



Tiefsee Abenteuer

ein Erzählbuch
von
Günter Schorn

Vorwort

Wir alle erinnern uns gerne daran, dass unsere Eltern und Großeltern, aber auch die älteren Geschwister oder Freunde der Familie, und die Erzieher in den Kindergärten ebenso wie die Lehrer in der Schule, aus wunderbaren Büchern vorgelesen haben. Mit Neugier und Spannung haben wir gelauscht, manchmal bis uns die Augen zugefallen sind und ein süßer Schlaf uns umfassen hat. Ein anderes Mal haben wir vor Angst und Spannung gezittert oder vor Rührung und Anteilnahme die Augen rot geweint. Unsere Liebe zu den Vorlesebüchern bleibt zu Recht bis ins hohe Alter ungebrochen.

In diesem Bilderband aber möchte ich einen anderen Weg gehen. Ich werde keine Geschichten ausdenken und aufschreiben, obwohl ich das sehr gerne täte. Sondern dieses Büchlein dient dazu, selber Geschichten zu erfinden und die Fantasie spielen zu lassen. Anregung dazu sind die wunderschönen Bilder aus einer virtuellen Welt, wo die Avatare auch unter Wasser leben und agieren können, ohne dabei Schaden zu nehmen.

Es mag eine beliebige Seite des Buches aufgeschlagen werden. Und die Betrachter - ob groß oder klein - sollen dann eine passende Geschichte erfinden und vortragen. Die Geheimnisse und die Geschehnisse in den Bildern regen zur eigenen Interpretation an. So wird der Betrachter zum Akteur. Dies ist der Unterschied zum Vorlesebuch. Dort darf er sich hingeben und gehen lassen und genießen, hier muss er selber tätig werden, fantasievoll erzählen und sich dabei aktiv darstellen.

Der Vorleser wird zum Erzähler, der ehemals passive Zuhörer zum Miterzähler und Akteur. Natürlich dürfen sich zwischen Erzähler und Miterzähler auch spannende Dialoge über das Gesehene entwickeln. Am Ende des Buches finden Sie ein paar Tips, wie man mit einem „Erzählbuch“ umgehen kann. Viel Spaß dabei!







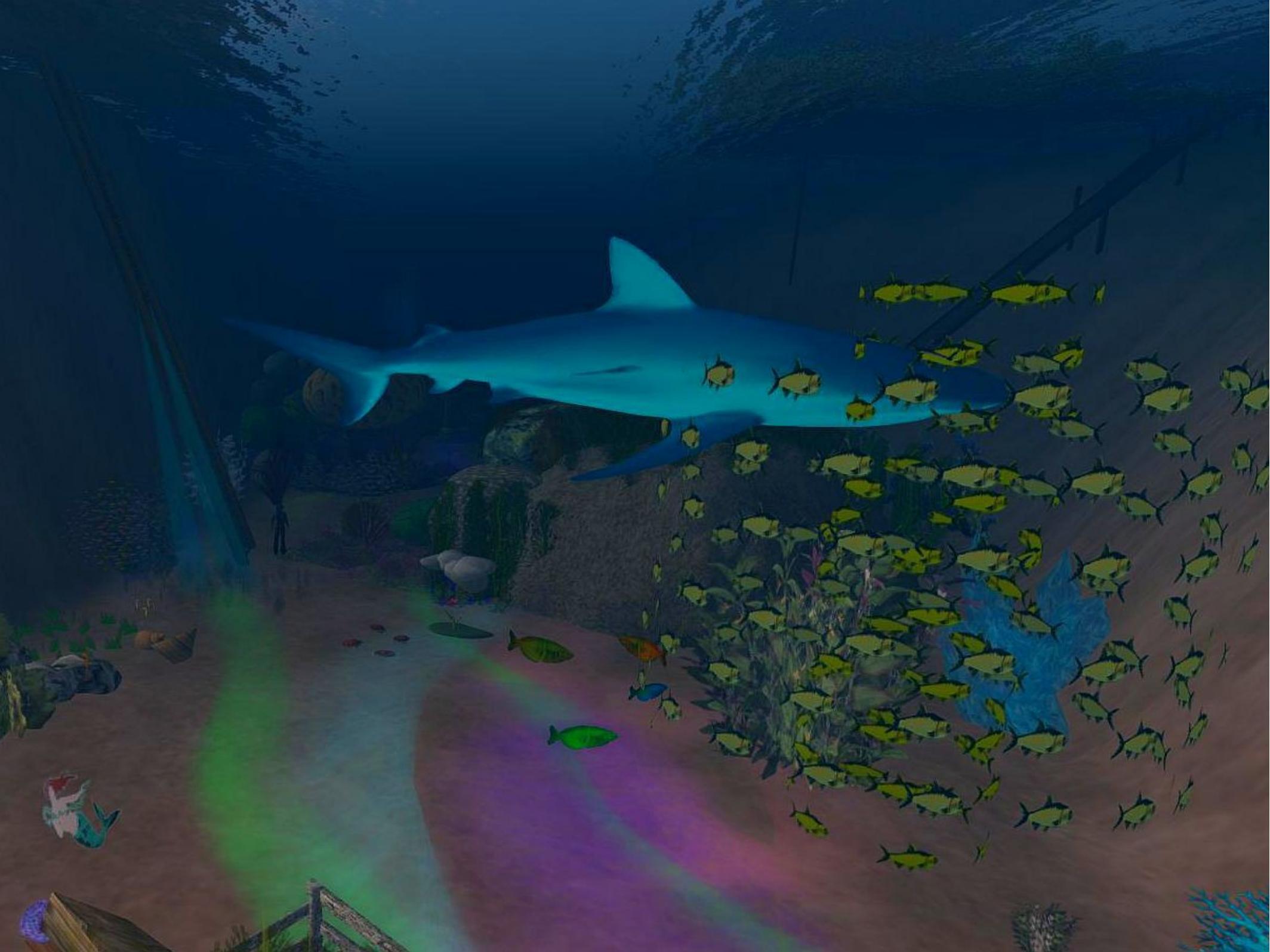




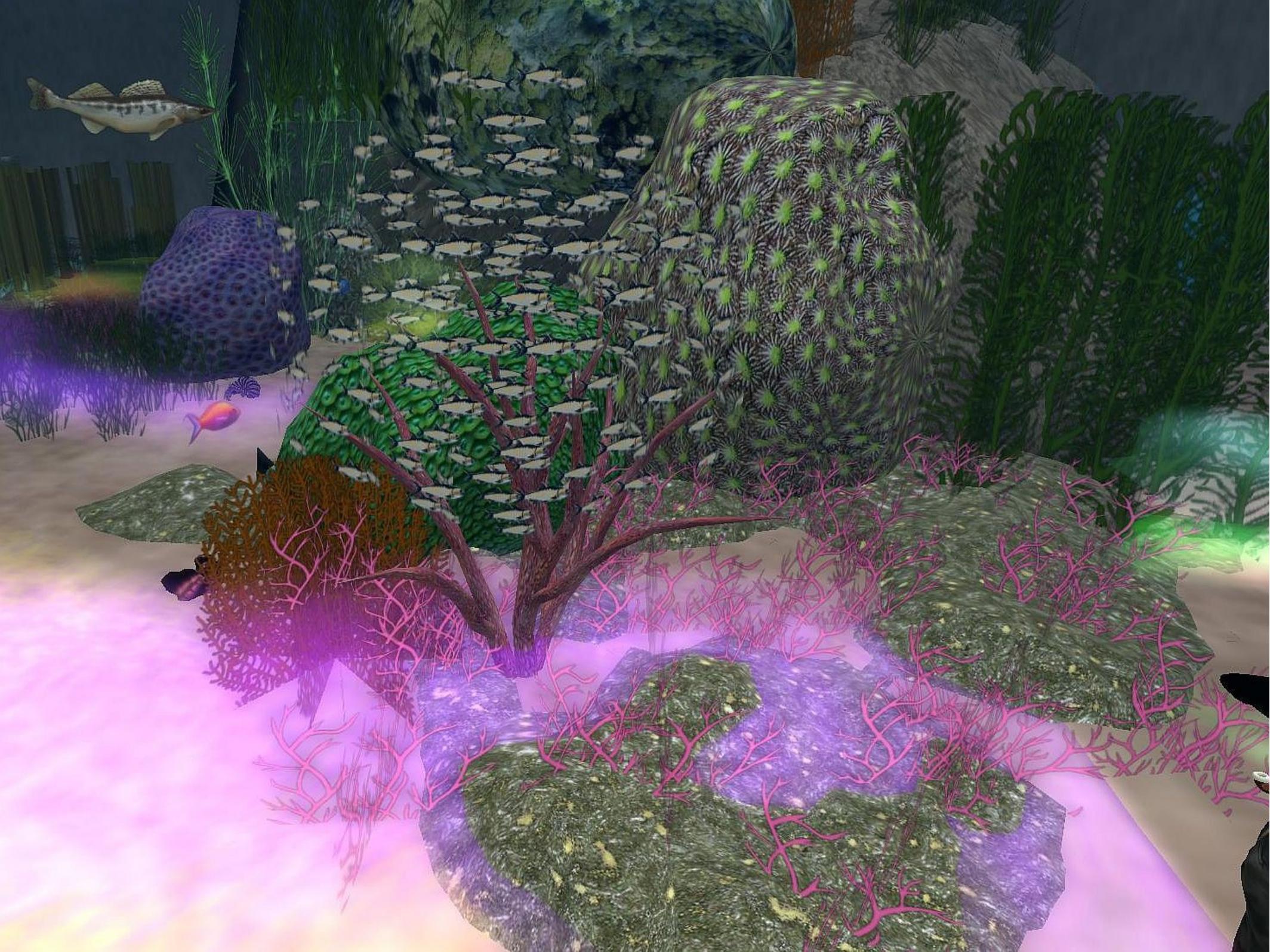










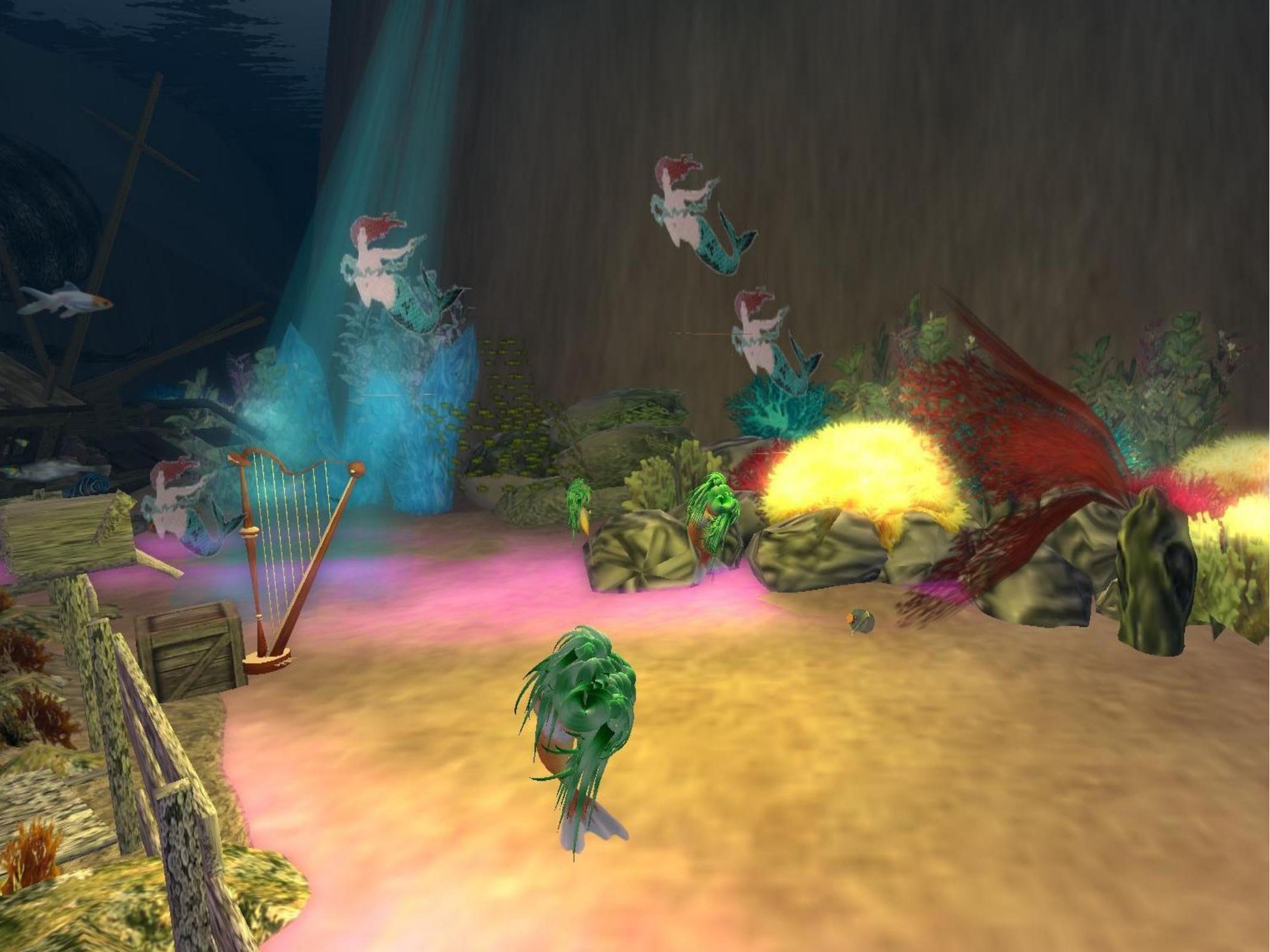










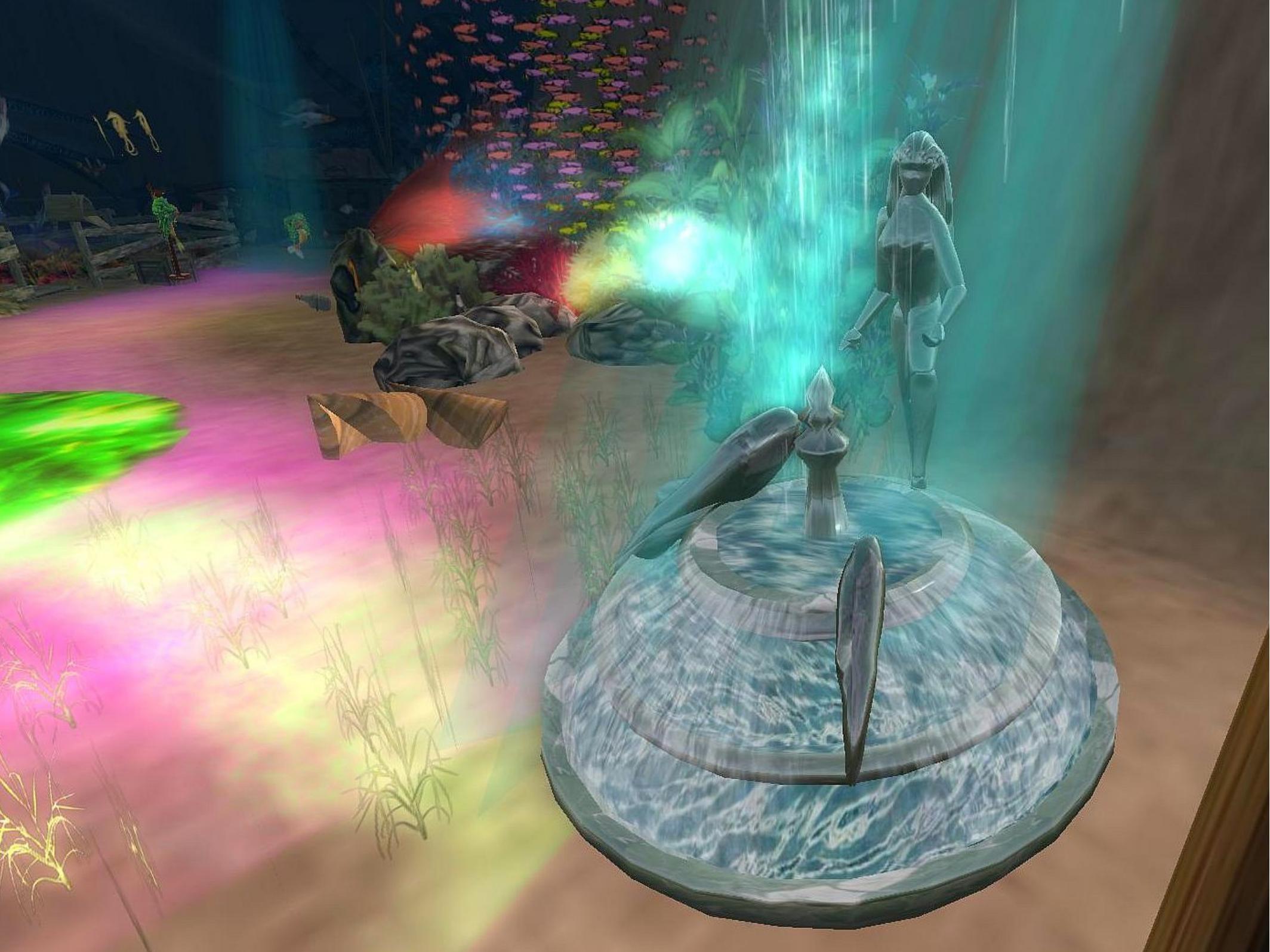










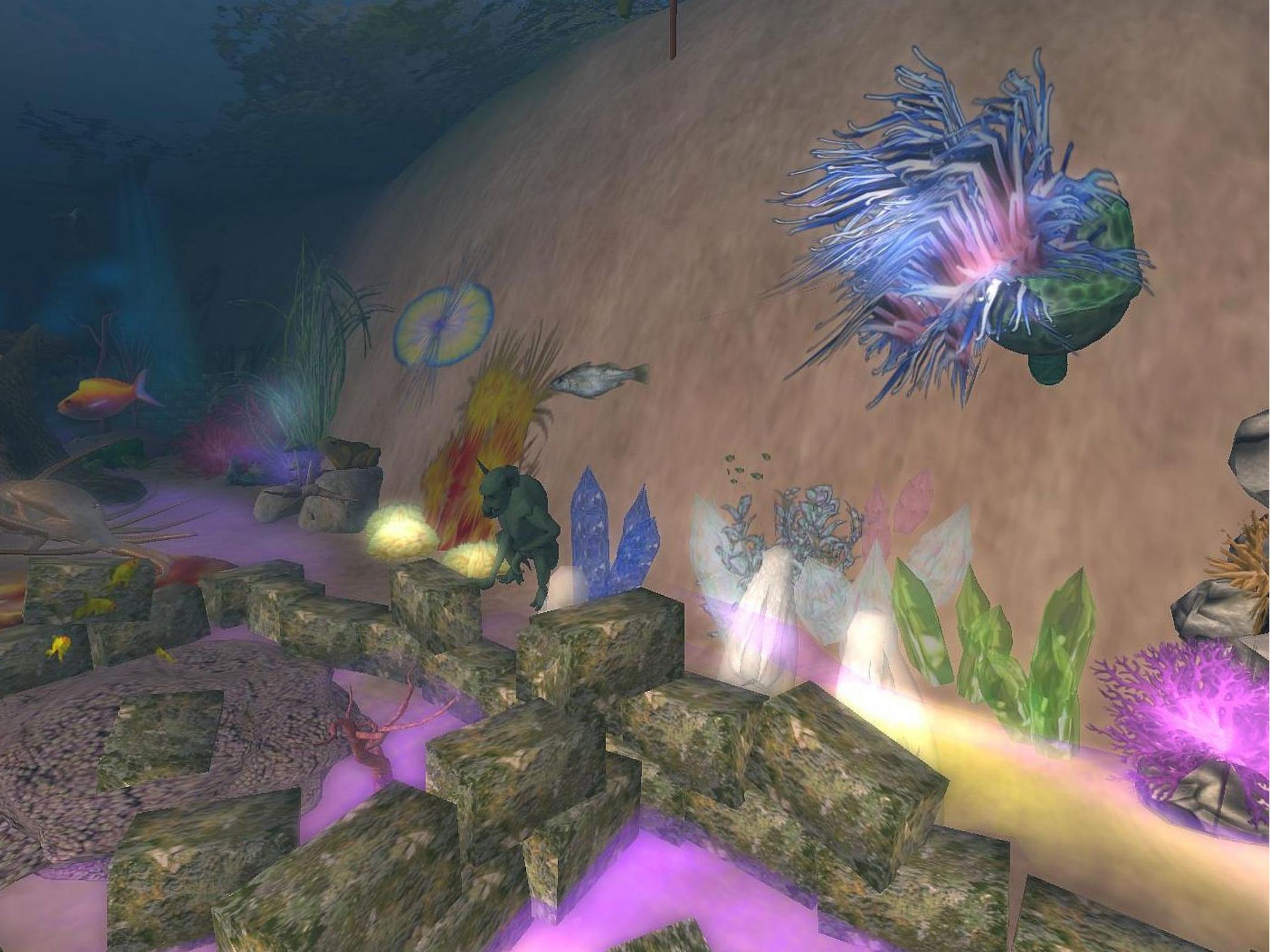


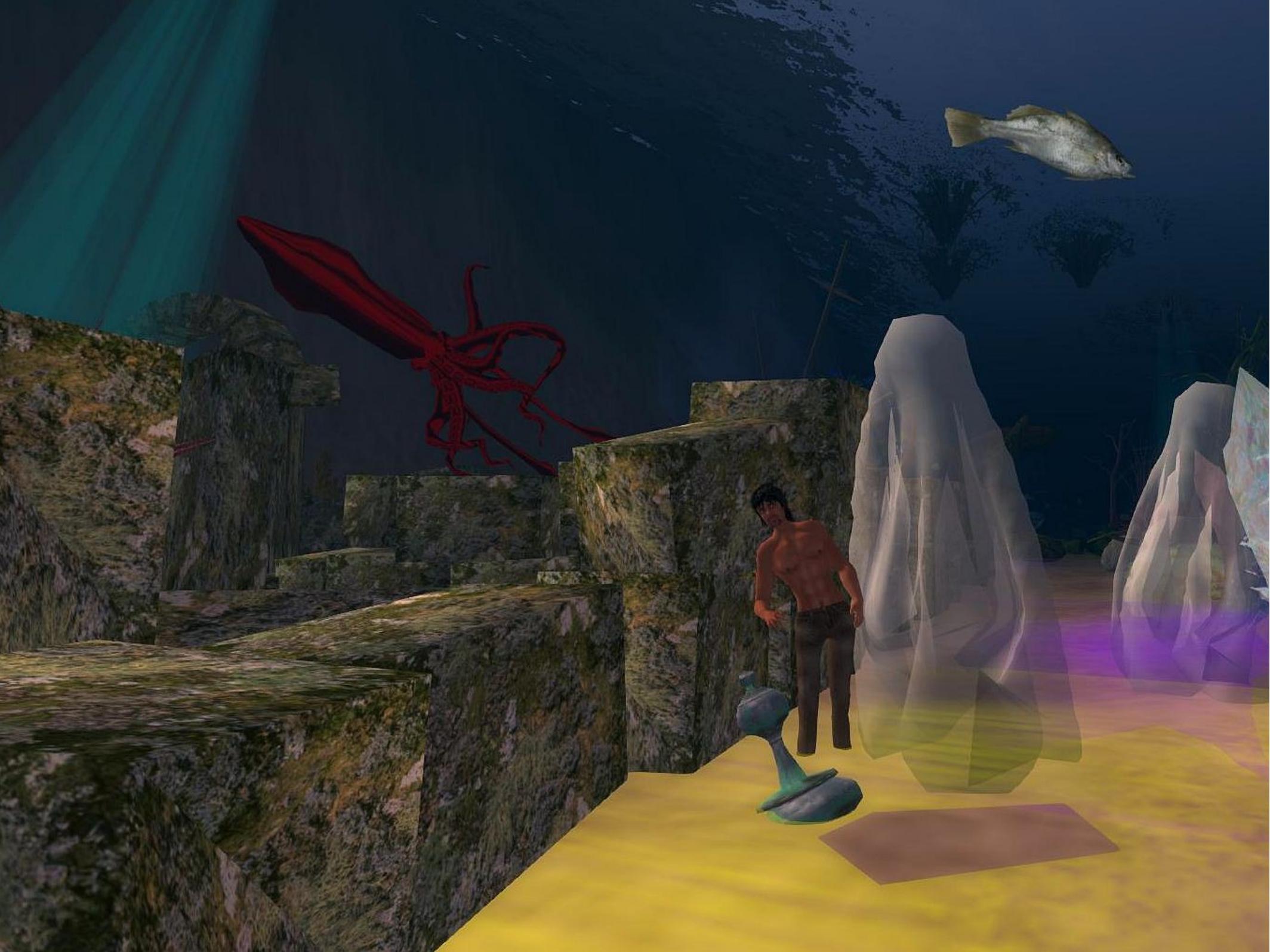
















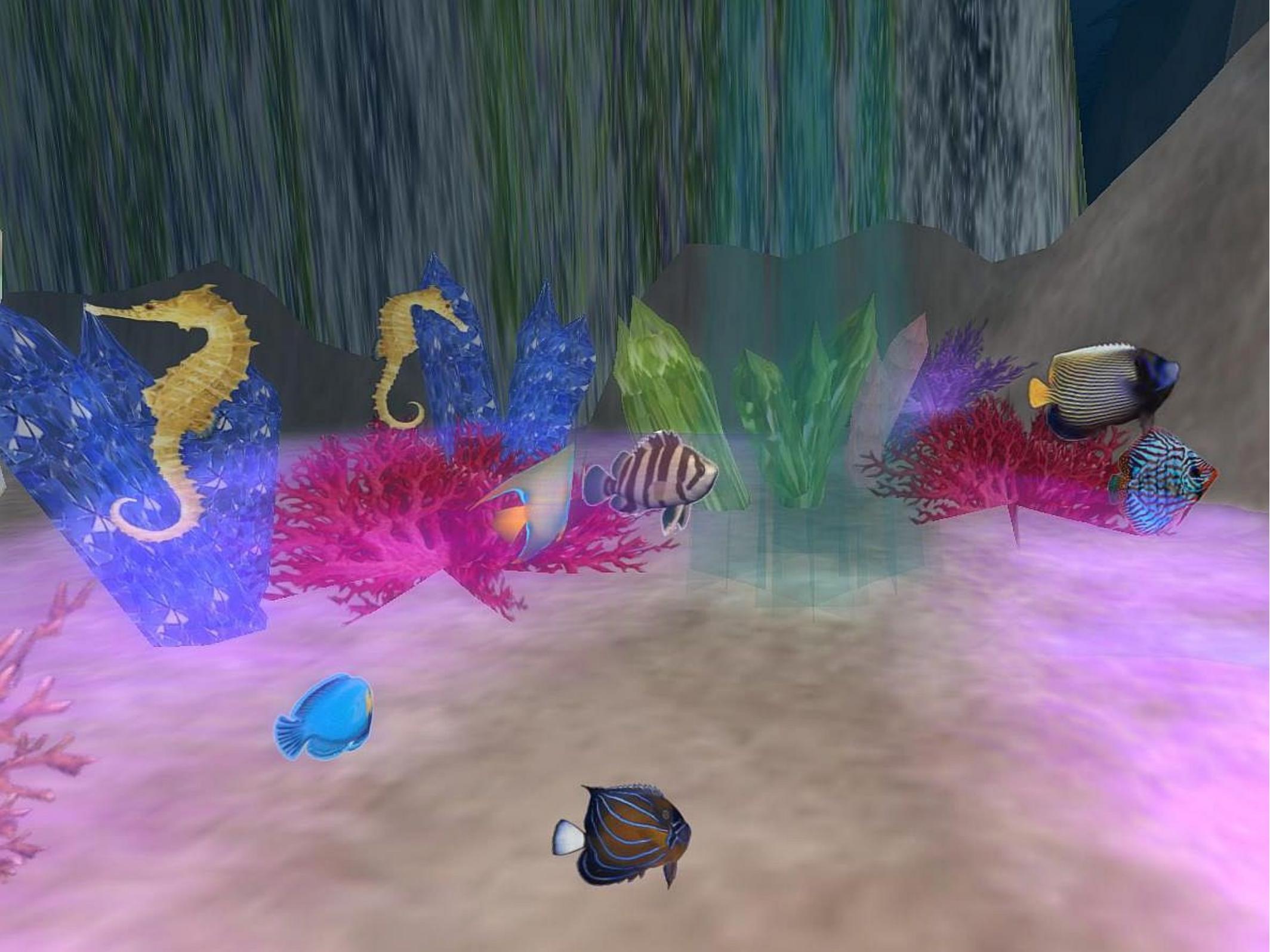








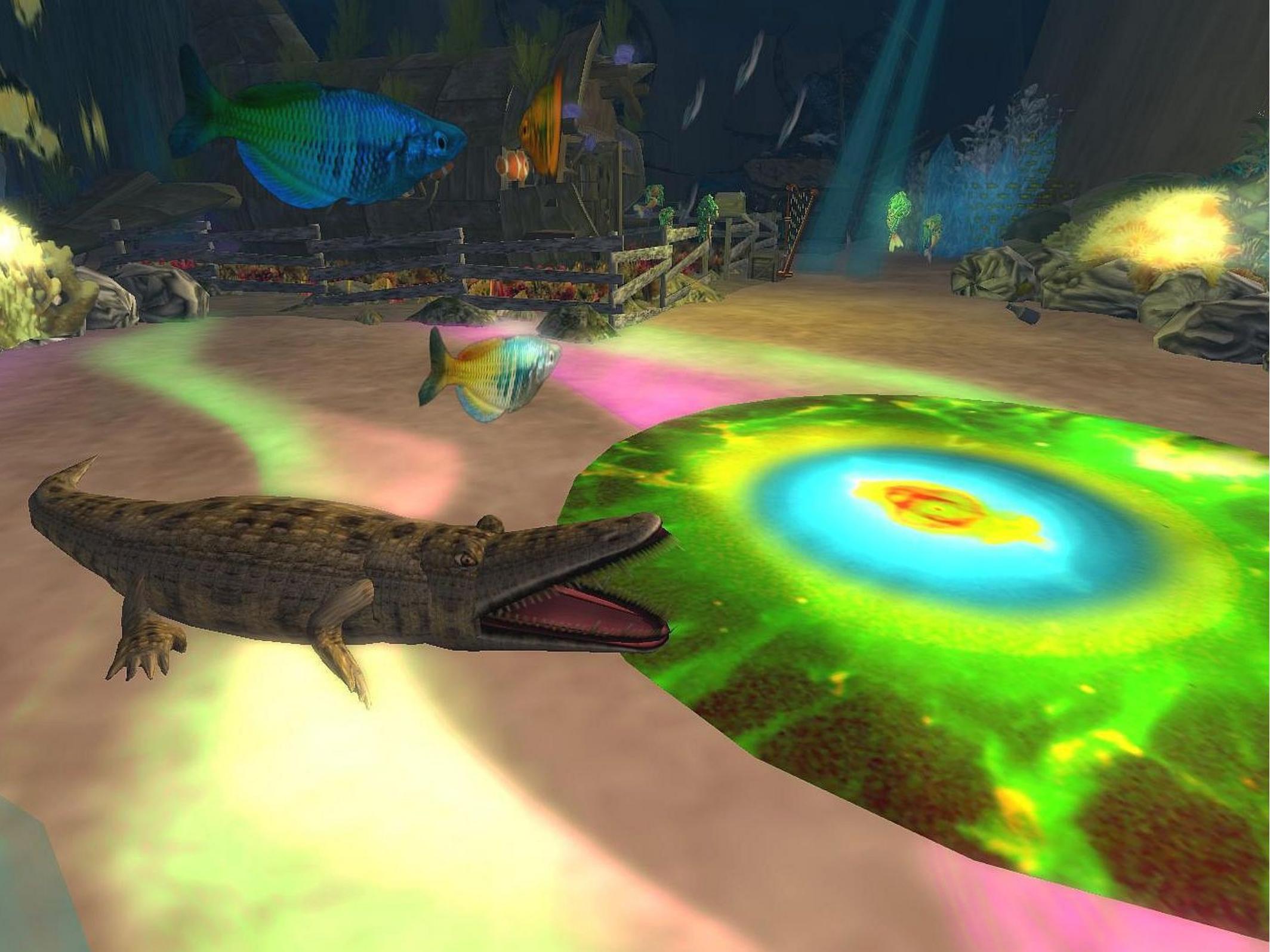


















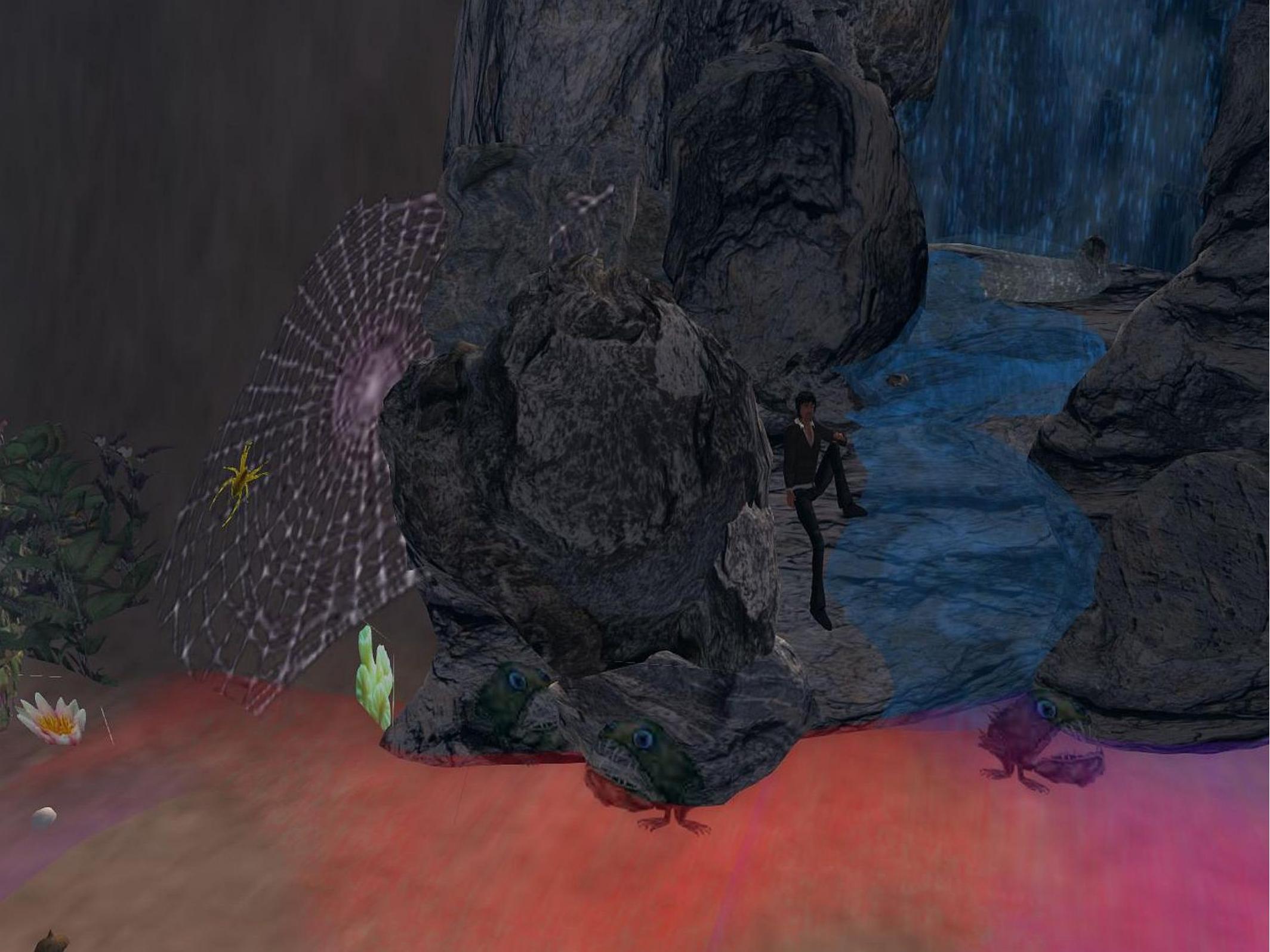












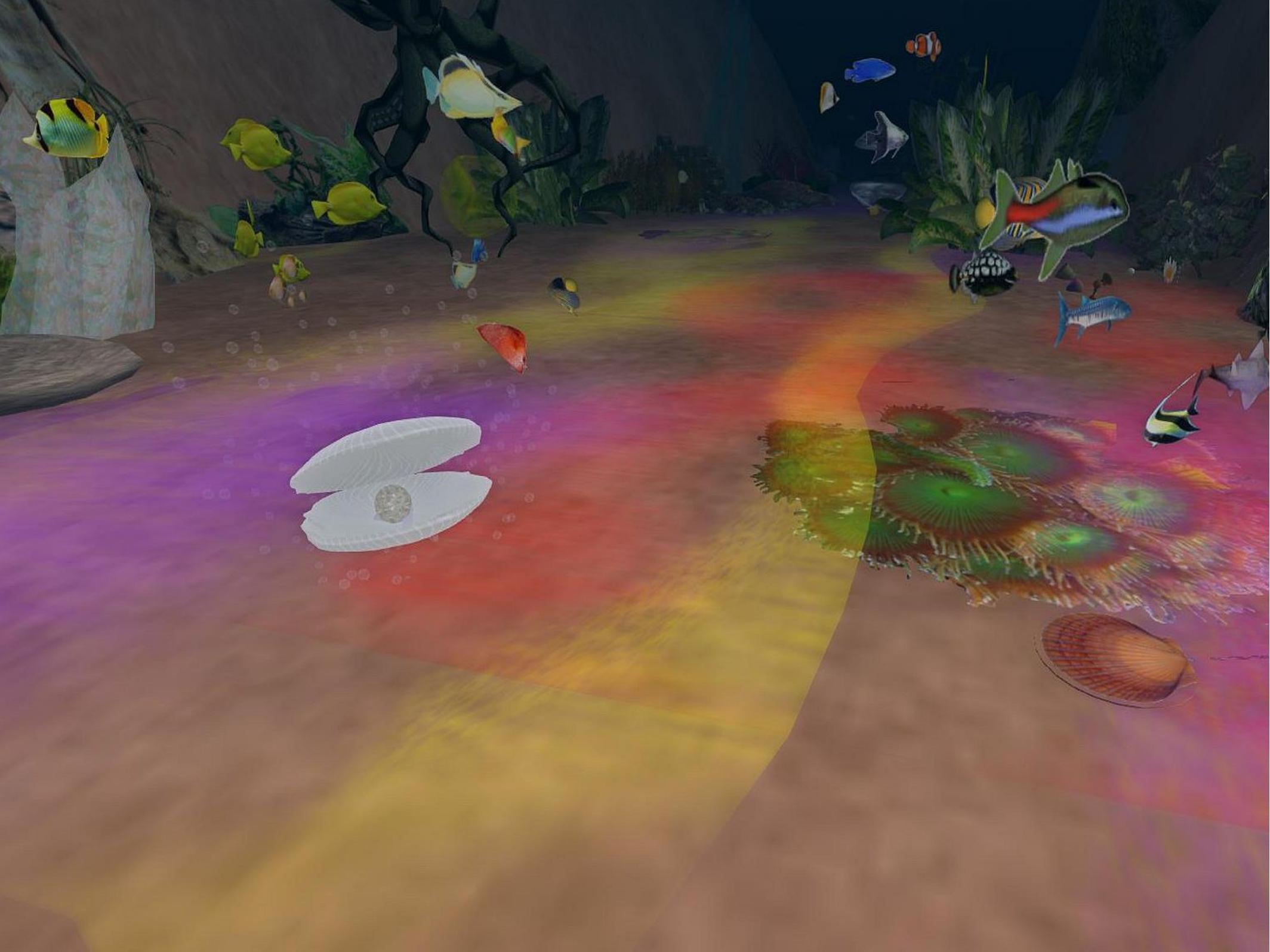
































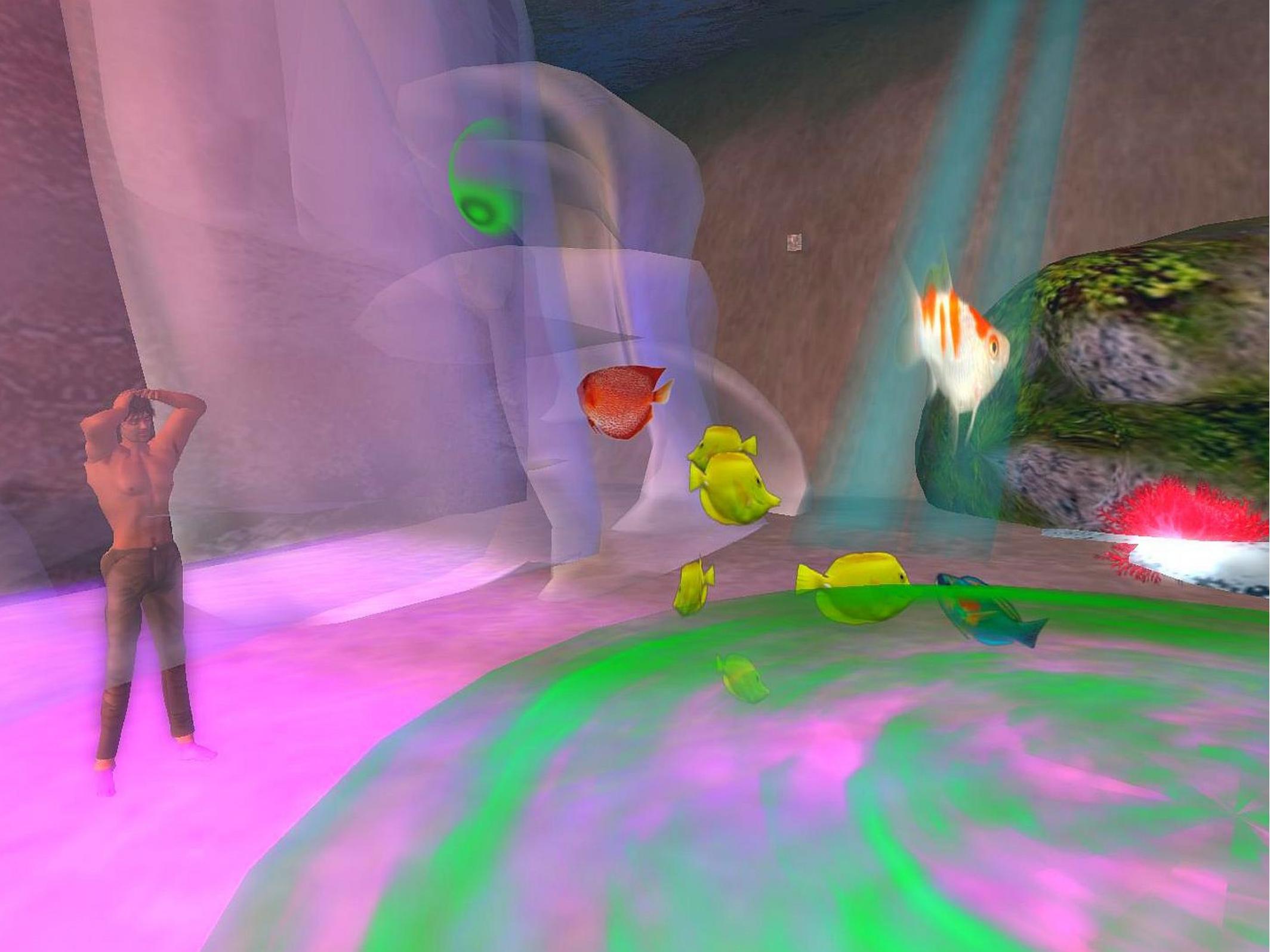








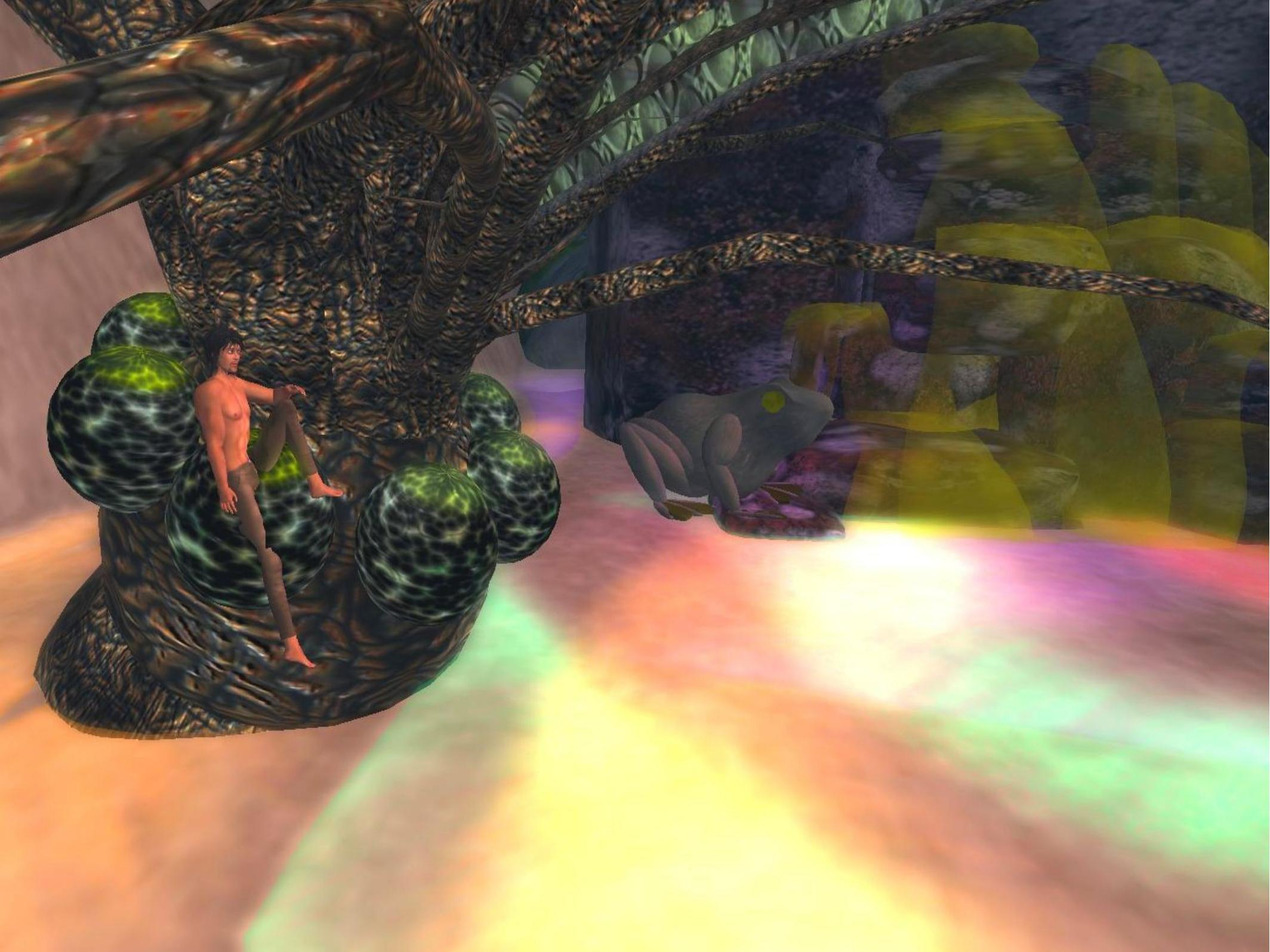


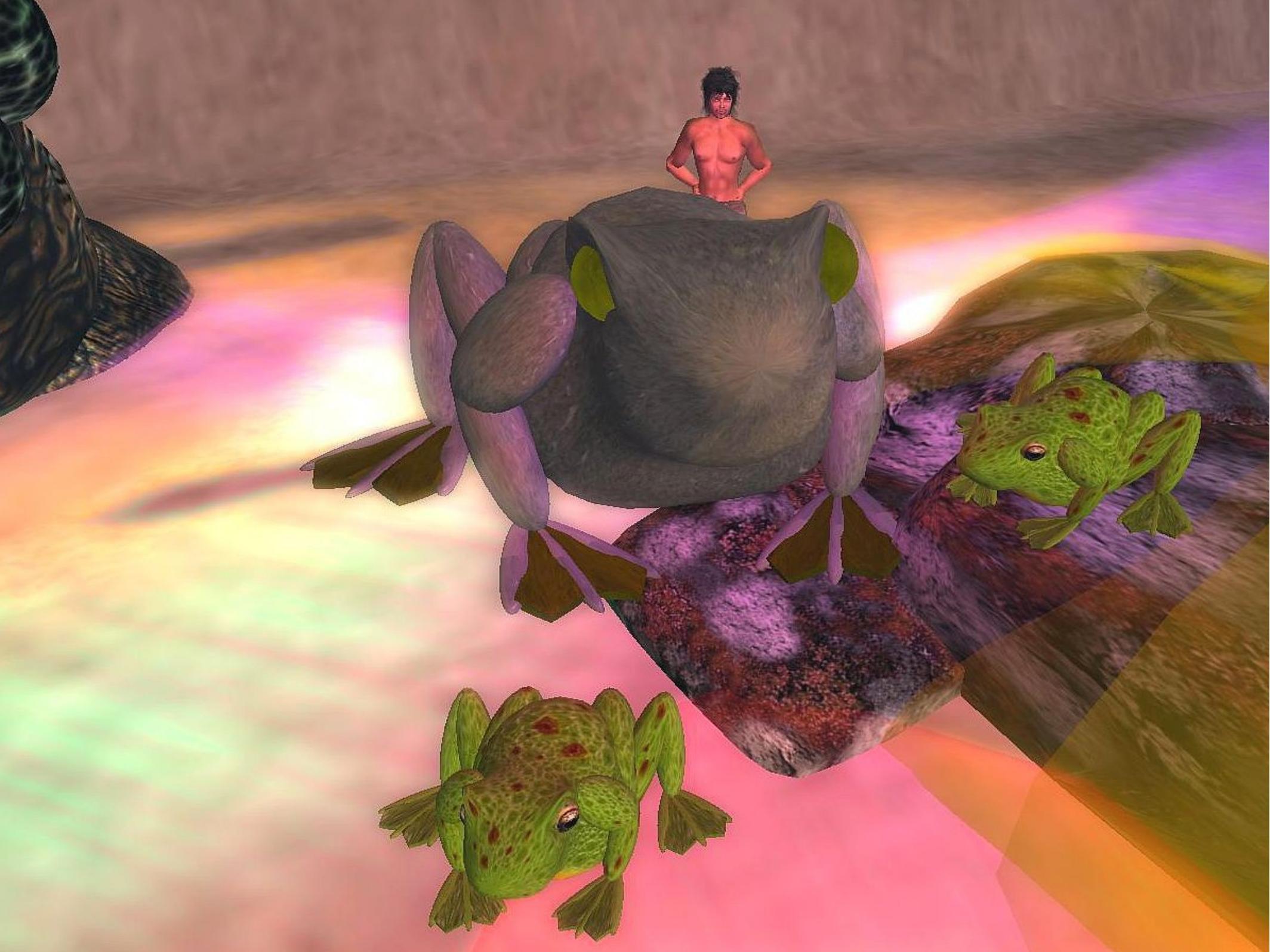






























Umgang mit einem Erzählbuch

Ein Erzählbuch soll auf unterhaltsame Weise die Fantasie und Neugier des Betrachters anregen, seine Beobachtungs- und Erfindungsgabe stärken, sein Einfühlungsvermögen erhöhen, sein Sprachgefühl entwickeln helfen, seine Sprechsicherheit verbessern, die Kommunikationsfähigkeit fördern und ganz einfach seine Persönlichkeit positiv beeinflussen. Das hört sich hoch trabend an. Es sollte aber nicht vergessen werden, dass freies Sprechen die Entwicklung eines Menschen von Kindes Beinen an bis in das hohe Alter vielfältig beeinflusst und prägt.

Ein Erzählbuch lässt sich auf mannigfache Weise nutzen. Die Seiten müssen nicht nach einander angeschaut werden. Zufällig oder gezielt wird eine Seite ausgewählt. Der Erzähler - egal ob klein oder groß - sieht sich die Seite ein paar Minuten lang an und soll dann zu den Gegebenheiten und Geheimnissen der Seite eine Geschichte erfinden - egal ob eine kurze oder eine längere. Wichtig ist, dass diese Geschichte dann einem oder mehreren Zuhörern - egal ob Kinder, Erwachsene oder Gruppen - erzählt wird. Schön ist, wenn Erzähler und Zuhörer gemeinsam auf die Seite schauen können. Bei einem elektronischen Erzählbuch kann man die Seite ja auch auf dem Fernschirmschirm sichtbar machen oder mittels Beamer auf eine freie Wand projizieren. Und zwischen Erzähler und Zuhörer darf sich natürlich auch ein Dialog entspannen. Ein solcher bietet sich insbesondere mit kleineren Kindern an. Diese dürfen dann Fragen stellen oder bekommen solche zu den Geschehnissen und Darstellungen des Bildes gestellt. Auch älteren Menschen kann man je nach ihrem Befinden aus einem Erzählbuch vortragen oder mit Ihnen über das Gesehene diskutieren.

Ein Vorlesebuch dient vordergründig der Unterhaltung. Ein Erzählbuch schult und fördert aktiv die Sprechkultur des Betrachters. Es eignet sich für den Gebrauch in jedem Alter und an jedem Ort, ob Kindergarten, Schule oder Familie und Freundeskreis.

Sicher werden Sie selber noch schnell Anwendungsmöglichkeiten entdecken und einen eigenen Umgang mit dem Buch pflegen. Ich wünsche Ihnen viel Spaß dabei!

Bemerkungen zu diesem Buch

Die Bilder in diesem Erzählbuch sind Fotos aus einer virtuellen Welt, die der Autor als Open Sim auf seinem Computer geschaffen hat. Auf Reisen durch das Hypergrid und bei befreundeten Open Sim Akteuren durfte der Autor sich dankenswerter Weise Objekte zur privaten Verwendung mit nehmen. So musste er nicht jedes Objekt der Unterwasserwelt selber bauen, texturieren, scripten oder mit Sound ausstatten. Danke für die Großzügigkeit, die inzwischen fast zur Selbstverständlichkeit zwischen den Aktiven der virtuellen Welten geworden ist! Man hilft sich gegenseitig. Besonderer Dank gilt der virtuellen Ronja Planer, die durch Überlassung von Objekten und durch technischen Erfahrungsaustausch zum Gelingen der gezeigten Unterwasserwelt bei getragen hat.

Natürlich können die Avatare in dieser virtuellen Unterwasserwelt herum laufen und Aktivitäten entwickeln. Die Fische und sonstigen Tiere bewegen sich auch. Besonders beeindruckend sind die Unterwasser-Impressionen mit ständig wechselnden Farb- und Lichteffekten.

Realisiert ist diese Welt als Sim on a Stick. Diese Technologie wird auch bei modernen Computer gestützten Lehr- und Lernverfahren eingesetzt. Der Autor möchte seine Open Sim in Zukunft auch in das Hypergrid integrieren und so für Besucher aus aller Welt zugänglich machen.

Die Technologie „Sim on a Stick“ bedeutet auch, dass die Sim auf einem externen Speichermedium ausgelagert und somit transferiert werden kann. So könnten Interessierte sie auf ihren Computern installieren und dort in ihr herum spazieren. Damit ergäben sich natürlich weitere Möglichkeiten der Anwendung vom unterhaltsamen Lernen am Computer bis hin zu ungeahnten Spiel- und Lernmöglichkeiten im Kreise der Familie. Besonders für Kinder könnte es hoch interessant sein, diese Unterwasserwelt in Bewegung kennen zu lernen oder gar an ihr herum zu basteln und sie noch zu erweitern.

Gerne ist der Autor bereit, interessierten Betrachtern nähere Auskünfte zu erteilen.

Impressum

Copyright 2014
Günter Schorn
Alle Rechte vorbehalten!
gue.schorn@t-online.de

Herstellung: epubli GmbH, Berlin,
www.epubli.de