

Improvisation und Storytelling im Unterricht

Sandra Masemann und Barbara Messer
Beltz Verlag 2009

MoonDance – das magische Geschichtenspiel

Diesen Tag empfand ich als Meilenstein - das erste Mal hatte ich Kontakt zum Spiel Moondance. Es war Bestandteil der Ausbildung zur Suggestopädin bei Renate Stöcker in Hannover. Auf dem Ausbildungsplan stand damals "kreatives Schreiben«. Und kreativ wurde es dann tatsächlich. Das Spiel Moondance von Friede Gebhard und Rainer Molzahn sorgte dafür, dass dieses Wochenende das schönste der ganzen Ausbildung war.

Nicht nur, dass wir uns verkleidet haben, die tollsten Geschichten der Welt geschrieben haben, nein, ich hatte anschließend solch einen Bauchmuskelkater vom Lachen, der einzigartig war.

Friede Gebhard und Rainer Molzahn haben das Spiel in den Jahren 1989 und 1990 entwickelt.

Es ist einfach und schlicht aufgebaut, verzaubert schnell durch die Wirkung. Das Spiel besteht aus einer bunten Papierscheibe, auf der ein Mond abgebildet ist. Drum herum sind acht farbige Felder angebracht, die mit Sätzen (ähnlich Campbells Heldenreise) versehen sind:

- Es war einmal ...
- Er / Sie / Es lebte ...
- Er / Sie / Es liebte es ...
- Eines Tages traf er / sie/ es ...
- Er / Sie / Es brauchte Hilfe ...
- Dann fuhren / flogen sie mit / auf ...
- Sie landeten schließlich ...
- Dort ...

An jedem dieser farbigen Felder liegt während des gesamten Spielverlaufes eine Fülle an farblich passenden Kärtchen mit inhaltlichen Vorschlägen. Zum Beispiel steht auf diesen Kärtchen: Taschendieb, auf einem Leuchtturm, alleine zu sein, eine Wühlmaus, keine Kraft mehr hatte, schnellen Pferden, in einem Park, war ihnen sofort klar, dass ... Mittels dieser Vorgaben erhalten die Spieler Anregungen, die sie nutzen können und jederzeit mit ihren eigenen Ideen ergänzen können.

Der Clou ist die passende Musik. Während Menschen alleine oder in kleinen Gruppen an dem Spiel zusammensitzen, hören sie die Musik Moondance. Molzahn selbst, der Komponist und Musiker dieses Stückes, sagt:

»Moondance, eine ruhig fließende und gleichzeitig abwechslungsreiche Musik von tiefer Emotionalität, die den Körper entspannt, das Gemüt berührt, den Geist anregt und der Fantasie Flügel verleiht.« (Gebhard/Molzahn 1990)

Ganz bewusst soll die Fantasie in diesem Spiel angeregt werden, ebenso die Sinne. Explizit werden Hinweise gegeben, wie die Sinne Hören, Sehen, Fühlen, Riechen, Schmecken berührt werden können. Gerade dieser Aspekt verhilft Menschen, die im Geschichtenerzählen ungeübt sind, zu einem leichten Einstieg. Dazu gibt es Sinnessymbolkarten, die dann hilfreich sind, wenn der Rede- oder Schreibfluss ins Stocken gekommen ist. »In diesem Falle einfach nur noch erzählen, was es in der Szene zu sehen, hören, schmecken oder zu fühlen gibt« (Gebhard/Molzahn 1990).

Das Spiel dient primär der Anwendung im Lehr- und Lernbereich, ist jedoch auch in Bereichen wie Persönlichkeitsentwicklung, Kreativitätsentwicklung und Storytelling sinnvoll.

Laut Gebhard kann Moondance einen wertvollen Beitrag für die Erreichung folgender Ziele leisten:

- Training der Fantasie,
- Visualisierungstraining,
- kreatives Schreiben,
- Training der Sinneskanäle,
- Strukturmerkmale von Geschichten kennenlernen,
- Problemlösungen finden,
- Abbau von Lernbarrieren,
- Persönlichkeitsentwicklung,
- Teamentwicklung,
- Entdecken der eigenen kreativen Ressourcen,
- Entdecken der unbewussten Lernkapazitäten, die durch schnelles Assoziieren in entspannter Lernatmosphäre aktiviert werden.
- Im Fremdsprachenunterricht kommen hinzu: spielerisches Erlernen von Grammatikstrukturen, wie zum Beispiel Zeitformen, Präpositionen, Wortschatzerweiterung.

In der Schule kann MoonDance von Klasse 3 bis Klasse 13 in den Fächern Deutsch, Sozialkunde, Religion, Ethik und Philosophie eingesetzt werden (vgl. Gebhard/Molzahn 1990).

Wir selbst haben intensive und vor allem aufschlussreiche Erfahrungen mit diesem Spiel im Bereich der Teamentwicklung gemacht. Jede Gruppe, jedes Team hat sehr zentral ihr - meist unbewusstes - Problem in den Fokus der Geschichte gestellt. Und die meist sehr witzigen Nebeneffekte machten die Ressourcen der Gruppe deutlich.

Wir empfehlen dieses Spiel jedem Lehrer und jedem Trainer, der Gruppen leicht ins Erzählen und kreative Schreiben bringen möchte.