

## Weitere Einsatzmöglichkeiten für *Pictograma* im Unterricht

- **Lehrbuchtexte mit *Pictograma* verfremdet nacherzählen**  
Die Spielerinnen und Spieler bekommen eine bestimmte Zahl an *Pictograma*-Karten verdeckt zugeteilt (z.B. 3-5, jedoch keine Emotionskarten) und erzählen sich dann die Lektionsgeschichte mündlich in Tandems nach (oder schriftlich in Einzelarbeit). Dabei verfremden sie die Lektionsgeschichte, indem die zugeteilten *Piktograma*-Karten als neue Erzählmomente eingebaut werden. Die zuhörenden Partnerinnen und Partner müssen danach die verfremdeten Erzählteile benennen, die nicht im ursprünglichen Lektionstext vorkommen. Alternativ können einzelne S in einer Präsentation vor der Klasse den verfremdeten Lektionstext vortragen und die Lerngruppe muss die hinzuerfundenen Erzählelemente herausfinden.
- **Die *Pictograma*-Geschichte der Woche**  
Jede Woche bekommt nimmt ein/e S die gesamte *Pictograma*-Box mit nach Hause und hat eine Woche Zeit, zu seiner Lieblingsserie (film, -roman oder Musikvideoclip) eine Kurzpräsentation vorzubereiten. Dazu werden 10 passende *Pictograma*-Karten herausgesucht, anhand derer die Handlung erzählt wird. Die Karten dienen in diesem Fall der Veranschaulichung. Bei kleineren Gruppen kann die Geschichte dann direkt vor der Klasse präsentiert werden, wobei die Karten dem Erzählvorgang nach Stück für Stück für alle sichtbar gezeigt und offen auf einem Tisch abgelegt werden. Bei großen Gruppen kann alternativ eine Dokumentenkamera verwendet werden.
- ***Pictograma*-Geschichten, die sich aus authentischen Materialien ergeben**  
Die S sehen zu Beginn die Geschichte eine Werbeanzeige, einen Werbeclip, ein Musikvideo oder einen Filmtrailer. Ebenso denkbar ist die vorausgehende Lektüre einer Kurzgeschichte oder eines Zeitungs-/Zeitschriftenartikels. Die Inhalte und Problemstellungen dieser Materialien werden zunächst gemeinsam besprochen, daran schließt sich dann eine weiterführende Erzählaufgabe an.

Beispiel 1: In einem kurzen Werbeclip einer Parfümmarke sieht man, wie auf einem Fest eine ganz in weiß gekleidete Frau anderen in schwarz gekleideten Personen etwas Gutes tut, wenn sie z.B. einem Mann heimlich eine Rose zusteckt, damit dieser sie galant seiner / einer Frau, mit der er sich gerade angenehm unterhält, im nächsten Moment schenken kann. Nach weiteren Situationen dieser Art endet der Werbeclip mit dem Satz: *Das Leben ist schön.* Nachdem die S kurz erzählt haben, was in dem Werbeclip zu sehen und was die Aussage ist (*Das Leben wird schön, wenn Du andere beschenkst.*), folgt im Anschluss eine weiterführende Erzählaufgabe: Die S sollen in Kleingruppen und anhand der *Piktograma*-Karten die Geschichte des Werbeclips weiter-erzählen, indem sie weitere Situationen erfinden, wie diese Frau anderen Personen etwas Gutes tut.

Beispiel 2: In einem Musikvideo sieht man eine Sängerin, die in einem Gedankenspiel in einem Restaurant hintereinander mit völlig verschiedenen

Männern zum Essen verabredet ist und sich amüsiert die völlig unterschiedlichen Lebensverläufe ausmalt, je nachdem für welchen Mann sie sich entscheiden würde. Aus dieser Ausgangslage kann eine *Pictograma*-Erzählsituation entstehen. Die S teilen sich in kleine Gruppen auf, und jede Gruppe entscheidet sich für einen der Männer aus dem Video, um dann anhand der *Piktograma*-Karten zu erzählen, wie die Geschichte zwischen beiden weitergehen könnte.

Beispiel 3: Die S sehen einen Film-oder Serientrailer. Sind die Namen der Figuren und die Ausgangssituation geklärt, können die S anhand der *Piktograma*-Karten entsprechende Erzählstränge für neue Episoden entwickeln.

Am Ende versammeln sich alle S um die jeweiligen Gruppentische, um dort anhand der *Piktograma*-Karten die unterschiedlichen Episoden erzählt zu bekommen.

- ***Pictograma-Simulationen zu vorgegebenen Rahmenthemen***

Die im Fremdsprachenunterricht seit den 70er Jahren bekannte Methode der Globalsimulation bietet Fremdsprachenlernenden die Möglichkeit, frei und spontan kommunizieren zu können: Dabei wird der gesamten Spielgruppe eine fiktive Rahmensituation vorgegeben (z.B. alle sind Bewohner eines Mietshauses oder Passagiere eines Kreuzfahrtschiffes usw.). Daraus ergeben sich dann unterschiedlichste Kommunikationssituationen, die von den S ausgestaltet werden müssen.

Beispiel: Die gesamte Lerngruppe einigt sich auf einen gemeinsamen Rahmen, z.B. Bewohner eines Mehrfamilienhauses zu sein oder Passagiere auf einem Kreuzfahrtschiff. Nachdem sich alle S eine kurze Rollenidentität geschaffen haben (fiktiver Name, Alter, Aussehen, Hobbies usw.), könnte zu dem Rahmenthema folgende Simulation durchgespielt werden: *Susanna und Leo lernen sich auf einem Kreuzfahrtschiff kennen. Die Geschichte soll in den folgenden 5 Kapiteln von 5 Gruppen ausgestaltet werden.*

*Gruppe 1: Susanna und Leo lernen sich kennen.*

*Gruppe 2: Susanna und Leo unternehmen einen Tagesausflug.*

*Gruppe 3: Susanna und Leo entlarven einen Kriminellen.*

*Gruppe 4: Susanna und Leo haben Meinungsverschiedenheiten.*

*Gruppe 5: Susanna und Leo machen sich ein originelles Abschiedsgeschenk zum Ende der Reise.*

Anhand der *Piktograma*-Karten gestaltet nun jede der 5 Gruppen ihre ausgewählte / zugeteilte Erzählsituation aus.

Am Ende werden alle Kapitel in chronologischer Reihenfolge präsentiert, sodass eine zusammenhängende Geschichte zu „Susanna und Leo“ entsteht.

- **Piktograma-Geschichten zu Foto- / Bildimpulsen**

Jeweils zwei S bekommen ein Foto / Bild zugeteilt oder machen sich in der Vorbereitung selbst auf die Suche danach. Zusätzlich bekommen alle S ca. 5 *Piktograma*-Karten und bilden Tandems. Die erste *Piktograma*-Karte wird von A offen auf den Tisch neben den Bildimpuls gelegt und mit der Frage an B verbunden, was diese *Piktograma*-Karte mit dem Foto / Bild zu tun hat. B beginnt daraufhin passend zu dem Foto-/ Bildimpuls und der *Piktograma*-Karte von A einen Erzählstrang zu entwickeln.

Anschließend werden die Rollen getauscht und B legt eine *Piktograma*-Karte auf den Tisch: *neben* die erste *Piktograma*-Karte von A, wenn B möchte, dass der begonnene Erzählstrang fortgeführt werden soll oder *unter* die erste *Piktograma*-Karte von A, wenn B möchte, dass von dem Foto- / Bildimpuls ausgehend zu der zweiten *Piktograma*-Karte ein neuer Erzählstrang entwickelt werden soll. Auch B verbindet seine Karte mit der Frage an A, was diese zweite *Piktograma*-Karte ihrerseits mit dem Ausgangsbild zu tun haben könnte.