König und zur Königin der Wassergeister. Respektvoll trat Mazanendaba vor und erklärte ihr Anliegen. „Wir können dir Geschichten geben, aber was wirst du uns dafür dafür bringen?“ fragte der Wasserkönig. Mazanendaba jedoch fiel nichts ein, was gut genug für einen König wäre. Aber der König lächelte und sagte: „Wir können nicht nach oben kommen und sehen, wohin die Geschichten gehen. Du würdest uns also einen großen Gefallen tun, wenn du uns ein Bild bringst, das zeigt, wie dein Haus und deine Familie damit wir sehen, wer die Geschichten richtig hören wird.“

Nun wollte Mazanendaba keine Zeit mehr verlieren. Plötzlich kletterte sie wieder auf den Rücken des Delfins und ließ sich zurück an den Strand tragen, wo schon ihre Familie auf sie wartete. Mazanendaba erzählte ihnen von ihrer Suche und von dem, was sie unter Wasser erlebt hatte. Dann malten sie gemeinsam ein großes Bild, auf dem alle zu sehen waren: Mazanendaba vor dem Haus, ihr Vater und ihre Mutter und alle Geschwister – der ungezogene kleine Bruder mit dem Blitzen in den Augen, die kleine Schwester mit dem ansteckenden Lachen und der große Bruder mit den langen Beinen. Und schließlich sollte auch noch der Elefant mit auf das Bild, von dem Mazanendaba den wertvollen Hinweis bekommen hatte.

Am nächsten Morgen kehrte Mazanendaba mit dem Delfin zurück zu den Wassergeistern. HUIIII! BLOOP, BLOOP, BLOOP – so tauchten sie hinab bis ins Königreich auf dem Meeresgrund, wo der König schon auf sie wartete. Begeistert betrachteten alle Wassergeister das Bild und beleuchteten es



mit ihren Sternenanfängen. Auch der König und die Königin freuten sich sehr. Als Dankeschön für das gelungenen Werk schenkte Mazanendaba eine Muschelkette aus den wundervollsten kleinen Muscheln. Dann übergeben sie ihr eine große, leuchtende, farbig und geheimnisvoll aussehende Muschel. Und der König erklärte: „Alle Geschichten, die erzählt sind, sind in dieser Muschel. Hunderte und Tausende von werden darin aufbewahrt. Um sie zu hören, nimmst du die Muschel an dein Ohr, hältst sie an dein Ohr und eine andere Geschichte erzählst.“

Mazanendaba verabschiedete sich und dankte ihren neuen Freunden mit ganzem Herzen. Mit der Muschelkette um den Hals und der großen Muschel ganz eng an sich drückt ließ sie sich vom Delfin zurück an den Strand bringen. Dort wartete nicht nur ihre Familie auf sie. Nein, Menschen von nah und fern waren gekommen, um sie willkommen zu heißen und die Geschichten zu hören, die sie mit-

gebracht hatte. Auch der Hase war dort, Mutter Affe und die Eule, genauso wie der Elefant. Es war schon spät am Abend und die Sonne am Horizont war gerade dabei unterzugehen.

Da setzten sich alle Menschen und Tiere am Strand nieder, um von Mazanendaba eine Geschichte zu hören. Sie nahm die Muschel, hielt sie sich ans Ohr und lauschte für einen Moment. Ein Lächeln huschte über ihr Gesicht und sie begann zu erzählen: „Es war einmal vor langer, langer Zeit ...“ Und so kam die erste Geschichte in die Welt. Jeden Abend nun nach Sonnenuntergang gab es eine neue Geschichte, und diese Geschichten wurden von Dorf zu Dorf weitererzählt, von Land zu Land, in alle Länder der Welt. Bis meine Großmutter einige davon hörte, sie meiner Mutter erzählte, die sie mir weiter erzählte, und nun erzähle ich sie euch.

 *Lied „Kommt her / Imfundo“* 2/17 

Und das ist das Ende dieser Geschichte.



• DIE MERKKARTE •

ANFANGSFORMEL

**Ich behaupte nicht, dass alles, was ich jetzt erzähle, wahr ist.
Aber so geht meine Geschichte:**

Beginn	<ul style="list-style-type: none"> • Vor langer Zeit lebte das Mädchen Mazanendaba mit ihrer Familie im Meer. • Es war ein schönes Leben: im Meer schwimmen, Körbe flechten, Fische fangen ... • Aber: Es gab keine Geschichten! Niemand konnte erzählen! Mazanendaba war sehr unglücklich darüber. So machte sie sich auf den Weg, Geschichten zu holen.
Hase	<ul style="list-style-type: none"> • Zuerst klopfte sie beim Hasen: Ngqo, ngqo, ngqo, ngqo, ngqo (sagen üben) 🎵 Lied „Hallo! Wer klopft denn da?“ © 1 / 16 • Der Hase tat sehr überheblich: „ICH kenne EINE Geschichte. Aber ich habe soooo viel zu tun ... Das nächste Mal erzähle ich sie dir, wenn du kein Lügner!“
Affe	<ul style="list-style-type: none"> • Dann klopfte Mazanendaba bei Mutter Affe: Ngqo, ngqo, ngqo, ngqo. 🎵 Lied „Hallo! Wer klopft denn da?“ • Doch Mutter Affe schimpfte: „Ha, willst du mir zeigen, dass du nicht zufrieden bist mit deinem Leben? Geschichten!? Ph – bin ich nicht deine Mutter bin!“
Eule	<ul style="list-style-type: none"> • Dann klopfte Mazanendaba bei der Eule: Ngqo, ngqo, ngqo, ngqo. Keine Reaktion. 👉 Klopfkanon (evtl.) • Noch einmal klopfte sie, da ertönte eine leise schlafene Stimme. 🎵 Lied „Hallo! Wer klopft denn da?“ © 16 • Die Eule war sehr verärgert: „Du weißt doch, dass ich tagsüber schlafe!“
Elefant	<ul style="list-style-type: none"> • Mazanendaba machte sich endlich auf den Heimweg. • Da stieß sie fast mit dem grauen Elefanten zusammen. Er lächelte: „Ich kann dir helfen. Mein Freund, der Delfin, hat mir erzählt, dass alle Geschichten im Meer aufbewahrt werden in der Schatzkammer des Königs der Wassergeister.“ • Der Elefant begleitete Mazanendaba zum Delfin, der sie auf den Grund des Ozeans trug.
Königreich am Meeresgrund	<ul style="list-style-type: none"> • Dort war das Königreich der Wassergeister. Sie hatten Augen wie Sterne und ihre Körper leuchteten in allen Regenbogenfarben. • Der König der Wassergeister sagte: „Wir können dir Geschichten geben, dafür wünschen wir uns ein Bild von deiner Zu Hause, damit wir sehen, wer die Geschichten künftig hören darf.“
Bild malen	<ul style="list-style-type: none"> • Mazanendaba kehrte mit dem Delfin zurück an den Strand. • Sie erzählte ihrer Familie ihre Erlebnisse, und alle zusammen malten sie das Bild.
Muschel	<ul style="list-style-type: none"> • Am nächsten Tag kehrte sie auf dem Delfin zum Meeresgrund zurück. • Königin der Wassergeister war glücklich über das Bild. • Die Wassergeister schenkten Mazanendaba eine Muschelkette und eine große, farbig schillernde Muschel. • Die Wassergeister sagten: „Alle Geschichten, die es gibt, sind in dieser Muschel!“
Erste Geschichte	<ul style="list-style-type: none"> • Bei ihrer Rückkehr warteten am Strand Menschen von nah und fern, auch Hase, Mutter Affe, Eule und Elefant waren dabei. • Mazanendaba hielt die Muschel ans Ohr und begann: „Es war einmal vor langer, langer Zeit...“
Ende	<ul style="list-style-type: none"> • Den Abend nach Sonnenuntergang erzählte sie fortan eine neue Geschichte. • Diese wurden von Dorf zu Dorf weitererzählt, gingen von Land zu Land ... bis zu meiner Großmutter, meiner Mutter, mir und – euch! 🎵 Lied „Kommt her / Imfundo“ © 2 / 17

SCHLUSSFORMEL

Und das ist das Ende dieser Geschichte.



MAZANENDABA

Hallo! Wer klopft denn da?

Musik: Zulu Trad. „Awe! Emnyango 'Ma!“
 Arrangement: M. Detterbeck
 Dt. Text: A. Kirmse, M. Detterbeck



♩ = ca. 132

Klanghölzer/
Woodblock

Erzähler

Melodie

Zuhörer

Hal - lo! Wer klopft denn da? Hal lo! Ma-za-nen-

da - - - ba! Ngqo! Ngqo! Ngqo! Ngqo! was willst

(mit der Zunge schnalzen)

Zuhörer

du von mir? Ngqo! Ngqo! Ngqo! Ngqo! Ge - schick - ten such ich hier!_

© Helbling

Klopfkanon

Text und Musik:
 A. Kirmse, M. Detterbeck

1. auf die Oberschenkel klopfen klatschen
 hal - lo,

2. auf die Trommeln klopfen
 mach mir auf!

alternativ
 mach mir... doch auf!

3. auf die Oberschenkel klopfen rhythmisch die Hände reiben
 ist denn nie - mand da?

4. klopfen (auf Stuhl/Tisch)
 Ngqo! Ngqo! Ngqo! Ngqo!

© Helbling



Kommt her / Imfundo

Musik: Zulu Traditional
 Arrangement und zusätzliche Musik:
 M. Detterbeck
 Dt. Text: A. Kirmse, M. Detterbeck

Intro
 = ca. 138

Melodie

Xylofon

Metallofon

Refrain

Mel.

hle ku - hle u - ku - la - le - la! ku - hle ku - hle u -
 her, kommt her, kommt al - le ga - schri - Hört zu, hört zu, was

Xyl.

Met.

Mel.

ku - la - le - la. ba kwa khā i - siz - we se - thu. Ngo -
 ich euch er - zähl': ten hö - das macht nicht nur Spaß! Er -

Xyl.

Met.

Mel.

Gm F C7 F (Fine)
 za kwa khā i - siz - we se - thu.
 sie sie wei - ter, sie leh - ren euch was.

Xyl.

Met.



Strophe

Mel. F^5 F^5 F^5

Ku - bi ku - bi ku - bi u - ku - nga fun - di. Ku - bi ku - nga fun - di. Ku - bi ku - nga fun - di.

1. Lasst uns tan-zen, sin - gen, Ma-zan - en - da - ba, du hast uns ge-rettet.

2. Ja, wir dan-ken dir, Ma-zan - en - da - ba, wir sind dir zu danken verpflichtet.

Met.

1. C^5 F^5 2. C^5 F^5 → Refrain

u - ku - nga fun - di. u - ku - nga fun - di. Ku -

den Ge - schich - ten - schatz. den Ge - schich - ten - schatz. Kommt

den Ge - schich - ten - schatz. den Ge - schich - ten - schatz. Kommt

Met.

© Helbling

Hinweis: Dieses Instrumentalarrangement finden Sie als PDF zum Ausdrucken auf der beiliegenden CD.

Freie Übertragung des originalen Liedtextes

Kuhle kuhle ukulalela! Hör g'zu für gute
 Ngoba kwa kha Dies ist die
 isizwe sethu. für unser Land
 Kubi kubi kubi Du sollst, ja, du sollst
 ukunga fundi. etwas daraus lernen.

Aussprachehinweise

kuh: k: weich, eher wie g
 h: „ch“ wie in „möchte“
 w: „uo“, wie engl. „well“
 ku: h: stumm
 isizwe: s: stimmloses „s“; z: weiches,
 stimmhaftes „s“; w: „uo“,
 wie engl. „well“
 sethu: s: stimmloses „s“; h: stumm

Kommt her / Imfundo

Arrangement: M. Detterbeck

Perkussion

chen

Refrain und Strophe

nur Refrain

Rassel/
 abash

© Helbling

BAUSTEINE FÜR DEN UNTERRICHT

EINSTIEG: IDEENSAMMLUNG (Deutsch)

Am Anfang einer mehrstündigen Unterrichtseinheit können Sie mit den Schülern Ideen sammeln, woher die Geschichten auf der Welt kommen. Wenn Sie nur eine Stunde zur Verfügung haben, steigen Sie direkt in das Erzählen der Geschichte *Mazanendaba* ein.

Oft fehlen Schülern gerade dann spontane Ideen, wenn von ihnen erwartet wird, Fantasie zu entwickeln und irgendetwas zu erzählen. Eine gute Hilfestellung bieten im-

mer konkrete Beispiele – je außergewöhnlicher oder ungewöhnlicher die Beispiele sind, umso mehr regen Sie den Schülern eine Muschel und sagen: „Die Muschel kann uns Geschichten erzählen. Hört genau hin, dann wisst ihr, wie die Geschichten auf der Welt kamen!“ Wenn jeder Schüler seine Ideen dazu aufschreiben kann, stehen schließlich genügend Vorschläge zur Verfügung, die Anregungen für die folgende Phase liefern.

KETTENGESCHICHTE FÜR KINDER (Deutsch)

Alle Kinder versammeln sich im Sitzkreis, die Muschel und die Erzählrolle (siehe unten) stehen bereit. Nun entsteht eine Kettengeschichte: Jeder, der die Muschel in der Hand hält, „lauscht“ der Geschichte darin und wird selbst zum Erzähler. Die Erzählrolle gibt dem Erzähler den Hinweis, welcher Part der Geschichte von ihm verlangt wird. Der erste Erzähler beginnt z. B.: „**Es war einmal** in einer kleinen

Land in Afrika...“ Der zweite Erzähler schließt an, **wann** die Geschichte sich ereignet hat usw. Die Rolle geht weiter im Kreis herum, bis nach zehn Erzählern die Geschichte zu einem Ende gekommen ist. (Bei einer ganzen Klasse mit mehr als zehn Schülern entstehen entsprechend mehrere Geschichten.)

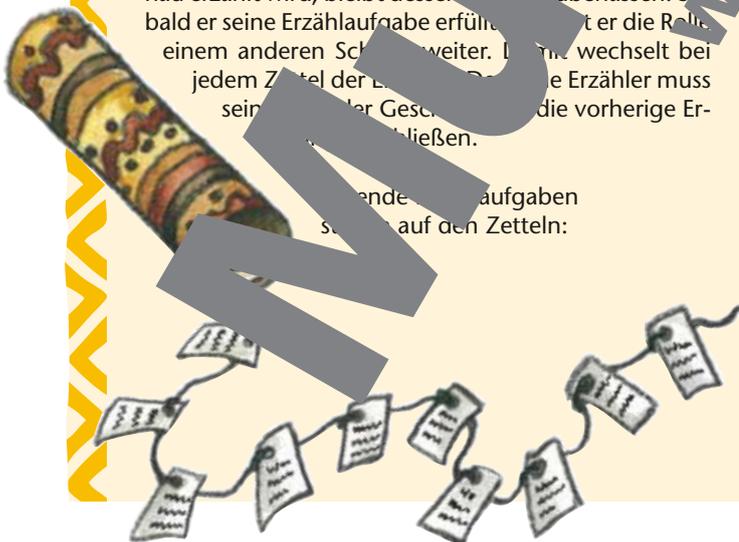
ANLEITUNG

Erzählrolle

An einer Schnur sind zehn Zettel in einer bestimmten Reihenfolge befestigt. Sie stecken in einer schneid- und gezeichneten Rolle (z. B. von Küchenrolle), die Schnur ist am Boden der Rolle angeknüpft. Auf den Zetteln stehen zehn Anweisungen. Die Zettel werden nacheinander von der Reihe nach herausgezogen. Der erste Erzähler beginnt eine Geschichte nach der ersten Anweisung. Was genau erzählt wird, bleibt dessen Fantasie überlassen. Sobald er seine Erzählaufgabe erfüllt hat, gibt er die Rolle an einem anderen Schüler weiter. In der Klasse wechselt bei jedem Zettel der Erzähler. Der nächste Erzähler muss seine Geschichte an der Geschichte der vorherigen Erzählung anknüpfen.

Die Anweisungen sind auf den Zetteln:

1. **„Es war einmal...“**
2. **Wann passiert die Geschichte?**
3. **Beschreibe den Ort, an dem die Geschichte spielt!**
4. **Wer kommt alles vor?**
5. **Beschreibe die Figuren genauer!**
6. **Worum geht es genau?**
7. **Wo liegt das Problem?**
8. **Was passiert dann?**
9. **Beschreibe die Lösung des Problems!**
10. **Wie geht die Geschichte aus?**



MÜNDLICHE ÜBERLIEFERUNGSPRAXIS (Deutsch)

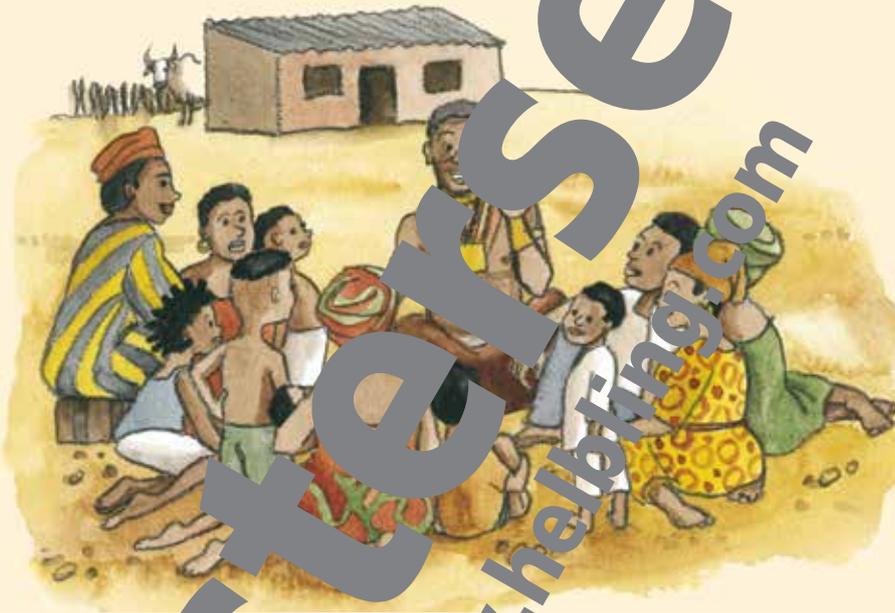
INFO

Oral culture

In Afrika wurde das kulturelle Erbe in Form mündlicher Überlieferungspraxis von Generation zu Generation weitergegeben (oral culture). Das bedeutet, dass Musiker oder auch Geschichtenerzähler bis zum heutigen Tag über keine (oder höchstens skizzenhaft angefertigte) Aufzeichnungen verfügen. Dies wird nicht zuletzt durch die Tatsache deutlich, dass ein bestimmtes Musikstück oder eine Geschichte in Afrika niemals in ein und derselben Form zweimal aufgeführt bzw.

erzählt wird. Immer ist ein kleiner, doch wichtiger Anteil an Improvisation dabei, der den Zuhörern eine neue Interpretation entstehen lässt.

Interessant an diesem Zustand ist, dass auch unsere europäischen Märchen und Sagen erst dann schriftlich festgehalten wurden, nachdem man in der Romantik am Beginn des 19. Jahrhunderts den kulturellen Wert von mündlich überlieferten Geschichten zu schätzen lernte.



Das folgende Spiel soll den Schülern die zentrale Bedeutung mündlicher Überlieferungspraxis verdeutlichen: Mit jedem Erzähler verändert sich die Geschichte (vgl. auch S. 9). Das Spiel ähnelt der Stillen Post oder Chain Post, die den meisten bekannt ist: Eine Nachricht wird flüchtig im Kreis herumgeschickt und kommt aufgrund menschlicher Schwierigkeiten am Ende oft ganz anders an.

Dieses Spiel orientiert sich an dem, was darüber für unseren Bedarf leicht abgewandelt auf Kinder übertragen werden kann (alternativ: Schüler in Gruppenraum schicken oder im Raum Kopfhörer mit Musik hören lassen) und kommt in der Regel in einem Klassenraum zum Einsatz. Dem ersten Kind erzählen Sie eine ganz kurze Geschichte (4-5 Sätze). Dieser erzählt die Geschichte dem nächsten Schüler, der das Klassenzimmer betritt. Dieser wiederum erzählt sie seinem Nachfolger usw. Der Arbeitsauftrag für die an dem Spiel nicht beteiligten Schüler ist, sich Notizen zu machen zur Frage „Was verändert sich?“. Nach einem erneuten Anhören der originalen Geschichte besprechen und klären

Sie mit den Schülern, welche Vor- und Nachteile die mündliche Überlieferung hat, z. B.:

- + Die Geschichte bleibt lebendig und kann der Umgebung und der Zeit angepasst werden.
- + Jeder Erzähler kann seine eigene Fantasie einbringen.
- + Der Erzähler kann die Geschichte für seine Hörer anpassen. (So schildern z. B. Eltern beim Märchen erzählen bestimmte Gefahren für kleine Kinder besonders eindringlich.)
- Was der ursprüngliche Erzähler sagen wollte, kann sich verändern oder verloren gehen.
- Wenn eine Geschichte nicht mehr erzählt wird, geht sie für immer verloren.

SCHRIFTLICHE ÜBERLIEFERUNG (Deutsch)

Zu Hause soll nun jeder Schüler eine der gemeinsam ausgedachten Kettengeschichten zur Muschel aufschreiben. (Als Anhaltspunkte können die 10 Punkte der Erzählrolle dienen.) Damit hat die schriftliche Überlieferung eingesetzt: Die Geschichten verändern sich nicht mehr wie bei der mündlichen Überlieferung, sie können jetzt unverändert jahrelang, ja, jahrhundertlang aufbewahrt werden... An diesen verschriftlichten Geschichten können Sie mit

den Schülern weiterarbeiten: Lösungsbögen herstellen, Wortschatzarbeit machen, die Verwendung von Adjektiven und deren Wortbildung erörtern usw. Auf jeden Fall ist es für die Schüler ein schönes Andenken, wenn auch ihre Geschichten schriftlich aufbewahrt werden. Erstellen Sie aus den Geschichten zur Muschel ein hübsch gestaltetes Plakat, das im Klassenzimmer ausliegt, um immer wieder gelesen zu werden.

DIE GESCHICHTE „MAZANENDABA“

An dieser Stelle steht nun die Erzählung selbst – sie enthüllt den Ursprung der Geschichtenerzählung und erklärt, wie die Geschichten in unsere Welt kamen. Während die Geschichte (frei) erzählt wird, sind die Zuhörer gleich mit eingebunden: Sie üben den Namen des Mädchens Mazanendaba, sie trainieren das afrikanische Klopfen „Ngqo,

ngqo, ngqo, ngqo“ (der Buchstabe q ist ein so genannter Klopflaut, ähnlich dem Zungenschmalzen). Das Lied „Hallo! Wer klopft denn da?“ (S. 21) wird im Wechselspiel gesungen. Der Erzähler übernimmt dabei den Namen des jeweiligen Tieres – die Zuhörer antworten als Mazanendaba.

LIEDER UND BEWEITUNGEN (Musik)

Klopfkanon (S. 21)

Zusätzlich zu dem Lied „Hallo! Wer klopft denn da?“ kann die Geschichte noch weitere musikalische Gestaltungsmöglichkeiten enthalten. So eignet sich der Klopfkanon für eine musikalische Erweiterung, z. B. im Rahmen einer Aufführung der Geschichte; eine Einstudierung während der Erzählung würde den Rahmen sprengen und evtl. die Erzählung stören. Der Kanon würde an der Stelle stehen, an der Mazanendaba mehrmals vergeblich bei der Eule klopft. Ihr intensiver letzter Versuch wird durch dieses rhythmische Sprechstück gestaltet, das beim ersten Erzählen einfach frei gesprochen werden kann. Der Klopfkanon wird mit unterschiedlicher Perkussion gestaltet – natürlich können auch eigene Varianten erfunden werden. Die einzelnen Klopfpattern sind mit einem Text unterlegt, der die rhythmische Ausführung erleichtert. Zusammen mit der Perkussion lernen

die Schüler die vier Pattern und setzen dann kanonisch ein.

Als Variante kann jedem Pattern ein eigenes Perkussionsinstrument zugeordnet werden. Es ist auch denkbar, das Stück allein als rhythmisches Sprechstück zu gestalten.

Kommt her / Imfundo (S. 22 oder CD+)

Dieses Abschlusslied bietet sich besonders für eine Aufführung oder aber einen zweiten Erzähldurchgang an. (Eine Fassung in G-Dur finden Sie auf beiliegender CD+.) Beim ersten Erzählen können Sie das Lied einfach zum Abschluss selbst vortragen. Als melodische Unterstützung eignet sich die Metallofon-Stimme. Gemeinsam mit den weiteren Begleitstimmen (Xylofon und Perkussion) ergibt sich ein wirkungsvolles Arrangement für eine Aufführung. Die Strophe kann auch als Solo gesungen werden. Darauf folgt der Refrain mit der ganzen Gruppe.

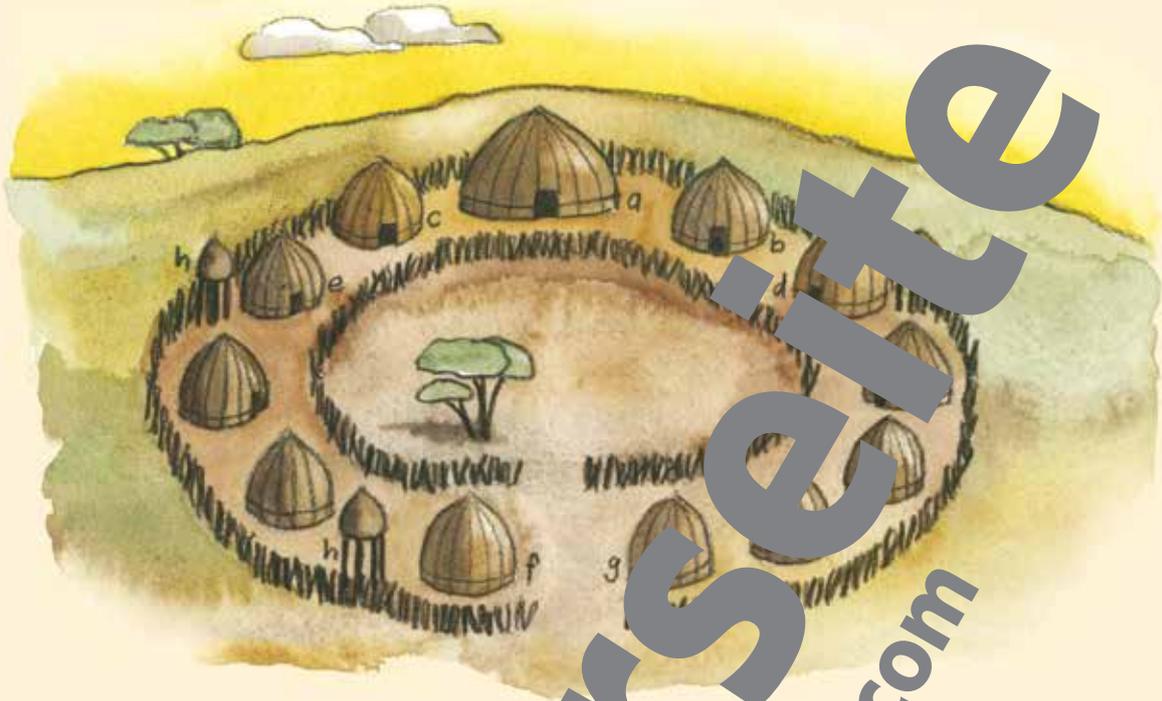
VIERTHEMIGE GESTALTUNG: BILD UND COLLAGE (Kunst)

Die Schüler können wie Mazanendaba auch ein Bild gestalten, das zeigt, was sie und ihre Familie zu sehen ist. Als Darstellung der Geschichte werden die fertigen Bilder dann den Kindern übergeben (d. h. die Bilder werden auf ein blaues Blatt gelegt, welches das Wasser darstellt).

Während die Schüler ihr Zuhause malen, können Sie selbst an der Tafel das Bild gestalten, wie es Mazanendaba gemalt haben könnte. Es sollte die in der Infobox (S. 27) beschriebenen Kriterien einer südafrikanischen Siedlung

(Umuzi/Kraal) erfüllen, um die Schüler in diesen kulturellen Aspekt einzuführen.

Das von Ihnen gezeichnete Bild von Mazanendaba und ihrem Zuhause zeigt den Kindern, wie ein südafrikanischer Kraal aufgebaut ist. Mit Hilfe der Arbeitsblätter (S. 28 f. oder CD+) wiederholen und festigen die Schüler die Kenntnisse, die sie aus dem Gespräch über das Bild gewonnen haben: Sie schneiden die Hütten und dazugehörigen Figuren aus und kleben sie an die richtige Stelle im Kraal. Als Hilfe oder Lösung wird wieder das Bild an der Tafel verwendet.



Umuzi / Kraal – ein südafrikanisches Gehöft

Die Zulu nennen ihr Zuhause „Umuzi“ (unsere Bezeichnung „Kraal“ entstammt dem Portugiesischen und setzt sich ab von coral = rund).

Ein traditioneller Kraal in Südafrika wird von einer Großfamilie bewohnt. Zwei ringförmig angeordnete Mauern umschließen die Wohnhütten und das im Zentrum befindliche Viehgehege. Da sich der Reichtum eines Zulus bis heute in der Anzahl seiner Kühe misst, ist leicht verständlich, warum die Tiere zum Schutz im Umuzi untergebracht werden. Die zentrale Öffnung in die Wohnstätte befindet sich immer unterhalb, sodass bei starkem Regen das Wasser gut abfließen kann. Mit dem Wasser fließt der Dung des Viehs in die Felder und dient dort als Düngemittel. Die Anlage ist im Falle eines Angriffs ein guter Schutz, aber da der Feind bergauf angreifen muss, ist die Verteidigung einen Vorteil.

Die größte Hütte ist der Ahnen gewidmet. Dort wohnt die Mutter des Familienoberhauptes. Bei vielen Volksgruppen herrscht der Glaube, dass die Seelen der Verstorbenen im Kraal ihren Wohnsitz bei der Familie haben. Die Ahnen werden als eine Art Fürbitter zu Gott betrachtet. Ihre Taten werden regelmäßig gepriesen und man bringt ihnen Tieropfer dar.

Die Vielehe, d. h. ein Mann heiratet mehrere Frauen, ist bei den Zulus traditionell weit verbreitet. Wenn ein

Mann heiraten will, muss er an die Familie der Frau eine Brautpreis von 11 Kühen oder mehr bezahlen. Je mehr Frauen ein Mann sich leisten kann, desto größer ist sein Ansehen in der Gesellschaft. Die erste Frau selbst drängt ihren Mann oft zu einer weiteren Frau. Dadurch gewinnt sie an Respekt in der Nachbarschaft und hat außerdem eine weitere Arbeitskraft und Unterstützung im Haushalt.

Die Aufteilung der Hütten wird überall im Land nach einem Muster vorgenommen: In der Hütte am höchsten Punkt (a) lebt die Mutter des Familienoberhauptes. Diese Hütte ist den Ahnen gewidmet. Der Häuptling selbst hat eine kleinere Hütte rechts neben dieser (b). Die erste Frau lebt links neben der Ahnenhütte (c), die zweite Frau rechts vom Familienoberhaupt (d), die dritte Frau wieder links (e) usw. In der Hütte links vom Eingang (f) schlafen die unverheirateten Töchter und rechts (g) die Junggesellen. Die zwei ältesten Söhne bewachen rund um die Uhr den Eingang und kontrollieren die Besucher. Auf Pfählen stehende Grashütten (h) dienen als Vorratskammern oder Wachtürme. Auch wenn sich seit dem 20. Jahrhundert einiges geändert hat, finden sich doch in ländlichen Gebieten vor allem der Provinz Natal noch zahlreiche Umuzis, die nach traditionellem Vorbild aufgebaut sind. Die Größe und die Anzahl der Hütten variiert je nach sozialem Stand und Wohlhaben der Familie.

Name: _____

Umuzi / Kraal





Aufgabe: Schneide die Hütten und Figuren aus und klebe sie auf das Arbeitsblatt Nr. 1 an der richtigen Stelle in den Kraal!