



## **PIRSCH+ und Pechgeschichte – Materialien**

**(= 44–46\_MS)**

*Afra Sturm*

Die hier zusammengestellten Materialien gehören zur Musteraufgabe 44–46\_MS, deren Ziel es ist, den SuS aufzuzeigen, wie sie mithilfe von PIRSCH+ und dem prototypischen Aufbau von Geschichten gute (Pech-) Geschichten verfassen können.

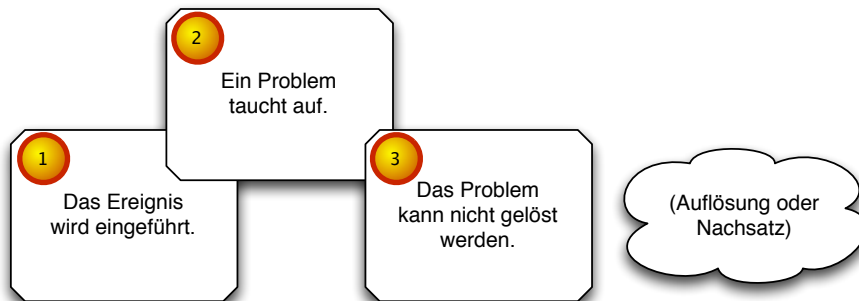
Folgende Materialien sind enthalten:

M 1	Der Aufbau von einfachen Pechgeschichten (inkl. Textmuster) .....	S. 2
M 2	Der Aufbau von komplexeren Pechgeschichten (inkl. Textmuster) .....	S. 3
M 3	Textbausteine .....	S. 5
M 4	Karteikarte PIRSCH+ zu Geschichten .....	S. 6
M 5	Karteikarte PIRSCH+ mit W-Fragen (Pechgeschichte) .....	S. 7
M 6	Karteikarte PIRSCH+ mit W-Fragen (Geschichten allgemein) .....	S. 8
M 7	Arbeitsblätter zum Verfassen einer Geschichte .....	S. 9
M 8	Über PIRSCH+ für Geschichten nachdenken .....	S. 15

## Der Aufbau von einfachen Pechgeschichten

(M1)

Eine Pechgeschichte erzählt ein Ereignis, das nicht gut ausgeht. Pechgeschichten haben einen typischen Aufbau. Eine einfache Pechgeschichte hat drei Hauptelemente und manchmal noch eine Auflösung oder einen Nachsatz, der aber auch fehlen kann:

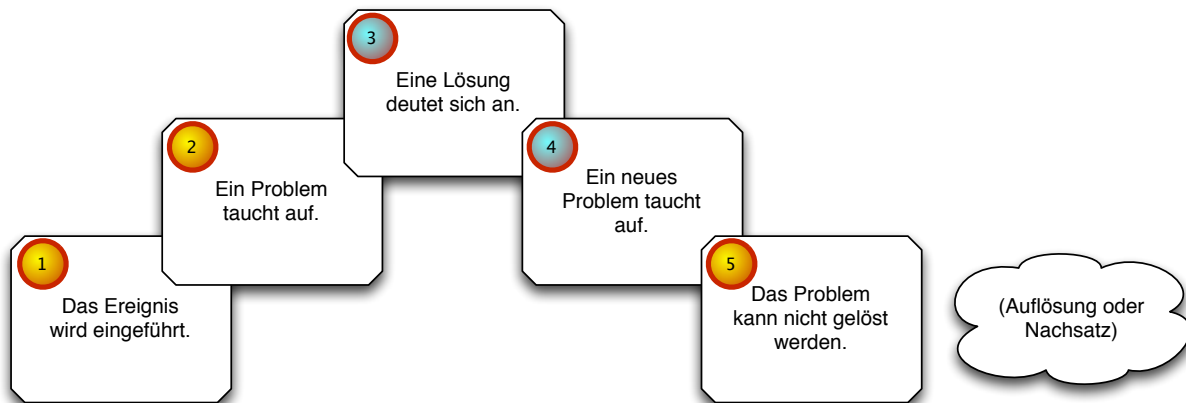


### Arbeitet zu zweit.

- Lest zuerst die Pechgeschichte in der rechten Spalte durch.
- Deckt die rechte Spalte ab und erzählt abwechselungsweise die Pechgeschichte nach. Geht so vor:  
A fragt, indem er Punkt 1 aus der linken Spalte vorliest. B erzählt. A liest Punkt 2 vor ...  
Nun fragt B, indem er Punkt 2 vorliest. A erzählt. B liest Punkt 2 vor ...

<p><b>1) Das Ereignis</b>, das zuerst gut oder ganz gewöhnlich beginnt, <b>wird eingeführt</b>: Worum geht es?</p> <p><b>2) Ein Problem taucht auf</b>: welches?</p> <p><b>3) Das Problem kann nicht gelöst werden</b>: Was ist die Folge?</p> <p><b>(Auflösung)</b></p>	<p>Ich spiele Hockey. Regelmässig haben wir Turniere: meistens in Zürich, Basel oder Luzern, manchmal auch in Genf oder Lugano. Es stand ein wichtiges Turnier in Lugano bevor, das wir unbedingt gewinnen wollten, denn es ging um die Meisterschaft.</p> <p>Wir mussten früh aufstehen, denn unser Zug fuhr schon um 7 Uhr morgens! Alle Spieler waren schon da, und alle waren wir schon sehr aufgeregt. Plötzlich bemerkte einer, dass ja unser Trainer fehlte. In zwei Minuten sollte der Zug abfahren! Doch ohne unseren Trainer konnten wir nicht nach Lugano, denn ohne Trainer darf man nicht spielen.</p> <p>Verzweifelt versuchten wir, unseren Trainer anzurufen, doch er nahm das Telefon einfach nicht ab. Unser Goalie schlug vor, den Ersatztrainer anzurufen. Doch da kam das Signal, die Türen schlossen sich und der Zug fuhr ab. Ohne uns.</p> <p>Unser Trainer hatte verschlafen. Es tat ihm sehr leid und er versprach uns, dass ihm das nie mehr passieren würde. Zum Trost lud er uns zu einer Pizza ein.</p>
--	---

Eine komplexere Pechgeschichte kann zusätzlich zu den drei Hauptelementen einer einfachen Pechgeschichte eine Komplikation enthalten: Das erste Problem kann zwar gelöst werden, es taucht dann aber ein weiteres Problem auf. Dieses zweite Problem lässt sich dann jedoch nicht mehr lösen. In diesem Fall hat die Pechgeschichte fünf Hauptelemente. Wie die einfache Pechgeschichte kann sie manchmal noch eine Auflösung oder einen Nachsatz enthalten, der aber auch fehlen kann.



### Arbeitet zu zweit.

- Lest zuerst die Pechgeschichte in der rechten Spalte durch.
- Markiert mit Klammern die einzelnen Elemente. Nehmt dazu die Karteikarte zum Aufbau von komplexen Pechgeschichten zu Hilfe.  
Achtung: Ein Element entspricht nicht immer einem Absatz.
- Notiert die Nummer des Elements.

}

Ich spiele Hockey. Regelmässig haben wir Turniere: meistens in Zürich, Basel oder Luzern, manchmal auch in Genf oder Lugano. Es stand ein wichtiges Turnier in Lugano bevor, das wir unbedingt gewinnen wollten, denn es ging um die Meisterschaft.

Wir mussten früh aufstehen, denn unser Zug fuhr schon um 7 Uhr morgens! Alle Spieler waren schon da, und alle waren wir schon sehr aufgereggt. Plötzlich bemerkte einer, dass ja unser Trainer fehlte. In zwei Minuten sollte der Zug abfahren! Doch ohne unseren Trainer konnten wir nicht nach Lugano, denn ohne Trainer darf man nicht spielen.

Verzweifelt versuchten wir ihn anzurufen, doch er nahm das Telefon nicht ab. Wir wussten nicht, was wir tun sollten. Da sagte die Mutter von Leon, unserem Goalie, dass sie ja auch Trainerin wäre. Sie schlug vor, dass sie mit uns fahren würde. Wir waren überglücklich und stiegen in den Zug ein.

Zwei Stunden später kamen wir in Lugano an und bereiteten uns auf das erste Spiel vor. In der Umkleidekabine merkten wir dann, dass die Goalie-Ausrüstung fehlte. Erst da fiel uns ein, dass unser Trainer die Goalie-Ausrüstung mitbringen wollte. Ohne Goalie-Ausrüstung darf man auch nicht spielen, das wäre viel zu gefährlich.

Wir waren also umsonst nach Lugano gefahren. Und spielen durften wir auch nicht. So ein Pech!

Unser Trainer hatte verschlafen. Es tat ihm sehr leid und er versprach uns, dass ihm das nie mehr passieren würde. Zum Trost lud er uns zu einer Pizza ein.

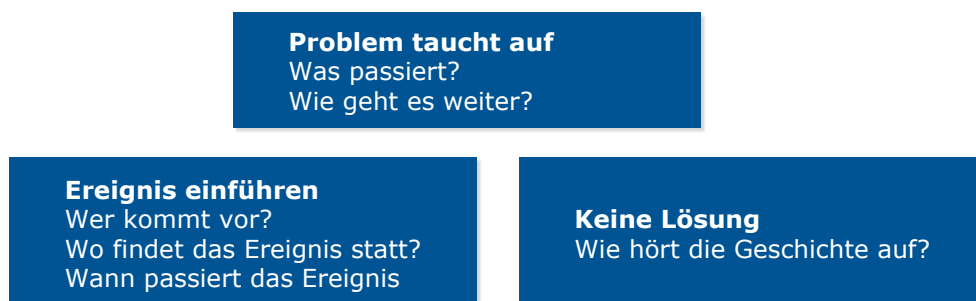
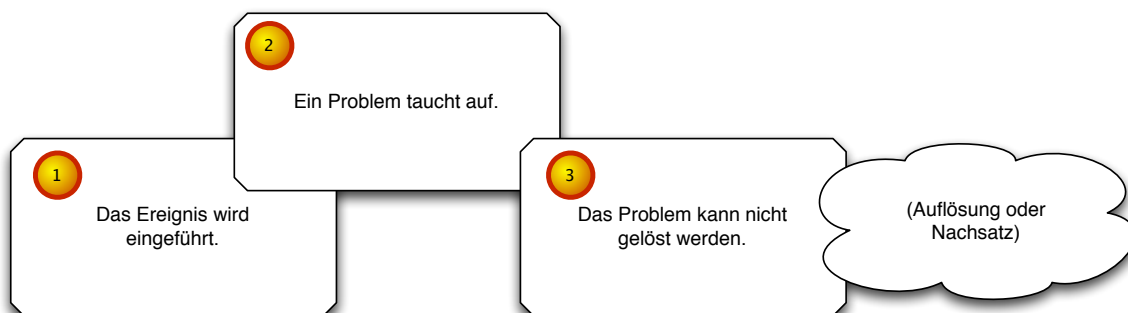
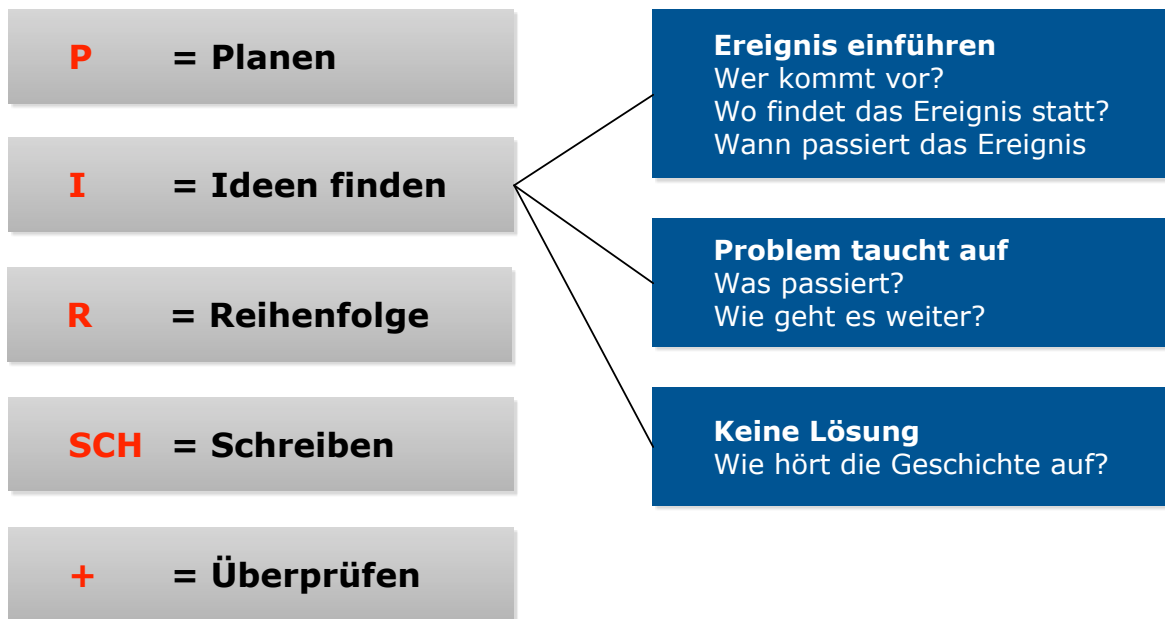
**Wörter oder Textbausteine, mit denen du das Problem auf spannende Weise einführen kannst**

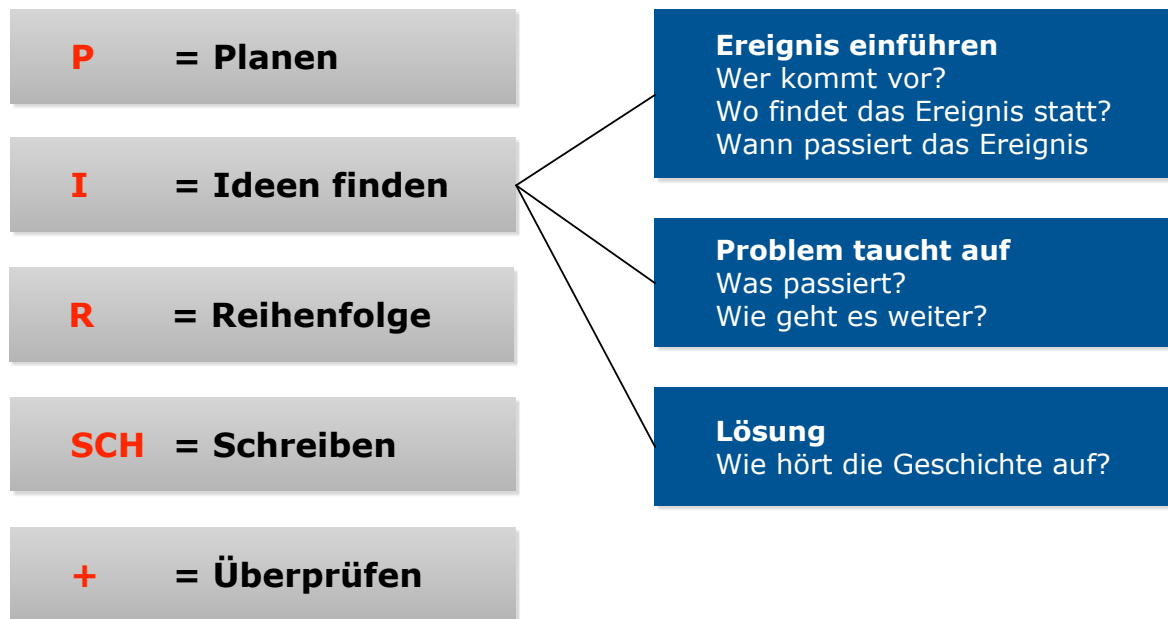
plötzlich	Plötzlich knallte es.
völlig unerwartet	Völlig unerwartet rannte der Hund los.
ohne Vorwarnung	Ohne Vorwarnung fuhr das Auto direkt auf ihn zu.
auf einmal	Auf einmal stand sie da.
ohne unser Wissen	Ohne unser Wissen folgte sie ihm heimlich.
ohne dass wir es bemerkten	Leise schlich er sich an sie heran. Ohne dass sie es bemerkten.
ohne dass wir das erwartet hätten	Ohne dass sie es erwartet hätten, rannte er einfach los.
ohne dass wir das gewollt haben	
schlagartig wurde uns bewusst, dass ...	Schlagartig wurde ihm bewusst, dass er einen grossen Fehler gemacht hatte.

**Wörter oder Textbausteine, mit denen du die Gefühle rund um das Problem beschreiben kannst**

verzweifelt	Verzweifelt rief er nach seinem Hund.
voller Verzweiflung	Voller Verzweiflung schaute sie auf das Blatt Papier vor ihr.
wütend / sehr wütend / extrem wütend	Wütend knallte er die Tür zu.
zitternd vor Wut	Zitternd vor Wut stand sie da, die Hände zu Fäusten geballt.
voller Wut	Voller Wut rannte er los.
stinksauer	So stinksauer war er schon lange nicht mehr.
enttäuscht	Enttäuscht stand sie auf und ging.
furchtbar enttäuscht	Furchtbar enttäuscht verliessen sie den Platz.
empört	Empört erzählte er, was er gesehen hatte.
frustriert	Frustriert gaben sie auf.

<b>P</b>	<b>Planen</b>	Welche Geschichte möchte ich schreiben? Was möchte ich mit meiner Geschichte erreichen?
<b>I</b>	<b>Ideen notieren und auswählen</b>	Sammele Ideen zu deiner Geschichte. Schreib keine ganzen Sätze, sondern nur Stichwörter auf. Wähle die passenden und wichtigsten Ideen aus.
<b>R</b>	<b>Reihenfolge festlegen</b>	Leg die Reihenfolge der Ideen fest. Achte dabei auf den typischen Aufbau von Geschichten. Überleg, ob die Reihenfolge so stimmt: Ändere oder ergänze, wenn dies nötig ist.
<b>SCH</b>	<b>SCHreiben</b>	Schreib die ausgewählten Ideen auf und sag dabei mehr: Bau die Stichwörter zu ganzen Sätzen aus. Manchmal lohnt es sich, ein Stichwort in mehreren Sätzen auszuformulieren.
<b>+</b>	<b>+</b>	Prüf, ob der Aufbau deiner Geschichte stimmt. Prüf, ob du alle ausgewählten Ideen verwendet hast. Ergänze oder ändere deinen Text wenn nötig.







Themen für eine Geschichte: .....

.....  
.....  
.....

Ich möchte zu folgendem Thema eine Geschichte schreiben: .....

.....  
.....

Was möchte ich mit meiner Geschichte erreichen?

.....  
.....

Wie kann ich das erreichen?

- Ich beachte den Aufbau von Geschichten und nutze dazu die W-Fragen.
- Ich nutze die Liste mit den Textbausteinen.
- Ich geh Schritt für Schritt nach PIRSCH+ vor.
- Ich überprüfe die Wirkung meines Textes: Ich gebe den Text einer Kollegin, einem Kollegen zu lesen.

.....  
.....

---

**I** → Ideen notieren

- 1) Lege das Blatt **P** neben dich. Überlege dir nun Folgendes: Welche Ideen sollen in deiner Geschichte vorkommen? Notiere deine Ideen auf Post-its (oder schmalen Papierstreifen).  
Beachte den Aufbau von Geschichten. Nimm dazu die Karteikarte M4 oder M5 zuhilfe.
- 2) Schreibe *keine* ganzen Sätze auf, sondern notiere die Ideen für deine Geschichte stichwortartig.

---

## **R** → Reihenfolge festlegen

- a) Lies deine notierten Ideen durch und überlege, ob wichtige Schritte fehlen und ob du alle notierten Ideen für deinen Text brauchst. Ergänze Fehlendes und wirf Post-its mit nicht wichtigen Ideen weg.
- b) Ordne deine Post-its im Feld unten so an, dass die Reihenfolge für die Leser/-innen stimmt. Beachte den Aufbau von Geschichten. Nimm dazu die Karteikarte M4 oder M5 zuhilfe.
- c) Überprüfe, ob die Reihenfolge stimmt. Wenn du sicher bist, klebst du die Post-its ein.

1)

8)

2)

9)

3)

10)

4)

11)

5)

12)

6)

13)

7)

14)









---

## Über PIRSCH+ für Geschichten nachdenken

(M8)

- a) Du hast mit der Strategie PIRSCH+ Geschichten geschrieben. Stell dir nun Folgendes vor: Jemand, der PIRSCH+ noch nicht kennt, fragt dich, was PIRSCH+ ist. Erkläre ihm PIRSCH+.

---

---

---

---

---

- b) Gib an, wie sicher du PIRSCH+ anwenden kannst:

- Ich kann PIRSCH+ sehr sicher anwenden.  
 Ich kann PIRSCH+ ziemlich sicher anwenden.  
 Ich kann PIRSCH+ noch nicht so sicher anwenden.  
 Ich kann PIRSCH+ überhaupt nicht sicher anwenden.

- c) Gib an, ob du mithilfe von PIRSCH+ bessere Geschichten schreiben kannst:

- Ja, ich kann mit PIRSCH+ bessere Geschichten schreiben.  
 Das kann ich noch nicht sagen.  
 Nein, ich kann mit PIRSCH+ keine besseren Geschichten schreiben.

- d) Würdest du PIRSCH+ anderen Schülern / Schülerinnen weiterempfehlen? Warum?

---

---

---

---