

4. Medieninhalte gestalten und präsentieren mit dem Kamishibai

Margot Steinbach und Brigitte Pemberger

Das Kamishibai (aus dem Japanischen *kami* = Papier, *shibai* = Theater) als Vorläufer der heutigen PowerPoint-Präsentation ist Teil der langen Tradition des Bilderzählens, die um das 11. Jahrhundert begann. Damals überlieferten buddhistische Mönche ihrem meist analphabetischen Publikum religiöse Lehren auf Pergamentrollen. Einige Jahrhunderte später schnallten sich Kamishibai-Erzähler:innen kleine Holzbühnen auf das Fahrrad und fuhren damit von Ort zu Ort, um Geschichten zu erzählen und Süßigkeiten zu verkaufen.

„Teamarbeit, schreiben und gestalten hat Spaß gemacht. Wir konnten viel selbst entscheiden.

Das war nicht immer einfach. Vor der Präsentation hatte ich Lampenfieber.

Aber es lief gut!“

Mikael und Pepe, 11 Jahre



Kamishibai-Präsentation mit beweglicher Figur im Französischunterricht

Worum es geht

Das Kamishibai in seiner heute gängigen Form entstand in den späten 1920er-Jahren in Japan. In der (Medien)Pädagogik wird es für seine vielfältigen Einsatzmöglichkeiten und die einfache Handhabung sehr geschätzt: An jedem Ort, mobil und ohne Strom, lassen sich Geschichten anhand

von einzelnen Standbildern in einem an das Publikum angepassten Tempo erzählen. Die Bilder geben nie alles preis: Sie laden dazu ein, der Geschichte aus dem individuellen inneren Bild(er)leben selbst Gestalt zu verleihen.

Für eine Kamishibai-Aufführung benötigen Sie:

- **Bildkarten** (Format DIN A3), gekauft oder selbst gestaltet, eventuell mit Text zum Ablesen auf der Rückseite
- **Rahmen aus Holz** oder Karton mit oder ohne Flügeltüren
- **Klangstäbe**, Glöckchen oder Kalimba zur Eröffnung und Beendigung der Vorstellung

In diesem Kapitel stellen wir eine konkrete Möglichkeit zum handlungsorientierten und partizipativen Einsatz des Kamishibai im Fremdsprachenunterricht vor.¹

Hintergrundinfos mit Bezug zur Kulturgeschichte der Medien finden Sie ab S. 83.

¹ Unterrichtsmaterialien zum Einsatz des Kamishibai als Erzähltheater ab Vorschulalter durch die Lehrkraft gibt es bereits viele (Kamishibai aus Holz, Bildkartensets, Werkbücher). Siehe dazu z. B. Verlag Don Bosco.

6. PROBLEMLÖSEN /
MODELLIEREN5. ANALYSIEREN /
REFLEKTIEREN4. PRODUZIEREN /
PRÄSENTIEREN3. KOMMUNIZIEREN /
KOOPERIEREN2. INFORMIEREN /
RECHERCHIEREN1. BEDIENEN /
ANWENDEN

- i** Ab Klasse 4
- Ganze Klasse, in Gruppen bis zu 4 Kindern
- Vorbereitung: 2 Std.
- Durchführung: Ab 7 Std.
- 1 Lehrperson

Praxisbeispiel 1

4.1 Vom inhaltlichen Erfassen übers Storyboard zum Präsentieren: Kamishibai im Fremdsprachenunterricht



„Das Beste war, dass wir Freunde einladen durften. Cool, dass wir bei der Präsentation fast nichts vergessen haben, sonst wäre es vielleicht peinlich geworden.“

Blerta und Sue, 11 Jahre

Bühne frei für die Präsentation ...

Worum es geht

Aufbauend auf Vorerfahrungen mit Präsentationsmöglichkeiten im lebensgroßen darstellenden Rollen-, Schatten- oder Hörspiel, dem europäischen Papiertheater (Kapitel 3) und dem Rezipieren von Kamishibai-Geschichten geht dieses Praxisbeispiel noch einen Schritt weiter: Nach der einführenden Vorbemerkung stellen wir einen Unterrichtsentwurf vor, bei dem die Kinder das

Kamishibai nicht nur rezeptiv als sogenanntes „Holzkasten-Kino“² erleben, sondern es aktiv-handlungsorientiert als analoges Präsentationsmedium mitsamt der inhaltlichen Konzeption im Fremdsprachenunterricht einsetzen. Dieses Praxisbeispiel eignet sich auch zur Durchführung im deutschsprachigen Unterricht, etwa für Präsentationen von Themen aus dem Sachunterricht.

Ausgewählte medienpädagogische Aspekte zum Einsatz des Kamishibai finden Sie im Abschnitt „Vorbemerkungen“ auf der nächsten Seite. Die Checkliste für die Planung auf der übernächsten Seite ist als Orientierungshilfe gedacht und bedarf in jedem Fall einer Anpassung an die jeweilige Klassen-, Raum- und Unterrichtssituation.

² Ab Vorschulalter möglich und vor allem in der Sprachförderung üblich.



Material für dieses Projekt

- 1 Kamishibai pro Gruppe (optimal)
- DIN A3 Pappen (in Druckereien preisgünstige Ausschuss-Ware anfragen)
- Klanghölzer, Xylophon oder Kalimba
- 1 DIN A3-Sammelmappe pro Gruppe
- Storyboard-Vorlage, um die wichtigsten Informationen pro Szene einzutragen (siehe Anhang S. 87)
- Korken und Schaschlik-Spieße für bewegliche Figuren
- Buntstifte, Wachsmalstifte, bunte Papiere o. Ä.
- Bilderbücher zur Inspiration für die Gestaltung (ausleihbar in Büchereien)

Vorbemerkungen

A Das Kamishibai: Anforderungen an und Herausforderungen für Schüler:innen

Während das europäische Papiertheater mit seinem mit Figuren bespielbaren Bühnenraum (siehe Kapitel 3) auch für jüngere Grundschul Kinder zum gemeinsamen Spielen und Präsentieren einlädt, stellt das Kamishibai höhere Anforderungen an die Spieler:innen und Erzähler:innen.³ Dies liegt an der vergleichsweise „flachen“ Beschaffenheit des Kamishibai: Es wird dabei hauptsächlich in einer Dimension mit Standbildern gearbeitet, während beim europäischen Papiertheater der Bühnenraum mit wechselnden Kulissen als mehrdimensionaler Raum zum eigentlichen Spielen, Darstellen und Improvisieren der Handlung einlädt.

Diese Reduktion in die Fläche bringt beim Kamishibai mit sich, dass die Erzählenden nicht nur genauer planen und strukturieren müssen, in welcher Reihenfolge die einzelnen Standbilder hintereinander ins Kamishibai eingeschoben werden, sondern auch die präsentierten Inhalte im Voraus genauer festgelegt werden müssen. Das ist für Grundschul Kinder anspruchsvoll, weil es die Fähigkeit zum logisch-linearen Denken und Vorausdenken voraussetzt und außerdem eine tiefergehende inhaltliche Durchdringung der Geschichte, der Erzählung oder des Präsentationsstoffes verlangt.⁴

B Fragestellungen aus Theater und Film mit Kamishibai und Storyboard aktiv-handlungsorientiert thematisieren

Obgleich wir dieses Praxisbeispiel mit seinen Planungs-, Strukturierungs- und Verständnisanforderungen an Schüler:innen als tendenziell anspruchsvoll einstufen, raten wir von dessen Durchführung nicht ab! Im Gegenteil: Es bietet gerade älteren Grundschul:innen die Chance zur altersangemessenen Auseinandersetzung mit grundlegenden Fragestellungen der Drehbuch-, Regie- und Bühnenbild-Arbeit in Theater und Film.

Die analog durchschaubare, kreative und fehlerfreundliche Aneignungsmöglichkeit mithilfe des Kamishibai ist eine ideale Vorbereitung auf später darauf aufbauende Film-Projekte, bei denen nebst analogen Gestaltungstechnologien auch digitale Medien eingeführt und einbezogen werden. Präsentieren mit dem Kamishibai eignet sich zudem als Vorform von PowerPoint-Präsentationen.

C Als Lehrkraft gute Startbedingungen schaffen

Die sorgfältige Planung und Strukturierung des Vorhabens durch die Lehrperson schafft gute Startbedingungen für die Schüler:innen. Das ist zum Gelingen dieses Projekts besonders wichtig. Wir haben für Sie eine Checkliste mit den wichtigsten Punkten zusammengestellt.

³ Außer: Der Text steht Wort für Wort ausbuchstabiert auf der Rückseite der Bildkarten und wird abgelesen.

⁴ Die Gruppenzusammensetzung kann durchaus heterogen sein. Selbst Kinder, die den Text nicht verstehen, bekommen durch die Bilder und die Art der Erzählung eine Idee von der Geschichte.



6. PROBLEMLÖSEN /
MODELLIEREN

5. ANALYSIEREN /
REFLEKTIEREN

4. PRODUZIEREN /
PRÄSENTIEREN

3. KOMMUNIZIEREN /
KOOPERIEREN

2. INFORMIEREN /
RECHERCHIEREN

1. BEDIENEN /
ANWENDEN

Checkliste für die Planung eines partizipativen Kamishibai-Projekts

- Auswahl der Geschichte(n)**
Wenn das Vokabular noch nicht umfangreich genug ist, empfiehlt es sich, bekannte Geschichten zu wählen, die die Schüler:innen mögen und deren Wortschatz sie größtenteils beherrschen.
- Zeitlicher Umfang**
Es muss ausreichend Zeit für das Texten, das Gestalten der Bildkarten sowie das Üben und Präsentieren der Geschichte(n) eingeplant werden.
- Planung des zeitlichen Ablaufs**
Dies bestimmt sich mitunter auch durch die Länge der Geschichten und durch die Gruppengröße, ebenfalls durch das zur Verfügung stehende Zeitbudget.
- Gruppengröße und Gruppenauswahl**
Damit innerhalb der Gruppe ein aktiver Austausch stattfinden kann, empfehlen wir, die Klasse in 3er-Gruppen einzuteilen. Mit Blick auf das Sozialgefüge in der Klasse entscheidet die Lehrperson, welche Methode zur Gruppenbildung am besten geeignet erscheint.
- Geeigneter Arbeits- und Aufbewahrungsraum**
Auswahl eines Raums, in dem die Tische zu Gruppentischen zusammengeschoben und die Materialien zwischen den einzelnen Arbeitssequenzen (auch während der Ferienzeit) deponiert werden können.
- Planung des Fremdsprachenunterrichts**
Wann findet die Wiederholung und Vertiefung der bereits erlernten Grammatik und des Vokabulars während des Fremdsprachenunterrichts bzw. als Hausaufgabe in den Wochen vor dem Kamishibai-Projekt und parallel zum Kamishibai-Projekt statt?
- Kooperation mit Kolleg:innen**
Gibt es andere Lehrpersonen, die mit ins Boot geholt werden können? Kann z. B. auch im Gestaltungs- und Kunstunterricht an den Bildern weitergearbeitet werden?
- Materialangebot für die Schüler:innen:**
 1. Welche Gestaltungs-Materialien sollen den Schüler:innen zur Verfügung gestellt werden?
 2. Welche Recherche-Materialien sollen bereitgestellt werden?
Die Erfahrung zeigt, dass bei einer durch die Lehrperson festgelegten Analog-Recherche in ausgelegten Wörter- und Bilderbüchern oder Internet-Ausdrucken auf Papier andere Projektergebnisse entstehen, als wenn eine offene Internet-Recherche zugelassen wird.



Tipp für mehr Chancengerechtigkeit

Innerhalb der Klasse und zur Förderung der persönlichen Gestaltungs- und Ausdruckfähigkeiten lohnt es sich, bewusst auf eine eingegrenzte Analog-Recherche (Ausdrucke, gedruckte Bücher, besonders Lexika) zu setzen. Lassen Sie dafür die Schüler:innen ausschließlich während der Unterrichtszeit mit den von Ihnen zur Verfügung gestellten Materialien an den Standbildern arbeiten.



Material für die Analog-Recherche, zusätzlich auch Wörterbücher dazulegen

Anleitung Schritt-für-Schritt

1 Einführen des Vorhabens durch die Lehrkraft [15 Min.]

Die Schüler:innen möglichst direkt als Regisseur:innen ansprechen. Abstecken der zeitlichen Rahmenbedingungen sowie der inhaltlichen und übergeordneten Ziele. Angabe des Zeitrahmens für die Szenenauswahl, das Texten, das Gestalten der Bildkarten sowie das Üben und Präsentieren der Geschichte(n).

2 Gruppenbildung, Material- und Arbeitsorganisation [15 Min.]

Methode zur Bildung der Gruppen nach Erwägen der Lehrperson. Danach Gestaltungsmaterialien vorstellen, farbige DIN A4-Schnellhefter an die Gruppen verteilen und zeigen, wo die Materialien zwischen den einzelnen Arbeitsblöcken sicher aufbewahrt werden.



Raum mit Gruppen-Tischen und Möglichkeit zur Aufbewahrung der Arbeitsmaterialien



DIN A4-Schnellhefter mit Gruppennamen

3 Auswählen der Geschichte durch die Schüler:innen [10 Min.]

Die Lehrkraft stellt die zur Auswahl stehenden Geschichten vor. Die Gruppen einigen sich auf eine Geschichte, die sie als Regisseur:innen bearbeiten und am Schluss in der Fremdsprache präsentieren möchten.

4 Einführen des Storyboards durch die Lehrperson [10 Min.]

Die Lehrperson erläutert den Schüler:innen das Storyboard.

„Das Storyboard ist ein Planungs-Tool. Es hilft dabei, den weiteren Arbeitsprozess zu erleichtern. Es geht darum, dass ihr euch gemeinsam überlegt, welche Inhalte (Text und Bild, besondere musikalische Einlage) ihr in welcher Reihenfolge präsentieren wollt. Was möchtet ihr später dem Publikum präsentieren? Im Storyboard werdet ihr den Ablauf und den Inhalt in Kurzform festhalten.“

5 Auswählen der Szenen und Erstellen der Texte durch die Schüler:innen, Arbeit mit dem Storyboard [2 Std.]

Schritt 1: Texten

Damit die Schüler:innen direkt in die Fremdsprache eintauchen, empfiehlt es sich, mit dem Texten zu starten.

Die Texte der Schüler:innen werden von der Lehrperson korrigiert.

Schritt 2: Vorbereitung der Bildgestaltung

Die Inhalte der Bilder sowie sonstige Anmerkungen werden skizzenhaft in die Storyboards eingetragen.



Vorschau: Fertiges Einzelbild mit Storyboard



6. PROBLEMLÖSEN /
MODELLIEREN

5. ANALYSIEREN /
REFLEKTIEREN

4. PRODUZIEREN /
PRÄSENTIEREN

3. KOMMUNIZIEREN /
KOOPERIEREN

2. INFORMIEREN /
RECHERCHIEREN

1. BEDIENEN /
ANWENDEN

6

Gestalten und Herstellen der Einzelbilder und optional der beweglichen Figuren [2 Std.]



7

Auslegen und ordnen der Bilder [10 Min.]

8

Proben [mind. 2 Std.]

Üben der Texte und Proben der Präsentation sowohl individuell als auch im Team.

Akkustische Elemente zur Eröffnung und Beendigung der Präsentation dazunehmen, auf den genauen Ablauf und die Rollenverteilung achten. Bei genügend Zeit auch Hauptprobe einbauen. Die Lehrperson unterstützt die Schüler:innen bei der Aussprache.

9 Präsentieren vor ausgewähltem Publikum⁵ [ab 1 Std.]

Das Kamishibai am besten auf einem Tisch oder einem in der Höhe verstellbaren Bügelbrett platzieren, damit die Schüler:innen beim Präsentieren sowohl dahinter als auch seitlich daneben stehen und sich ggf. auf ihre Bilder beziehen können.



Begrüßung des Publikums



Während der gemeinsamen Präsentation



Variationen

- **Bei fortgeschrittenen Sprachkenntnissen** ist denkbar, dass die Schüler:innen die Geschichten von Grund auf selbst schreiben.



Weiterführende Ideen für den Unterricht

- **Fragen um Persönlichkeitsrechte und Selbstbestimmung im geschützten Rahmen altersgemäß thematisieren: „Mit wem will ich was teilen?“**

Im Rahmen der Durchführung in einer 5./6. Klasse durfte jede Gruppe selbst entscheiden, wer als Publikum eingeladen werden sollte. Manche Gruppen hielten ihre Präsentationen im engen Freundeskreis, andere vor der Lehrerin und einige wagten sich vor die halbe oder die ganze versammelte Klasse.

Die Möglichkeit zur Wahl des Publikums kann zur altersgemäßen Thematisierung von Persönlichkeitsrechten und der Sensibilisierung auf Fragen wie „Wem will ich was zeigen?“ oder „Mit wem will ich was teilen?“ als bewusster pädagogischer Griff gewählt werden. Diese Auseinandersetzung im kleinen, geschützten Schulrahmen ist für die Anbahnung einer selbstbestimmten Nutzung und Gestaltung von digitalen Medienwelten wichtig. Siehe auch Kapitel 6 (S. 115) Abschnitt „Weiterführende Ideen für den Unterricht“ zur altersgemäßen Thematisierung von Urheberrechten und Kapitel 11 mit Gedanken zur Medienprävention.

- **Das Kamishibai als interaktives Erzählmedium erleben**

Setzen Sie als Lehrperson selbst das Kamishibai im Fremdsprachenunterricht bewusst als interaktives Medium ein: Die Zuschauer:innen sind dabei nicht Konsument:innen, sondern dazu eingeladen, mit Fantasie und innerer Beteiligung an den Erzählungen teilzunehmen. So können in der Interaktion mit dem Publikum bekannte Geschichten in Echtzeit verändert, weiterentwickelt und zu einem besonderen Erlebnis für alle Anwesenden werden.

⁵ Siehe auch unter „Weiterführende Ideen für den Unterricht“ auf dieser Seite.



6. PROBLEMLÖSEN /
MODELLIEREN

5. ANALYSIEREN /
REFLEKTIEREN

4. PRODUZIEREN /
PRÄSENTIEREN

3. KOMMUNIZIEREN /
KOOPERIEREN

2. INFORMIEREN /
RECHERCHIEREN

1. BEDIENEN /
ANWENDEN

Hintergrundinfos zum Kapitel



Das Kamishibai aus kultur- geschichtlicher Sicht

Ein Blick in die Geschichte des bildgestützten Erzählens

Das Kamishibai hat als analoges Medium in der langen, kulturübergreifenden Tradition des bildgestützten Erzählens seinen festen Platz. Seine Wurzeln führen nach Japan. Auf Japanisch bedeutet *kami* = Papier und *shibai* = Theater(stück). Somit kann *kamishibai* mit Papiertheater übersetzt werden.

Da die Bezeichnung Papiertheater im deutschen Sprachraum aber bereits für das europäische Papiertheater mit seinen beweglichen Papp-Figuren (siehe Kapitel 3) verwendet wird, etablierte sich in Deutschland und der Schweiz der Name „Erzähltheater“.⁶

Die Kultur des Erzählens (engl. *storytelling*) als Form der mündlichen Weitergabe und Überlieferung von Geschichten und Wissen lebt seit Jahrtausenden im kleinen familiären Rahmen. Am Startpunkt in eine neue Ära, die gewissermaßen als Aufbruch zu neuen, größeren Formaten betrachtet werden kann, steht die Erfindung der *laterna magica* im 19. Jahrhundert.⁷ Kleine, auf Glasplatten gemalte Bilder konnten mithilfe der „Optischen Lichtbild-Maschine“ an eine Wand projiziert und durch die Vergrößerung für ein erweitertes Publikum sichtbar gemacht werden. Später folgte das Präsentieren mit technisch reproduzierten Lichtbildern (auch DIA-Projektionen), ein Vorläufer der heute verbreiteten PowerPoint-Präsentationen.

Der Stummfilm und die Not, die erfinderisch macht

Das Aufkommen des Stummfilms erreichte Japan zu Beginn des 20. Jahrhunderts. Filmvorführungen waren noch ohne Ton. Damit es nicht bei einer alleinigen Bilderschau blieb, begleiteten Film-Erzähler:innen oder Musik-Ensembles die Vorführungen und übernahmen die auditive Versorgung des Publikums. Während der Weltwirtschaftskrise und nach dem großen Erdbeben von Kyoto war der Eintritt ins Kino aber bei weitem nicht für alle Menschen erschwinglich. So entwickelte sich in den Straßen der 1920er-Jahre aus den alten Erzähltraditionen heraus eine neue Unterhaltungs- und Kunstform:



„Kamishibai-Mann“ beim Erzählen im Straßen-Kino

⁶ Vereinzelt auch bekannt als Bilderbuch- oder Erzählkino.

⁷ Siehe auch Hintergrundinfos zu Kapitel 1 in diesem Buch.

Viele Kinder wuchsen mit den Geschichten der (Fahrrad) fahrenden Kamishibai-Erzähler:innen auf. Mit klappernden Holzklötzen kündigten diese die Vorstellung an, um das junge Publikum⁸ aus allen Winkeln des jeweiligen Ortes um ihren hölzernen Bilderkasten zu versammeln.

In der regen Interaktion mit dem Publikum wurden die Erzählungen jedes Mal dramaturgisch geschickt etwas anders gestaltet. Manchmal gab es für die Kinder an einem Tag gleich zwei Vorstellungen und hin und wieder Süßigkeiten, die die Kamishibai-Erzähler:innen mitbrachten und verkauften.⁹

Das Kamishibai in der Medienkritik

Diese Form von Erzähl- und Straßenkunst galt unter Medienkritiker:innen nicht selten als Süßigkeitenverkauf, der auf clevere Art anhand der sich fortsetzenden, lebendig erzählten Episoden (Serien) auf eine frühe „Kundenbindung“ und den Verkauf der Süßware abziele. Manche Heldengeschichte enthielt Passagen mit gewaltverherrlichenden Darstellungen, die als nicht kindgerecht angesehen wurden. Während des Zweiten Weltkriegs blieb das Kamishibai mit staatlich vorgegebenen Texten als Propagandainstrument nicht verschont.

Die Blütezeit als Straßentheater

Nach dem Zweiten Weltkrieg kam es zu einer neuen inhaltlichen Ausrichtung der Kamishibai-Bildkarten, die sich der Verbreitung von Frieden, Respekt und demokratischem Gedankengut verschrieb. Dies führte das Kamishibai als Straßenkunst zur Blüte. Als in den 1950er-Jahren das Fernsehen aufkam, nannte man den Fernseher sogar *denki kamishibai*, was übersetzt *elektrisches Kamishibai* meint. Das analoge Kamishibai aber verschwand danach zusehends aus den Straßen. Viele Kamishibai-Künstler:innen wichen notgedrungen auf das Illustrieren von Mangas und Comics aus. Das internationale Manga Museum in Kyoto betont die Verbindung der Manga-Kultur zum Kamishibai. Viele Charaktere, Erzählmethoden und -stile des *street corner kamishibai* leben heute unter anderem auch in der Manga-Kultur weiter.

Das Kamishibai in Europa

Seit der internationalen Kinderbuchmesse in Bologna (ITA) in den 1970er-Jahren gewinnt das Erzähltheater aus Japan in Europa besonders im pädagogischen Kontext an großer Beliebtheit. In Kindergärten und Grundschulen kommt es als analoges Medium zur Sprachförderung und der Vermittlung von Wissen und Kultur zum Einsatz – auch viele Büchereien oder Kunstprojekte greifen gerne auf das analoge Gestaltungs-, Vermittlungs- und Präsentationspotenzial des Kamishibai zurück.



Die Türen öffnen sich, die Präsentation beginnt



Eingespieltes Team beim Präsentieren

8 Erst später erweiterte sich das Zielpublikum auf Erwachsene, mit aufbereiteten Themen zu Geschichte, Wissenschaft, Politik, Frieden, Biografien und Nachhaltigkeit.

9 Anfang der 1930er-Jahre gab es in Tokyo (ca. 2 Mio. Einwohner:innen) bereits über 2.000 Kamishibai-Erzähler:innen, Schätzungen zufolge weltweit mehr als 30.000.

6. PROBLEMLÖSEN /
MODELLIEREN5. ANALYSIEREN /
REFLEKTIEREN4. PRODUZIEREN /
PRÄSENTIEREN3. KOMMUNIZIEREN /
KOOPERIEREN2. INFORMIEREN /
RECHERCHIEREN1. BEDIENEN /
ANWENDEN

Das Kamishibai aus medien- pädagogischer Sicht

Als analoges Präsentationsmedium bietet das ursprünglich aus Japan stammende Kamishibai in der (medien-)pädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen eine Vielfalt an Einsatz- und Gestaltungsmöglichkeiten.

Ausgewählte medienpädagogische Aspekte zum Einsatz des Kamishibai im Unterricht finden Sie in diesem Kapitel im Abschnitt „Vorbemerkungen“ auf S. 78.

Zum Weiterlesen

- Schüler, Holm (2018). Sprachkompetenz durch Kamishibai. 4., erweiterte Auflage. Verlag KreaShibai.de.
- Gruschka, Helga / Brandt, Susanne (2018). Mein Kamishibai. Das Praxisbuch zum Erzähltheater. 4. Auflage. Don Bosco.
- Bleckmann, Paula / Pemberger, Brigitte / Stalter, Stephanie / Siebeneich, Anke (2021). ECHT DABEI – Manual für Kita-Fachkräfte. Herausgegeben durch den BKK Dachverband e. V. in Kooperation mit dem Präventionsprogramm ECHT DABEI. Eigenverlag. [Praxisbeitrag für das Vorschulalter mit Grundrezept zur partizipativen Kamishibai-Aufführung, S. 87/88]

Webseiten

- Vom Zuhören zum Erzählen. Didaktisches Material zum Projekt ErzählZeit. www.bildungsserver.berlin-brandenburg.de/deutsch-grundschule/vom-zuhoeren-zum-erzaehlen
- Eva Maywald (2016). Big in Japan. Die Geschichte des Kamishibai. www.mein-kamishibai.de/big-japan
- Forager Japan¹⁰ (2014). Kamishibai. Japanese Storytelling „Little Round Faced Ninja“ von Maruman Tantakatan. www.youtube.com/watch?v=LGpoqzhtkW4



Kamishibai-Erzählerin mit Bildkarten im Manga-Stil [Screenshot 1:34]



Interaktion mit dem Publikum: Traditionelle Erzählkunst vermischt sich mit Manga- und Smartphone-Kultur [Screenshot 3:10]

¹⁰ Nutzername auf www.youtube.com

Bezug zum Medienkompetenzrahmen NRW

1. BEDIENEN / ANWENDEN	2. INFORMIEREN / RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN / KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN / PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN / REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN / MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit (digitalen) Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der (digitalen) Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 (Digitale) Werkzeuge Verschiedene (digitale) Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für (digitale) Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturellgesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der (digitalen) Welt beschreiben und reflektieren



6. PROBLEMLÖSEN /
MODELLIEREN

5. ANALYSIEREN /
REFLEKTIEREN

4. PRODUZIEREN /
PRÄSENTIEREN

3. KOMMUNIZIEREN /
KOOPERIEREN

2. INFORMIEREN /
RECHERCHIEREN







1. BEDIENEN /
ANWENDEN

Anhang

Das Storyboard als Planungshilfe

Storyboards können unterschiedlich aussehen. Wichtig ist, dass die Spaltenbreiten so gewählt sind, dass die Schüler:innen von Hand gut hineinschreiben können. Geeignet sind die Papier-Querformate DIN A3 oder DIN A4.

Ein Beispiel für den möglichen Aufbau der einzelnen Spalten / Rubriken:

					
[Nummer der Szene angeben]	[Text (der gesprochen wird) ausformuliert eintragen. Bei mehreren Sprecher:innen markieren <i>wer was</i> sagt.]	[Beschreiben, was auf dem Bild dieser Szene abgebildet sein soll. Ggf. auch Gestaltungstechnik angeben. Falls bewegliche Figuren auftreten sollen, diese nicht vergessen.]	[Musik, Geräusche, akustische Signale eintragen. Angeben, <i>wer</i> Audio-Effekte macht, bzw. dafür verantwortlich ist und <i>welche Materialien</i> benötigt werden]	[Spezial-Effekte und Besonderheiten hier eintragen. Angeben, <i>wer was</i> macht und <i>welche Materialien</i> benötigt werden.]	[Wenn alle Vorbereitungen für diese Szene gemacht sind: Haken dran!]
[Nummer der Szene angeben]					
[Nummer der Szene angeben]					

Bildnachweise zu diesem Kapitel

- Seite 76 © Margot Steinbach
- 77 © Margot Steinbach
- 79 © Margot Steinbach
- 80 © Margot Steinbach
- 81 © Margot Steinbach
- 82 © Margot Steinbach
- 83 © Rosa Köhl, Illustration
- 84 © Margot Steinbach
- 85 © Screenshots Brigitte PEMBERGER
- 86 © Medienkompetenzrahmen NRW, www.medienkompetenzrahmen.nrw