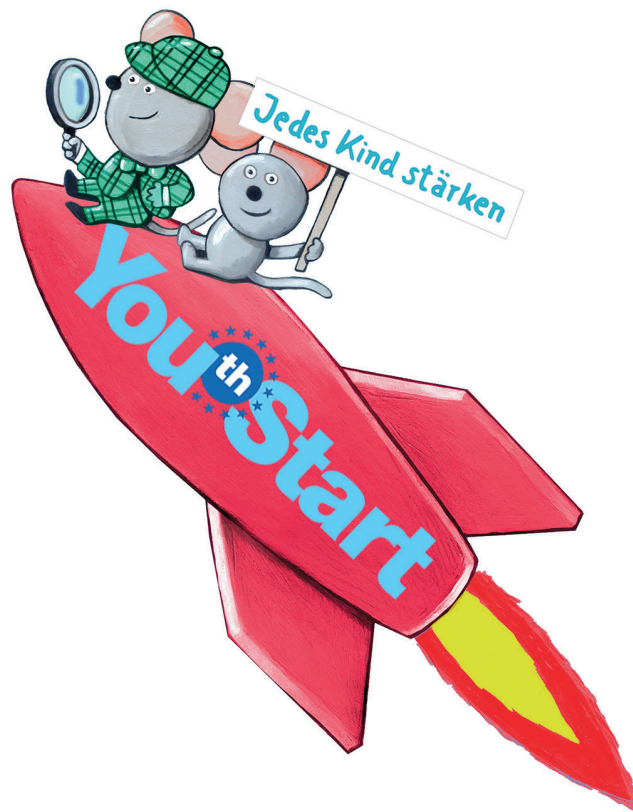




# A1 Storytelling Challenge

## Geschichten-Schloss

Begleitmaterialien für Lehrer\*innen



Ingrid Teufel • Eva Jambor

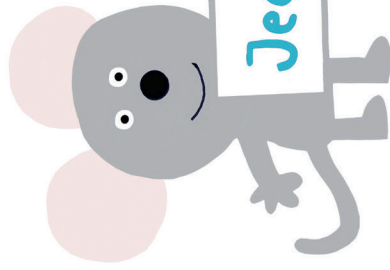
Diese Unterlage ist in Band 3 von „Jedes Kind stärken. Handbuch für Lehrer\*innen“ enthalten. Den gesamten Band gibt es auf [www.jedeskindstaerken.at](http://www.jedeskindstaerken.at) zum freien Download. Dort kann er auch gedruckt bestellt werden.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

 **Bundesministerium**  
Bildung, Wissenschaft  
und Forschung





## Jedes Kind stärken

## mit dem You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges Programm

FINDE IDEEN UND LASS SIE UNS GEMEINSAM UMSETZEN!		MACH DIR UND ANDEREN MUT UND PROBIERE ETWAS GANZ NEUES!		SETZE DICH UND DEINE IDEEN FÜR ANDERE EIN!	
<b>IDEA CHALLENGE</b> Ideen ins Rollen bringen Wir schaffen Wert	 <input type="checkbox"/>	<b>EMPATHY CHALLENGE</b> Meine Gefühle – Deine Gefühle	 <input type="checkbox"/>	<b>BUDDY CHALLENGE</b> Anderen Mut machen	 <input type="checkbox"/>
<b>HERO CHALLENGE</b> Du bist mein Vorbild	 <input type="checkbox"/>	<b>STORYTELLING CHALLENGE</b> Geschichten-Schloss	 <input type="checkbox"/>	<b>MY COMMUNITY CHALLENGE</b> Gemeinsam Probleme lösen	 <input type="checkbox"/>
<b>LEMONADE STAND CHALLENGE</b> Verkaufen macht Spaß	 <input type="checkbox"/>	<b>PERSPECTIVES CHALLENGE</b> 20 Euro auf der Spur	 <input type="checkbox"/>	<b>OPEN DOOR CHALLENGE</b> Spuren entdecken	 <input type="checkbox"/>
<b>MY PERSONAL CHALLENGE</b> Mein Preis- und Wertgefühl entwickeln	 <input type="checkbox"/>	<b>TRASH VALUE CHALLENGE</b> Aus Alt mach Wert	 <input type="checkbox"/>	<b>DEBATE CHALLENGE</b> Miteinander philosophieren	 <input type="checkbox"/>
<b>REAL MARKET CHALLENGE</b> „Junior Manager/in“ werden	 <input type="checkbox"/>	<b>EXTREME CHALLENGE</b> In kleinen Schritten zu einem großen Ziel	 <input type="checkbox"/>	<b>EXPERT CHALLENGE</b> Ganzheitlich Lernen lernen	 <input type="checkbox"/>
<b>START YOUR PROJECT CHALLENGE</b> Ich starte durch!	 <input type="checkbox"/>	<b>BEA YES CHALLENGE</b> Achte auf das, was dir guttut!	 <input type="checkbox"/>	<b>VOLUNTEER CHALLENGE</b> Sich freiwillig engagieren	 <input type="checkbox"/>

Das ganzheitliche Lernprogramm „Jedes Kind stärken“ fördert Eigeninitiative und Unternehmergeist von Kindern in der Primarstufe ([www.jedeskindstaerken.at](http://www.jedeskindstaerken.at)). Weitere kreative Lernunterlagen von der Primarstufe bis zur Sekundarstufe II findet man in sieben Sprachen auf [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu). In der Rubrik „Körper & Geist“ gibt es ein eigenes Achtsamkeitsprogramm mit Videos.



Challenges mit einem **GELBEN PIKTOGRAMM** leiten die Kinder an, unternehmerisch zu denken und zu handeln. Die **FARBE PINK** steht für Persönlichkeitsentwicklung; Gelernt wird empathisches und teamfähiges Handeln und der Glaube an sich selbst. Die **GRÜNE FARBE** bedeutet ein Training der Sozialkompetenz: Kinder lernen, Verantwortung für sich selbst, andere und die Umwelt zu übernehmen.

## Jedes Kind stärken ...

... ist Titel, Ziel und Inhalt eines praxisorientierten, ganzheitlichen Lernprogramms, das für die **Volkschule** entwickelt wurde. Kernstück sind größere und kleinere Herausforderungen („**Challenges**“). Darunter verstehen wir Lernimpulse aus drei Kernbereichen, die für die Stärkung unserer Kinder relevant sind:

- **unternehmerisches Denken und Handeln**,
- **Persönlichkeitsentwicklung** sowie
- **soziales Engagement**.

Zur besseren Unterscheidung sind die Bereiche farbig markiert. Das gesamte Programm ist auf der vorherigen Seite abgebildet.

**Jedes Kind stärken\*** ist Teil des „**You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges**“-Programms, mit dem Eigeninitiative und Unternehmergeist junger Menschen gefördert werden.

Es wurde in Österreich für Kinder und Jugendliche von der Volksschule bis zur Oberstufe entwickelt und in sechs Sprachen übersetzt.



In der **A1 Storytelling Challenge („Geschichten-Schloss“)** wird die Fantasie der Kinder angeregt. Sie erhalten viele Ideen, wie sie über etwas fantasieren, wie sie Geschichten „bauen“, erfinden, schreiben und nacherzählen – und wie sie Texte verzaubern können. Am Ende wird ein Geschichten-Fest gefeiert, bei dem die Geschichten gelesen, erzählt, nachgespielt oder sogar gesungen werden.

Das vorliegende Begleitmaterial für Lehrer\*innen enthält Erläuterungen zu den Übungen sowie Kopiervorlagen und Karteikarten mit weiterführenden Impulsen für die Kinder.

**Durch das „You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges“-Programm werden Kinder bei der Entfaltung ihrer Potenziale unterstützt.**

Das belegt ein wissenschaftlicher Feldversuch, der von 2015 bis 2018 in Österreich, Slowenien, Portugal und Luxemburg mit ca. 30.000 Kindern und Jugendlichen durchgeführt wurde. Die Forschungsergebnisse zeigen, dass die Arbeit mit dem Programm in der Volksschule das Selbstwertgefühl der Kinder stärkt sowie Teamarbeit, Kreativität und vernetztes Denken fördert. Die Kinder lernen empathische Kommunikation und achtsamen Umgang mit sich selbst und anderen und entwickeln ihren Wortschatz weiter.

Wir wünschen den Kindern Ihrer Klasse viele anregende Lernmomente mit dieser Challenge!

**Eva Jambor und Johannes Lindner, Herausgeber\*innen**

**[www.jedeskindstärken.at](http://www.jedeskindstärken.at) | [www.ifte.at](http://www.ifte.at) | [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu)**

\* Alle Bände von *Jedes Kind stärken* sind auf [www.jedeskindstärken.at](http://www.jedeskindstärken.at) digital frei verfügbar oder können dort gedruckt bestellt werden.

### Inhalt:



#### **A1 Storytelling Challenge: Geschichten-Schloss**

Kompetenzen .....	<b>Seite 2</b>
In 7 Schritten zum Ziel .....	<b>Seite 4</b>
Methodenblatt .....	<b>Seite 7</b>
Fantasier-Karten .....	<b>Seite 8</b>
Satz-Werkstatt .....	<b>Seite 9</b>
Gedichte-Schreib-Werkstatt .....	<b>Seite 10</b>
Gedichte-Werkstatt .....	<b>Seite 12</b>
Witze-Karten .....	<b>Seite 19</b>
Schloss-Karten .....	<b>Seite 21</b>
Zauber-Karten .....	<b>Seite 28</b>
Checkliste Fantasie-Geschichte .....	<b>Seite 38</b>
Bewertungsbogen Fantasie-Erzählung .....	<b>Seite 39</b>
Selbstbewertungsbogen Fantasie-Erzählung .....	<b>Seite 40</b>



# A1 Storytelling Challenge

## Geschichten-Schloss

Ein verzaubertes Geschichten-Schloss in einem riesigen Schlosspark lädt die Kinder auf eine Fantasie-Reise ein. In den Werkstätten des Schlosses wird aus Wörtern, Satzteilen und Gedichten etwas Neues „gebaut“. Beim Gang durch das Schloss werden die Kinder mithilfe von Bildern, Satzanfängen oder kurzen Texten zum Fantasieren und Nacherzählen sowie zum Erfinden und Schreiben eigener Geschichten inspiriert. Den kreativen Abschluss bildet ein Geschichten-Fest mit Lesungen, Geschichten-Songs und kleinen Theaterstücken.

### In 7 Schritten zum Ziel:



Fantasieren



Geschichten „bauen“



Nacherzählen



Geschichten erfinden und schreiben



Texte verzaubern



Geschichten-Fest feiern



Nachdenken



**Kernkompetenz der Challenge:**

Ich kann Inhalte in  
Geschichten verpacken.





### Worum es geht – die Idee dahinter

Mit vielfältigen Erzähl- und Schreibimpulsen wird die Fantasie der Kinder angeregt und damit die Kreativität als eine der „Kernkompetenzen für das 21. Jahrhundert“ trainiert. Schritt für Schritt werden dabei auch die sprachliche Kompetenz und das kritische Denkvermögen der Kinder gefördert.

Als Anregung dienen Bilder, Wörter, Satzteile, Gedichte, Spiele und kleine Geschichten, die zu jedem Raum des Geschichten-Schlusses erzählt werden. Am Ende wird gemeinsam ein Geschichten-Fest gefeiert, bei dem der Kreativität der Kinder keine Grenzen gesetzt sind: Von Vorlesen über Singen bis zum Theaterspielen ist jede Form von „Geschichten-Vortrag“ willkommen. So lernen die Kinder die Kernkompetenz des Storytellings: Inhalte in Geschichten zu verpacken und diese anregend zu vermitteln.



Erklärvideo zur Challenge

[www.youthstartchallenges.eu/A1Storytelling](http://www.youthstartchallenges.eu/A1Storytelling)

Entrepreneurship-Kompetenzen laut Referenzrahmen

[www.youthstartchallenges.eu/Referenzrahmen](http://www.youthstartchallenges.eu/Referenzrahmen)

- Ich kann mündlich und schriftlich Geschichten formulieren, die andere ansprechen.
- Ich kann ein Thema von verschiedenen Blickwinkeln aus betrachten.
- Ich kann meine Umgebung mit allen Sinnen achtsam wahrnehmen und meine Wahrnehmungen beschreiben.
- Ich kann meine Stärken erkennen und lasse mich durch Fehler nicht entmutigen.
- Ich kann meine Stärken nutzen, um mir motivierende Ziele zu setzen.
- Ich kann einfache Vorhaben achtsam planen und deren Folgen bedenken.
- Ich kann meine Aufgaben allein oder im Team zu Ende führen, auch wenn es schwierig wird.
- Ich kann mit anderen zusammenarbeiten.
- Ich kann erkennen, wie ich am besten lernen kann.

### Kompetenzcheck

Die Arbeitsbücher der Kinder beinhalten bei Schritt 7 „Nachdenken“ eine Checkliste und einen Selbsteinschätzungsbogen für das Schreiben von Fantasie-Geschichten. Die Kinder bewerten damit selbst, wie weit sie die in der Checkliste genannten Kriterien schon umsetzen. Der Bewertungsbogen für Lehrpersonen ist gemeinsam mit den Listen für die Kinder im Anhang enthalten. Zusätzliche Checklisten zur Bewertung weiterer Textsorten findet man beim digitalen Download von Band 3 von „Jedes Kind stärken“ ([www.jedeskindstaerken.at](http://www.jedeskindstaerken.at)).

Mit weiteren Fragebögen werden die Kinder zur Selbsteinschätzung von vielen in der Challenge erworbenen Kompetenzen und zur Reflexion über die eigene Arbeit aufgefordert.

Am Ende formulieren die Kinder eigene Lernziele und trainieren auf diese Weise, wie sie Schritt für Schritt Verantwortung für den persönlichen Lernprozess übernehmen.



### Vorbereitung für alle Arbeitsschritte

Alle Kinder erhalten das Arbeitsbuch mit den Übungen zu den einzelnen Arbeitsschritten.

Die in den Kopiervorlagen enthaltenen Karten für ein klasseneigenes Geschichten-Schloss ausschneiden, laminieren und in hübschen Schachteln oder halbierten Stehordnern für Zeitschriften griffbereit im Klassenzimmer bereitstellen.



Die Kinder werden bei ihrem Gang durch den Schlosspark und das Geschichten-Schloss Schritt für Schritt zum Erzählen und Schreiben eigener Geschichten hingeführt.



## Fantasieren

Im ersten Schritt geht es darum, die Fantasie anzuregen, die Kinder zum Nachdenken zu bringen und in ihnen intuitiv eigene Fantasie-Bilder entstehen zu lassen.

**Ü1: Willkommen im verzauberten Geschichten-Schloss!**

**Ü2: Wunschtraum-Wiese**

**Ü3: Teich der Fantasie**

Die Bilder zu **Ü2** und **Ü3** gibt es auch als Fantasier-Karten im Anhang.



## Geschichten „bauen“

In den Schloss-Werkstätten werden die Kinder ans Erzählen und Schreiben herangeführt, indem zunächst mit Wörtern und Sätzen und schließlich mit kurzen Texten (Gedichten) experimentiert wird. Im Vordergrund steht die Freude am spielerischen Umgang mit der Sprache.

**Ü1: Wort-Werkstatt: Wörter-Mischmaschine**

**Ü2: Wort-Werkstatt: Buchstaben-Baukasten**

**Ü3: Wort-Werkstatt: Silben-Gedicht**

**Ü4: Satz-Werkstatt: Würfel-Sätze** (das Würfelspiel gibt es auch in den Kopiervorlagen)

Aus vorgegebenen Satzteilen werden verrückte Sätze gewürfelt.

**Ü5: Satz-Werkstatt: Satzanfänge verändern**

**Ü6: Satz-Werkstatt: Satzanfänge weiterschreiben**

**Ü7: Gedichte-Werkstatt: Gedichte schreiben**

Vier einfache Gedichtformen werden selbst ausprobiert: Elfchen, Heute-Gedicht, Jetzt-Gedicht und Haiku. Die Anleitungen dafür sind sowohl in den Arbeitsbüchern als auch in den Gedichte-Werkstatt-Karten im Anhang enthalten.



Mit dem **Heute-Gedicht** lenken wir den Fokus darauf, was Freude macht. Damit wird Wohlbefinden und Optimismus trainiert (siehe „A1 Be A YES Challenge“, Band 1 „Jedes Kind stärken“).\*



Mit dem **Jetzt-Gedicht** wird geübt, den Moment achtsam mit allen Sinnen wahrzunehmen. Vertiefende Übungen dazu finden Sie im Buch „Warum Achtsamkeit? Ein Trainingsprogramm für Schule, Alltag und Beruf“.\*

**Ü8: Gedichte-Werkstatt: mit Gedichten arbeiten**

Hier gibt es zahlreiche Anregungen, was man mit Gedichten alles machen kann. Die Ideen reichen von kreativen Schriftbildern bis zu Bastel- und Vortrags-Ideen. Alle Anregungen aus dem Arbeitsbuch gibt es auch als Gedichte-Werkstatt-Karten im Anhang.



## Nacherzählen

Das Nacherzählen dient als Vorübung zum kreativen Schreiben. Es kann so oft, wie die Kinder Lust dazu haben, geübt werden. Durch das (mündliche oder schriftliche) Nacherzählen wird das Erzählen und Schreiben eigener Geschichten in kleinen Schritten geübt.

\* Beide Dokumente kann man auf [www.jedeskindstaerken.at](http://www.jedeskindstaerken.at) frei downloaden oder gedruckt bestellen.



**Vorbereitung:** Witze-Karten aus dem Anhang kopieren, ausschneiden, eventuell laminieren und in eine Witze-Schachtel legen. Die Kinder sollen auch Witze in Kinderzeitschriften und im Internet suchen.

#### Ü1: Witze erzählen

#### Ü2: Lustige Geschichten nacherzählen

Lachen ist ansteckend, macht gute Laune und fördert die Lernbereitschaft. Daher immer wieder mit lustigen Geschichten arbeiten!



### Geschichten erfinden und schreiben

Das Geschichten-Schloss bietet den Rahmen für vielfältige Fantasie-, Erzähl- und Schreib-Impulse, mithilfe derer in den Kindern kreative Ideen wachsen sollen. Zu allen Räumen gibt es Schloss-Karten mit entsprechenden Bildern und Arbeitsanweisungen im Anhang.



**Vorbereitung:** Vor dem Schreiben der ersten Fantasie-Geschichte (oder Fantasie-Erzählung) mit den Kindern die „Checkliste für das Schreiben einer Fantasie-Geschichte“ besprechen (Schritt 7, Übung 1).

#### Ü1: Spiegelsaal

#### Ü2: Spielezimmer

#### Ü3: Schlafgemach

#### Ü4: Hexenküche

#### Ü5: Tauschraum

#### Ü6: Stall

Anhand der Tier-Dialoge im Stall werden neben der sprachlichen Kompetenz auch Regeln für einen einfühlsamen Umgang miteinander trainiert.

#### Ü7: Zauberkammer

#### Ü8: Turmzimmer

#### Ü9: Im Schlosshof verirrt und verwirrt



### Texte verzaubern



**Vorbereitung:** Die Zauber-Karten aus dem Anhang kopieren, ausschneiden und laminieren.

#### Ü10: Schlossbibliothek

Die Zauber-Karten werden den Kindern als Inspiration zur Verfügung gestellt, damit sie erfahren, was man mit Texten alles machen kann. Was den Kindern gefällt, wird in der Klasse ausprobiert: Texte umschreiben, rhythmisch vortragen, Ausstellungen gestalten ...

Hinweis: Nur ein Teil der Anregungen von den Zauber-Karten ist im Arbeitsbuch der Kinder enthalten.



### Geschichten-Fest feiern

#### Ü11: Festsaal

Das Geschichten-Fest kann zum Ende des Schuljahres sowohl mit externen Gästen als auch klassen- oder schulintern gefeiert werden. Es hilft dabei, in der Klasse eine Kultur des Feierns zu etablieren. Durch das Hinarbeiten auf das Fest lernen die Kinder Durchhaltevermögen und Motivation für sorgfältiges Arbeiten. Wenn die Kinder für das Fest gemeinsam eine Auswahl aus den selbstgeschriebenen Geschichten treffen, lernen sie dabei voneinander und miteinander.



Sie geben Feedback, finden gemeinsam Lösungen und trainieren einen fairen Umgang miteinander. Durch die Vorbereitung auf das Fest wird zudem die Klassengemeinschaft gefördert. Ganz nebenbei werden dabei auch wichtige Zukunftskompetenzen wie Präsentieren und Reflektieren trainiert.



## Nachdenken

### Ü1: Checkliste für das Schreiben einer Fantasie-Geschichte

### Ü2: Wie gut kannst du schon Fantasie-Geschichten schreiben?

Die Kinder schätzen selbst ein, wie gut sie beim Schreiben ihrer Fantasie-Geschichten die Punkte aus der Checkliste berücksichtigt haben. Im Anhang ist ein Bewertungsbogen für eine Fantasie-Erzählung für Lehrpersonen und ein Selbstbewertungsbogen für Kinder enthalten.

Zusätzliche Checklisten zur Bewertung der folgenden Textsorten findet man beim digitalen Download von Band 3 von „Jedes Kind stärken“ ([www.jedeskindstaerken.at](http://www.jedeskindstaerken.at)): Erlebniserzählung, Bildgeschichte, Beschreibung, Bericht, Nacherzählung und Brief/Einladung. Die Listen enthalten jeweils Bögen für die Bewertung durch die Lehrperson sowie für die Selbsteinschätzung durch die Kinder.

### Ü3: Fragebogen für „Storytelling Challenge Detektive“

Mithilfe des Fragebogens noch einmal über die gesamte Challenge nachdenken und diskutieren.

### Ü4: Wie gut gelingt dir das schon?

Die Kinder schätzen selbst ein, welche Stärken sie schon wie gut entwickelt haben. Davor die Bedeutung der Smileys besprechen. Es werden im Fragebogen wesentliche Kompetenzen wiederholt, die während der Challenge trainiert wurden.

### Ü5: In einigen Schritten zu deinem persönlichen Ziel ...

Die Kinder dazu motivieren, sich eigene Lernziele zu suchen und gemeinsam das Durchhalten zu üben. Das stärkt die Kinder in ihrer Eigenverantwortung und hat nachweislich einen sehr hohen Effekt auf den Lernerfolg, wie u. a. in der weitläufig bekannten Hattie-Studie „Visible Learning“ nachzulesen ist.

Aufgrund der Selbst-Einschätzung aus dem Fragebogen „Wie gut gelingt dir das schon?“ wählen die Kinder einen Bereich aus, in dem sie noch Übung brauchen bzw. den sie lernen möchten. Dieses Thema schreiben sie in einem Satz auf – z. B.: *Wenn andere vorlesen, höre ich aufmerksam zu.*

Leiten Sie die Kinder dazu an, sich mit allen Sinnen vorzustellen, wie es sein wird, wenn sie das Thema, das sie sich vornehmen, schon können. Am besten schließen die Kinder dabei die Augen.

Hier ein Beispiel für eine entsprechende Anleitung: *Du siehst, wie dich Simon anlächelt, während er vorliest, und spürst eine angenehme Wärme im Bauch. Es ist ganz leise in der Klasse und du freust dich mit deinem Freund ... Du darfst gerne aufschreiben, wie es dir in dem Moment gehen wird. Du kannst auch ein Bild dazu zeichnen.*

Besprechen Sie mit den Kindern auch, wie wichtig es ist, dass sie jemand anderem von ihrem Vorhaben erzählen, weil sie auf diese Weise beim Durchhalten unterstützt werden. Ebenso hilft ihnen der Vorsatz des täglichen Übens dabei, dass das Training zur Gewohnheit wird – so wie Zähneputzen. Auch durch Nachdenken am Abend wird das Durchhaltevermögen gestärkt. Die Kinder sollen so lernen, sich positiv zu motivieren. Erarbeiten Sie mit den Kindern, wer oder was sonst noch beim Durchhalten helfen kann – und feiern Sie gemeinsam jeden Erfolg!





### TRIO-Modell für Entrepreneurship

Nach der ganzheitlichen Definition für Entrepreneurship – dem TRIO-Modell – ist die Storytelling Challenge dem Bereich **Entrepreneurial Culture** zugeordnet. Dabei geht es um Persönlichkeitsentwicklung: eigeninitiativ sein, an sich glauben, empathisch und teamfähig agieren sowie sich und anderen Mut machen.

### Dauer der Challenge

Ganzjahresprojekt, in das man – je nach Wunsch – mehr oder weniger Zeit investieren kann.

### Eingangsvoraussetzungen

Die Kinder sind es gewohnt, selbstständig zu arbeiten.

### Kontext innerhalb des „You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges“-Programms

Alle Challenges: [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu)

Die **A1 Storytelling Challenge** baut auf die **A1 Be A YES Challenge** und die **A1 Trash Value Challenge** auf und ist eng mit der **A1 Expert Challenge** verbunden. Im Anschluss daran eignet sich besonders gut die **A1 Debate Challenge**. Die **A1 Storytelling Challenge** dient als Einstieg für die **Storytelling Challenges** der Niveaus A2 und B1.



### Weitere Materialien

Zusätzliche Checklisten zur Bewertung der folgenden Textsorten findet man beim digitalen Download von Band 3 von „Jedes Kind stärken“ ([www.jedeskindstärken.at](http://www.jedeskindstärken.at)): Erlebniserzählung, Bildgeschichte, Beschreibung, Bericht, Nacherzählung und Brief/Einladung. Die Listen enthalten jeweils Bögen für die Bewertung durch die Lehrperson sowie für die Selbsteinschätzung durch die Kinder.



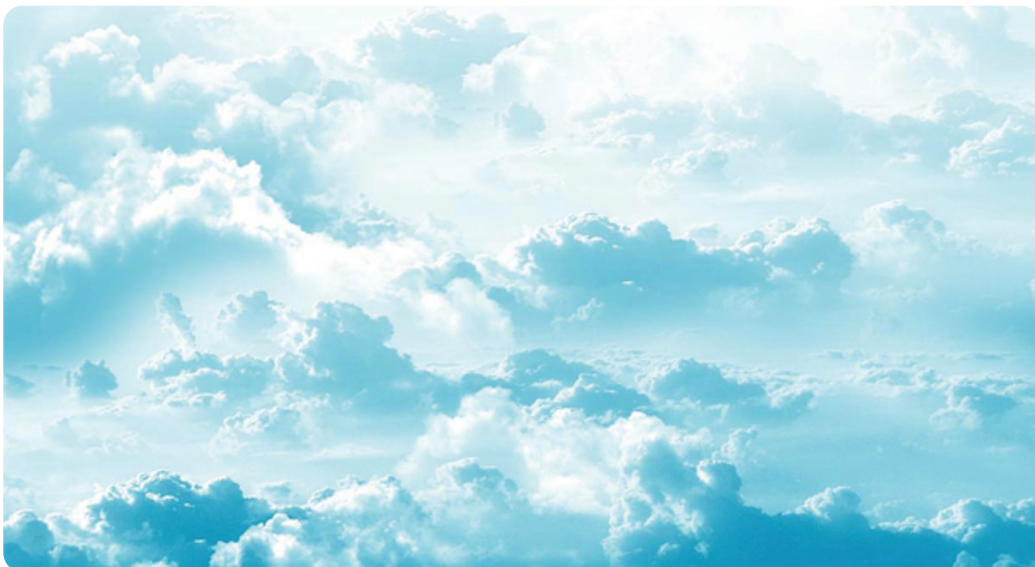
## Wunschtraum-Wiese



Stelle dir deine Träume in deinem Kopfkino ganz genau und in vielen Farben vor. Erzähle anderen davon, wenn du magst.



A1 Storytelling Challenge - Fantasier-Karten




Was entdeckst du in diesen Wolken? Menschen, Tiere, Pflanzen, Dinge? Erzähle anderen davon.



A1 Storytelling Challenge - Fantasier-Karten



### Satz-Werkstatt: Würfel-Sätze


	<b>Wer oder was?</b> Subjekt	<b>... macht was ...</b> Prädikat	<b>Wo?</b> Orts-Ergänzung	<b>Mit wem?</b> Ergänzung (... mit mir ...) 3. Fall
1	Ein Zauberer	spielt	unter einem Tisch	mit einem Ei.
2	Ein Prinz	tanzt	auf einem Dach	mit einem Fahrrad.
3	Eine Königin	kuschelt	unter einem Bett	mit einer Hose.
4	Eine Hexe	isst	in einem Kasten	mit einem Roboter.
5	Ein Frosch	arbeitet	in einer Flasche	mit einem Buch.
6	Ein Drache	redet	auf einem Baum	mit einer Fee.

Würfle viermal und wähle aus jeder Spalte ein Wort, damit ein verrückter Märchen-Satz entsteht. Schreibe die Würfel-Sätze einzeln auf kleine Zeichenblätter und mach eine Zeichnung dazu.



A1 Storytelling Challenge - Satz-Werkstatt

### Satz-Werkstatt: Würfel-Sätze

	<b>Wer oder was?</b> Subjekt	<b>... macht was ...</b> Prädikat	<b>Wann?</b> Zeit-Ergänzung	<b>Wo?</b> Orts-Ergänzung
1	Ein Affe	sang	am Abend	auf einer Wiese.
2	Eine Prinzessin	hüpfte	um Mitternacht	in einem Kasten.
3	Ein König	turnte	gestern	unter einem Baum.
4	Ein Kater	las	vor einem Jahr	in einem Keller.
5	Eine Maus	kochte	am Vormittag	in einem Teich.
6	Ein Mädchen	malte	in der Nacht	in einem Brunnen.

Würfle viermal und wähle aus jeder Spalte ein Wort, damit ein verrückter Märchen-Satz entsteht. Schreibe die Würfel-Sätze einzeln auf kleine Zeichenblätter und mach eine Zeichnung dazu.



A1 Storytelling Challenge - Satz-Werkstatt



## Gedichte-Werkstatt: Gedichte schreiben

### ELFCHEN

Ein Elfchen besteht aus fünf Zeilen und elf Wörtern.

Daher kommt der Name Elfchen oder 11chen. Es muss sich nicht reimen.

- 1. Zeile – 1 Wort
  - 2. Zeile – 2 Wörter
  - 3. Zeile – 3 Wörter
  - 4. Zeile – 4 Wörter
  - 5. Zeile – 1 Wort
- = 11 Wörter, daher Elfchen

Hier ein Beispiel:

Gedicht,  
einige Wörter,  
sie malen Bilder  
mit Farben, nicht Wörtern.  
Wörterbild.

Schreibe ein Elfchen.



A1 Storytelling Challenge - Gedichte-Schreib-Werkstatt

## Gedichte-Werkstatt: Gedichte schreiben

### Heute-Gedicht

Mit einem Heute-Gedicht feierst du den heutigen Tag.

Du schreibst fünfmal (in die Zeilen 1, 3, 5, 7 und 9): „**Ist das ein schöner Tag!**“

In Zeile 2 und 10 schreibst du: „**Heute mach ich das, was mich glücklich macht.**“

In den Zeilen 4, 6 und 8 setzt du das ein, was dich so richtig glücklich macht!

Hier ein Beispiel:

- 1. Zeile *IST DAS EIN SCHÖNER TAG!*
- 2. Zeile **Heute mach ich das, was mich glücklich macht.**
- 3. Zeile *IST DAS EIN SCHÖNER TAG!*
- 4. Zeile **Ich bin fröhlich und lache viel.**
- 5. Zeile *IST DAS EIN SCHÖNER TAG!*
- 6. Zeile **Auf der Gasse hüpfte ich in jede Pfütze.**
- 7. Zeile *IST DAS EIN SCHÖNER TAG!*
- 8. Zeile **Ich lese ein Buch und tauche darin ein.**
- 9. Zeile *IST DAS EIN SCHÖNER TAG!*
- 10. Zeile **Heute mach ich das, was mich glücklich macht.**

Schreibe ein Heute-Gedicht.



A1 Storytelling Challenge - Gedichte-Schreib-Werkstatt





## Gedichte-Werkstatt: Gedichte schreiben

### Jetzt-Gedicht

Ein Jetzt-Gedicht hilft dir, den Moment achtsam und mit allen Sinnen zu spüren. Du kannst dafür das *Rad der Achtsamkeit* verwenden. Schreibe zuerst, was du siehst, hörst, riechst, schmeckst und auf deiner Haut spürst oder ertastest. Dann beschreibst du deine Gefühle und Empfindungen: Was spürst du in deinem Körper? Wie fühlst du dich mit dir selbst und wie mit anderen Menschen?

Jetzt sehe ich ...  
 Jetzt höre ich ...  
 Jetzt rieche ich ...  
 Jetzt spüre ich auf meiner Haut ...  
 Jetzt schmecke ich ...  
 Jetzt spüre ich in meinem Körper ...  
 Jetzt fühle ich in meinem Herzen ...  
 Jetzt fühle ich mich mit meiner Umgebung ...



**Schreibe ein Jetzt-Gedicht.**



A1 Storytelling Challenge - Gedichte-Schreib-Werkstatt

## Gedichte-Werkstatt: Gedichte schreiben

### HAIKU

Ein Haiku ist eine japanische Gedichtform. Es besteht aus 3 Zeilen. Die 1. Zeile besteht aus 5 Silben, die 2. aus 7 und die 3. aus 5 Silben.

Hier ein Beispiel:

1. Zeile: Die war-me Son-ne  
 2. Zeile: schickt ih-re schö-nen Strah-len  
 3. Zeile: zu uns her-un-ter.

**Schreibe ein Haiku.**



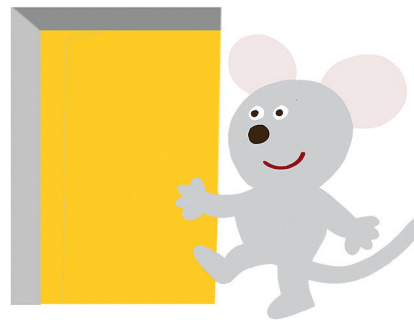
A1 Storytelling Challenge - Gedichte-Schreib-Werkstatt



# Gedichte-Werkstatt:

## Mit Gedichten arbeiten

GEDICHTE-WERKSTATT



A1 Storytelling Challenge - Gedichte-Werkstatt

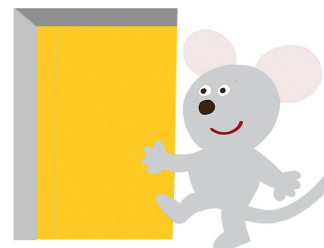
Suche im Lesebuch, in Kinderzeitschriften oder im Internet nach Gedichten.

Auf den Karten findest du Anregungen, was du mit den Gedichten machen kannst.

Sammele die Ergebnisse deiner Arbeit, die du herzeigen magst, für ...

- dein Portfolio,
- eine Ausstellung und/oder
- ein Gedichte-Fest.

GEDICHTE-WERKSTATT



A1 Storytelling Challenge - Gedichte-Werkstatt



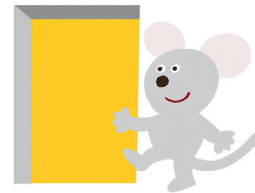
## SCHRIFTBILD

Schreibe ein Gedicht so ab, dass das Schriftbild zum Inhalt des Gedichts passt.

- Lustiges Gedicht: Zeichne bunte, hüpfende Buchstaben.
- Oster-Gedicht: Male in alle runden Buchstaben (a, b, d, g, o, p, q) Ostereier.
- Pflanzen-Gedicht: Schreibe grün, zeichne Blüten.
- Grusel-Gedicht: Zeichne ein Gespenst und schreibe etwas hinein.
- Wasser-Gedicht: Male Wellen und schreibe etwas darauf.

Du hast sicher großartige eigene Ideen!

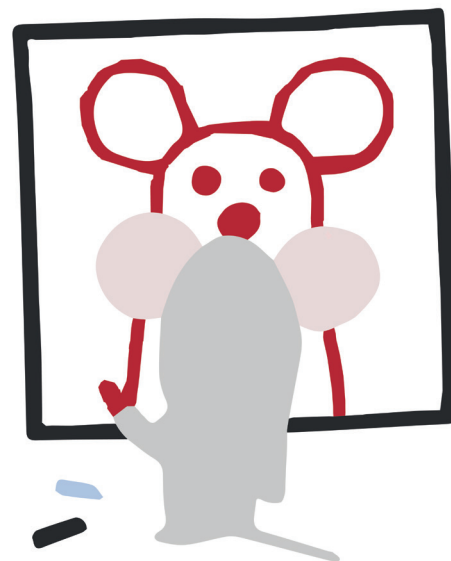
GEDICHTE-WERKSTATT



A1 Storytelling Challenge - Gedichte-Werkstatt

## ZEICHNUNG

Zeichne allein oder mit anderen ein Bild zu einer oder allen Strophen eines Gedichts.



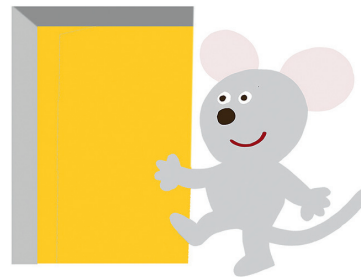
A1 Storytelling Challenge - Gedichte-Werkstatt



## COLLAGE

Suche Gegenstände, die zum Inhalt eines Gedichts passen.  
Klebe sie in einen Schachteldeckel – und schon hast du eine Tast-Collage, die auch als Bild an der Wand gut aussieht!

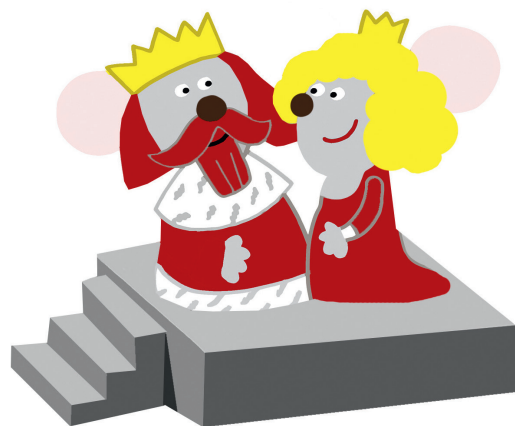
### GEDICHTE-WERKSTATT



A1 Storytelling Challenge - Gedichte-Werkstatt

## THEATER

Manche Gedichte kann man wie ein kleines Theaterstück „spielen“. Das kann man mit Worten oder ohne Worte (= Pantomime) machen.



A1 Storytelling Challenge - Gedichte-Werkstatt



## SCHACHTEL-THEATER

Baue in einer Schachtel ein „Bühnenbild“, das zu einem Gedicht passt. Du kannst alles verwenden, das du findest und irgendwie passt: Zweige, Steine, kleine Schachteln, Besteck, Socken ...



A1 Storytelling Challenge - Gedichte-Werkstatt

## TANZ

Suche Musik, die zu einem Gedicht passt. Denke dir Bewegungen und Tanzschritte aus. Trage das Gedicht zu (leiser) Musik vor und tanze dazu – allein oder mit anderen.



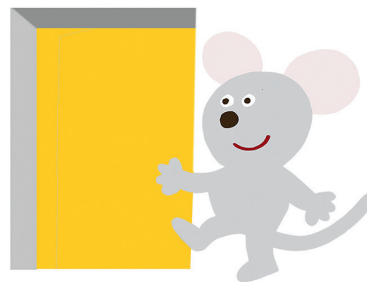
A1 Storytelling Challenge - Gedichte-Werkstatt



## KLANG-GEDICHT

Erzeuge mit Stimme, Körper oder Gegenständen **Geräusche**, mit denen du die Stimmung eines Gedichts verstärkst: Regen, Wind, Schritte, Tiergeräusche ...

GEDICHTE-WERKSTATT



A1 Storytelling Challenge - Gedichte-Werkstatt

## LIED

Wenn du gerne singst, gelingt es dir sicher, aus einem Gedicht einen „Song“ zu machen.



A1 Storytelling Challenge - Gedichte-Werkstatt



## COMIC

Zeichne zu einem Gedicht ein Comic.  
Du kannst in die Sprechblasen Sätze  
des Gedichts schreiben.



A1 Storytelling Challenge - Gedichte-Werkstatt

## RAP

Wenn du gerne rappst, dann  
probiere aus, ob sich ein Gedicht  
rappen lässt.



A1 Storytelling Challenge - Gedichte-Werkstatt



## WÖRTER-WOLKE

Schreibe alle **Nomen**, die du in einem Gedicht findest, in Form einer Wörter-Wolke auf.



A1 Storytelling Challenge - Gedichte-Werkstatt

## GEFÜHLE LESEN

traurig	fröhlich	glücklich	wütend	ängstlich	müde

Nimm einen Würfel und würfle. Lies das Gedicht nun in der Stimmung vor, die du gewürfelt hast.



A1 Storytelling Challenge - Gedichte-Werkstatt





Tim ist zu Besuch bei seinem Opa.  
Versehentlich zerbricht er eine Vase.  
Opa: „Weißt du eigentlich, wie alt die war? Die stammt aus dem 16. Jahrhundert!“  
Darauf Tim: „Oh, da bin ich aber beruhigt. Ich dachte, die wäre neu.“

Zwei kleine Buben laufen an einem ausgetrockneten See vorbei.  
Sagt der eine: „Schau einmal, der See ist weg!“  
Antwortet der andere: „Stimmt! Das war bestimmt ein Seeräuber!“

Willi quengelt während der Autofahrt zum Arzt. Beim Arzt quengelt er weiter.  
Der Arzt fragt Willi: „Gegen was möchtest du denn geimpft werden?“  
Antwortet Willi: „Gegen meinen Willen.“

Was waren die letzten Worte der Giftschlange?  
„Mist, jetzt habe ich mir auf die Zunge gebissen!“

Wie heißt ein Ritter ohne Helm? Wilhelm!

Sabine hantiert seit einer halben Stunde in der Küche herum.  
Kommt die Mutter und fragt: „Was machst du in der Küche?“  
Sabine antwortet: „Mir sind die Eiskwürfel ins kochende Wasser gefallen und ich finde sie einfach nicht wieder!“

Eine ältere Dame fährt im Taxi.  
Beim Aussteigen sagt der Fahrer: „Zwölf Euro, bitte!“  
„Oh, so viel habe ich nicht. Können Sie mich nicht wieder ein Stück zurückfahren?“

Heute habe ich eine Pizza mit in den Bus genommen.  
Der Busfahrer meinte, dass der Bus kein Restaurant sei.  
Ich habe ihm dann gesagt, dass das genau der Grund sei, warum ich mein eigenes Essen mitgenommen hätte.

Lehrer: „Fritz, was heißt ‚Glocke‘ auf Englisch?“  
Fritz: „Äh, das weiß ich nicht.“  
Lehrer: „Fritz, ‚bell‘!“  
Fritz wird rot, senkt den Kopf und macht: „Wau, wau ...“

Ein Mann geht aufs Klo.  
Auf dem Klo hängt ein Schild:  
„Männer bitte Brille hochklappen!“



Was ist der Unterschied zwischen einem Einbruch und einem Beinbruch?  
Nach einem Beinbruch muss man zwei Monate liegen und nach einem Einbruch zwei Jahre sitzen!

Zwei Ameisen zu einem Elefanten:  
„Komm, lass uns kämpfen!“  
Elefant: „Zwei gegen einen, das ist unfair!“

Habe heute im Internet eine Topfpflanze bestellt.  
Gerade eben kam ein E-Mail: „Ihre Bestellung ist eingegangen.“  
Voll ärgerlich. Habe gleich eine neue bestellt.

Warum sind Glatzköpfe so friedliche Leute?  
Weil sie sich nicht in die Haare kriegen können.

Vater und Tochter im Zoo.  
„Papi, kaufst du mir einen Elefanten?“  
„Aber wo nehmen wir denn jeden Tag das Futter her?“  
„Kein Problem, da steht doch ‚Füttern verboten!‘“

Klaus fragt seine Lehrerin:  
„Kann man bestraft werden, wenn man nichts getan hat?“  
„Nein, natürlich nicht!“, sagt die Lehrerin.  
Da meint Klaus erleichtert:  
„Gott sei Dank! Ich habe nämlich die Aufgaben nicht gemacht.“

Während des Fußballspiels sitzt der kleine Peter auf der Tribüne.  
Fragt ihn sein Sitznachbar: „Wo hast du denn die Karte her, Kleiner?“  
Antwortet Peter:  
„Von meinem Papa!“  
„Und wo ist dein Papa?“  
„Zuhause. Er sucht die Karte!“

Ein Mann macht ein Puzzle.  
Nach sechs Monaten sagt er:  
„Endlich fertig!“  
Sagt seine Frau: „Das ging aber schneller, als auf der Packung angegeben. Dort steht 2–3 Jahre!“

„Welche drei Sinne kennst du neben dem Tastsinn und dem Geschmackssinn denn noch?“  
Antwortet der Schüler der Lehrerin:  
„Den Blödsinn, den Schwachsinn und den Unsinn.“

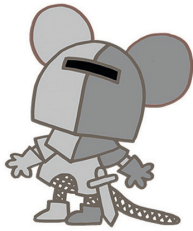
Max und Marie unterhalten sich über ihre Zukunftspläne.  
Max sagt: „Ich möchte gern Millionär werden, so wie mein Vater!“  
Marie ist beeindruckt: „Wow, dein Vater ist Millionär?!“  
Darauf Max: „Nein, aber er wäre es gern!“

Auswahl der Witze: Sebastian, 9 Jahre

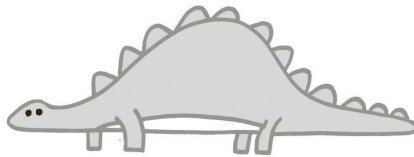


## SPIEGELSAAL

Im Spiegelsaal gibt es uralte Zauberspiegel. Wenn du in einen Spiegel schaust, machst du eine Zeitreise. In welche Zeit willst du am liebsten reisen? In die ...



Zeit der **Ritter**



Zeit der **Dinosaurier**



Zeit der alten **Römer**

Schau in Sachbüchern oder im Internet nach, wie man in dieser Zeit lebte. Versetze dich nun hinein und schreibe auf, was **du** in „**dieser**“ Zeit alles erlebst. Zeichne dazu.



A1 Storytelling Challenge - Schloss-Karten

## SPIEGELSAAL

Im Spiegelsaal gibt es uralte Zauberspiegel. Wenn du in einen Spiegel schaust, machst du eine Zeitreise. In welche Zeit willst du am liebsten reisen? In die ...



Zeit der alten **Ägypter**



**Steinzeit**



**Zukunft**

Schau in Sachbüchern oder im Internet nach, wie man in dieser Zeit lebte. Versetze dich nun hinein und schreibe auf, was **du** in „**dieser**“ Zeit alles erlebst. Zeichne dazu.



A1 Storytelling Challenge - Schloss-Karten

**SPIELEZIMMER – Geschichten würfeln**

	1. Menschen	2. Tiere	3. Wunderwesen	4. Gefühle
	Vater	Schlange	Fee	Angst
	Ich	Kuh	Hexe	Freude
	Mutter	Insekten	Zwerg	Zorn
	Freund	Schwein	Zauberer	Trauer
	Freundin	Katze	Troll	Neid
	Bundespräsident	Spinne	Osterhase	Langeweile

Würfle für jede der 8 Spalten einmal. Schreibe die Wörter auf, die du erwürfelt hast. Erfinde eine Geschichte, in der die 8 Wörter vorkommen.



A1 Storytelling Challenge - Schloss-Karten

**SPIELEZIMMER – Geschichten würfeln**

	5. Gefahren	6. Landschaften	7. Wetter	8. Tätigkeiten
	Gewitter	Berge	Regen	zaubern
	Vulkanausbruch	Meer	Sonnenschein	suchen
	Räuber	Wiese	Hitze	verlieben
	Zauber	Wald	Kälte	weinen
	Überschwemmung	Bach	Schnee	freuen
	Hagel	Park	Sturm	ärgern

Würfle für jede der 8 Spalten einmal. Schreibe die Wörter auf, die du erwürfelt hast. Erfinde eine Geschichte, in der die 8 Wörter vorkommen.



A1 Storytelling Challenge - Schloss-Karten



## SCHLAFGEMACH

Im Schlafgemach findet man ein geheimnisvolles Zauberbett. Wenn du dich auf dieses Bett setzt, hast du die wunderbarsten Träume. Du träumst, dass du verzaubert bist und die verrücktesten Sachen machst.

In was oder wen wirst du verzaubert?



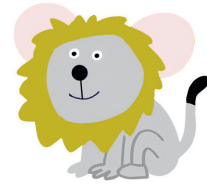
Ich bin ein **Spiegel**.



Ich bin ein **König**.



Ich bin ein **Delfin**.



Ich bin ein **Löwe**.

Versetze dich in eine Rolle. Stelle dir dieses Leben nun in deinem Kopfkino vor. Beschreibe dann in „Ich-Form“ dein Leben so, dass man fühlen kann, wie es dir geht.



A1 Storytelling Challenge - Schloss-Karten

## SCHLAFGEMACH

Im Schlafgemach findet man ein geheimnisvolles Zauberbett. Wenn du dich auf dieses Bett setzt, hast du die wunderbarsten Träume. Du träumst, dass du verzaubert bist und die verrücktesten Sachen machst.

In was oder wen wirst du verzaubert?



Ich bin eine **Hexe**.



Ich bin ein **Wassertropfen**.



Ich bin eine **Maus**.



Ich bin ein **Außerirdischer**.



Ich bin eine **Prinzessin**.

Versetze dich in eine Rolle. Stelle dir dieses Leben nun in deinem Kopfkino vor. Beschreibe dann in „Ich-Form“ dein Leben so, dass man fühlen kann, wie es dir geht.



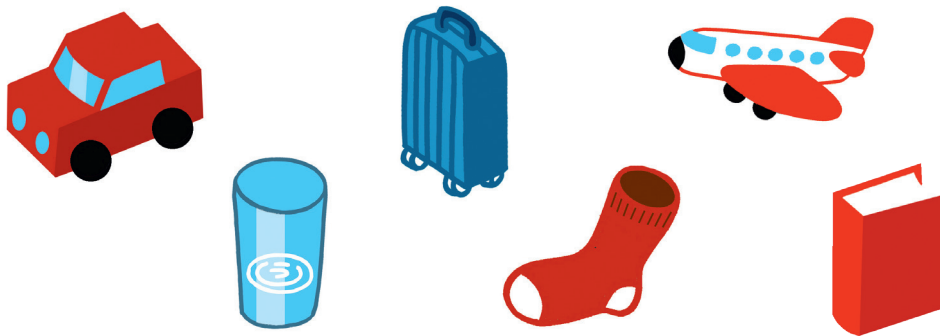
A1 Storytelling Challenge - Schloss-Karten



## HEXENKÜCHE

In der Schlossküche arbeitet eine kleine Hexe. Sie kann wunderbar kochen. Manchmal aber treibt sie Schabernack. Dann gibt sie einige Tropfen Zaubertrank in einen Suppenteller.

Wer diesen Teller erwischt, wird verzaubert, zum Beispiel in ...



Erzähle oder schreibe auf, wie es dir geht, wenn du verzaubert wirst.



A1 Storytelling Challenge - Schloss-Karten

## HEXENKÜCHE

In der Schlossküche arbeitet eine kleine Hexe. Sie kann wunderbar kochen. Manchmal aber treibt sie Schabernack. Dann gibt sie einige Tropfen Zaubertrank in einen Suppenteller.

Wer diesen Teller erwischt, wird verzaubert, zum Beispiel in ...



Erzähle oder schreibe auf, wie es dir geht, wenn du verzaubert wirst.



A1 Storytelling Challenge - Schloss-Karten

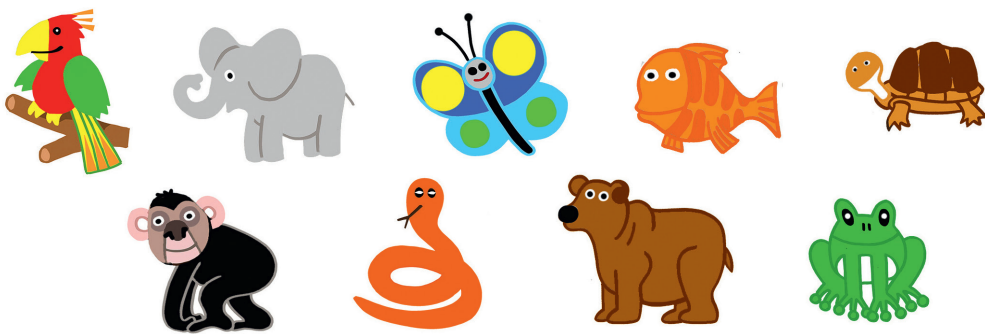




## TAUSCHRAUM

Hier kann man Personen, über die man sich ärgert, in ein Tier „umtauschen“! Es genügt, wenn man ein Bild der Person mitbringt und auf ein Tierbild zeigt. Nachdem die Tauschfee einen geheimen Zauberspruch gemurmelt hat, ist der Tausch perfekt. Immer, wenn man in Zukunft der Person begegnet, sieht man sie als dieses „Tauschtier“.

Wen verwandelst du in welches Tier? Schreibe die Geschichte auf und zeichne dazu.



A1 Storytelling Challenge - Schloss-Karten

## STALL

Im Stall hinter dem Schloss leben viele Tiere friedlich zusammen. Sie hören einander zu und reden einfühlsam miteinander. Wenn sie Probleme haben, lösen sie diese immer gemeinsam. Manchmal erinnern sie sich an frühere Zeiten, als es noch viel Streit gab. Sie reden dann darüber und überlegen, wie sie das Problem jetzt lösen würden.



Suche dir zwei Tiere aus, erfinde ein freundliches oder unfreundliches Gespräch und schreibe es wie ein Theaterstück auf.



A1 Storytelling Challenge - Schloss-Karten



## ZAUBERKAMMER

Beim Ausgang zum Turm gibt es eine Kammer, in der ein kleiner Zauberlehrling lebt. Er verzaubert alle, die seine Kammer betreten. Aber leider kann er die Zaubersprüche noch nicht so gut. Daher verzaubert er seine Besucherinnen und Besucher in eigenartige Dinge.

Auch du wirst jetzt verzaubert, weil du seine Kammer besucht hast.

Wie siehst du aus? Was kannst du?

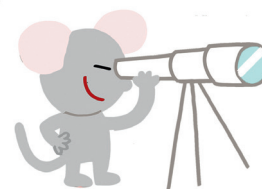
Schreibe die Geschichte auf und zeichne dazu.



A1 Storytelling Challenge - Schloss-Karten

## TURMZIMMER

In diesem geheimnisvollen Raum steht ein verzaubertes Fernrohr. Immer wenn jemand durchschaut, passieren die verrücktesten Sachen.



Opa gießt Blumen. Plötzlich ...	Wir sehen fern. Plötzlich ...	Mama kocht Suppe. Plötzlich ...
Ich öffne meine Schultasche. Plötzlich ...	Der Zahnarzt schaut in meinen Mund. Plötzlich ...	Ich gehe aus dem Schulter. Plötzlich ...
Papa dreht den Wasserhahn auf. Plötzlich ...	Ich schreibe meine Aufgabe. Plötzlich ...	Oma setzt ihr Brille auf. Plötzlich ...

Suche dir eine Plötzlich-Geschichte aus und schreibe auf, wie es weitergeht.



A1 Storytelling Challenge - Schloss-Karten



### Im SCHLOSSHOF verirrt und verwirrt

Vor vielen Jahrhunderten feierte man im Schloss ein großartiges Fest. Es waren viele Menschen und Tiere aus Märchen eingeladen. Viele hatten noch nie so ein großes Schloss gesehen. Daher verirrt sich einige darin. Immer wenn sich heute zwei Menschen oder Tiere zufällig im Schlosshof treffen, entstehen ganz neue Märchen.



Hexe



Frosch



Königin



Zwerg



Aschenputtel

Schreibe das neue Märchen auf und zeichne dazu. Wenn ihr gerne Theater spielt, dürft ihr auch ein Theaterstück daraus machen.



A1 Storytelling Challenge - Schloss-Karten

### Im SCHLOSSHOF verirrt und verwirrt

Vor vielen Jahrhunderten feierte man im Schloss ein großartiges Fest. Es waren viele Menschen und Tiere aus Märchen eingeladen. Viele hatten noch nie so ein großes Schloss gesehen. Daher verirrt sich einige darin. Immer wenn sich heute zwei Menschen oder Tiere zufällig im Schlosshof treffen, entstehen ganz neue Märchen.



Zauberer



König



Stiefmutter



Prinzessin



Fee

Schreibe das neue Märchen auf und zeichne dazu. Wenn ihr gerne Theater spielt, dürft ihr auch ein Theaterstück daraus machen.



A1 Storytelling Challenge - Schloss-Karten



# ZAUBER-KARTEN

zu den Büchern aus der Schlossbibliothek



A1 Storytelling Challenge - Zauber-Karten



## Märchenzauber

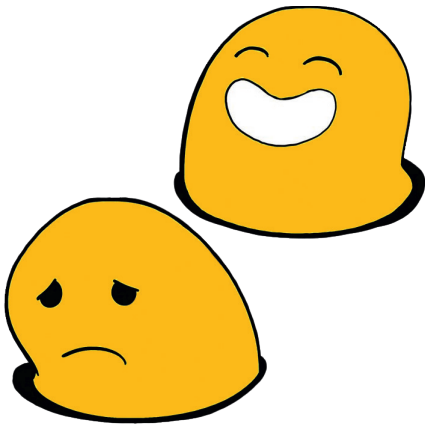
Verzaubere doch mal ein Märchen!

Mache daraus ...

- einen Zeitungsartikel.
- eine Parodie (= eine witzig verzerrte Geschichte), indem du zum Beispiel Figuren aus anderen Märchen auftreten lässt.
- ein Theaterstück.



A1 Storytelling Challenge - Zauber-Karten



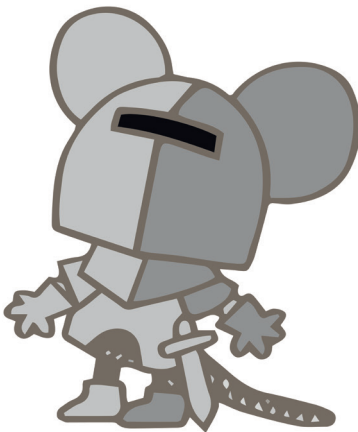
## Happy End?

Der Schluss einer Geschichte gefällt dir nicht?

Dann schreib doch ein neues Ende!



A1 Storytelling Challenge - Zauber-Karten



## Zeitreise

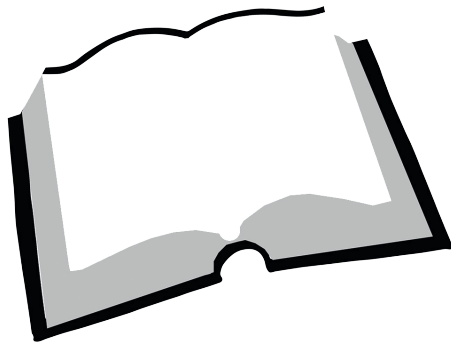
Viele Geschichten handeln in einer ganz bestimmten Zeit.

Lasse eine Geschichte doch in einer anderen Zeit spielen. Zum Beispiel in der ...

- **Vergangenheit** (Steinzeit, Mittelalter ...),
- **Gegenwart** (bei uns, in weit entfernten Ländern ...)
- oder **Zukunft**.



A1 Storytelling Challenge - Zauber-Karten



## Tagebuch

Stelle dir vor, eine Person aus einer Geschichte schreibt Tagebuch.

Schreibe in der „ICH-Form“, also aus der Sicht dieser Person.



A1 Storytelling Challenge - Zauber-Karten

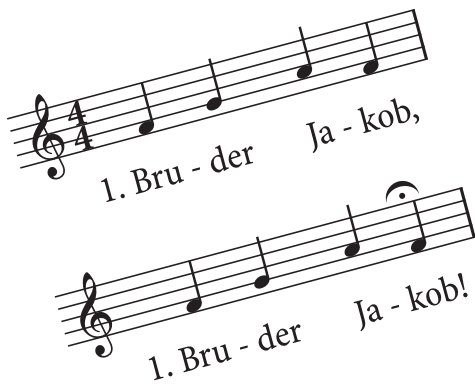


## Dankesrede

Danke einer Person aus einer Geschichte für etwas, das sie getan hat. Lobe sie dabei wie bei einer Preisverleihung.



A1 Storytelling Challenge - Zauber-Karten



## „Titelsong“

Schreibe zu einer Geschichte ein Lied und verwende dafür die Melodie eines Songs, den du gerne magst.

(Tipp: „Bruder Jakob“ lässt sich besonders gut neu texten.)



A1 Storytelling Challenge - Zauber-Karten



## Wahlrede

Eine Person aus einer Geschichte möchte sich für ein politisches Amt bewerben, wie etwa Bürgermeister oder Bundespräsidentin.

Dafür muss sie eine Wahlrede halten. Sie muss also ein Publikum davon überzeugen, dass sie die richtige Person dafür ist.

**Überlege, wofür sich die Person bewirbt, und schreibe die Wahlrede auf.**



A1 Storytelling Challenge - Zauber-Karten

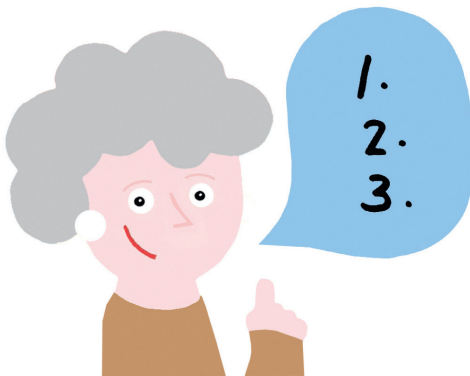


## Geschichten-Listen

Schreibe zu einer Geschichte verschiedene Listen.

Zum Beispiel eine Liste ...

- der Gefühle, die durch die Geschichte in dir ausgelöst werden.
- der Personen, die vorkommen.
- der Gegenstände, die vorkommen.
- der Wortarten (Verben-, Adjektive-, Nomen-Liste ...), die vorkommen.



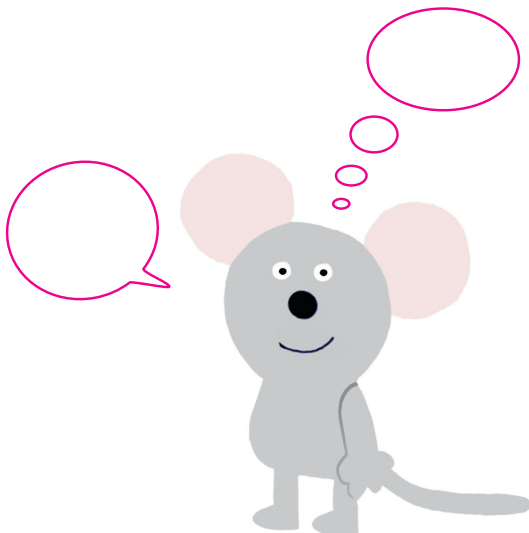
A1 Storytelling Challenge - Zauber-Karten

## Selbstgespräch

Versetze dich in die Rolle von jemanden aus einer Geschichte.

Wie fühlt sich dieser Mensch im Moment? Welche Eigenschaften und Meinungen hat er?

Rede mit dir selbst über deine Gedanken (→ „lautes Nachdenken“) und schreibe dieses Selbstgespräch auf.



A1 Storytelling Challenge - Zauber-Karten



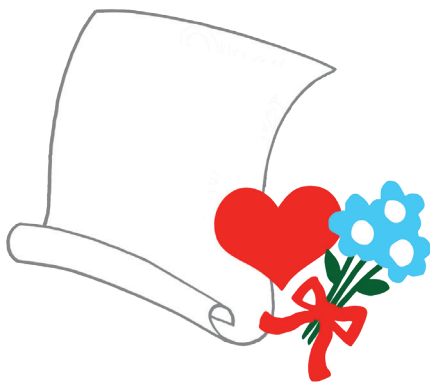


## Geschichten hören

Mache aus einer Geschichte gemeinsam mit anderen Kindern ein **Hörbuch** oder ein **Hörspiel**.



A1 Storytelling Challenge - Zauber-Karten



## Geschichten-Leine, Geschichten-Schirm, Geschichten-Zweig

Schreib eine Geschichte auf ein Blatt und gestalte es wunderschön.

Eure Geschichten werden danach im Klassenzimmer aufgehängt und ergeben ein gemeinsames Geschichten-Kunstobjekt!



A1 Storytelling Challenge - Zauber-Karten



## Ausstellung

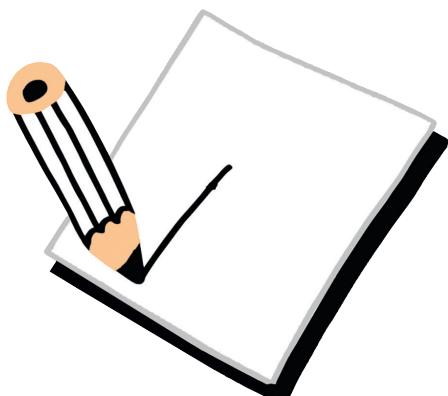
Gestaltet eine **Ausstellung** zu einer Geschichte.

Denkt daran, dass es bei den Stationen auch etwas zum Tun, Sehen, Hören und Riechen geben soll.

Und bringt zum Tasten eine **Geschichten-Schachtel** mit, in die ihr Dinge füllt, die zur Geschichte passen.



A1 Storytelling Challenge - Zauber-Karten



## Geschichten-Plakat

Gestalte ein Plakat zu einer Geschichte.

### Wichtig:

Zeichne und schreibe auch den Titel, die Autorin oder den Autor und einen „zusammenfassenden“ Satz (= eine *Mini-Inhaltsangabe*) zur Geschichte dazu.



A1 Storytelling Challenge - Zauber-Karten



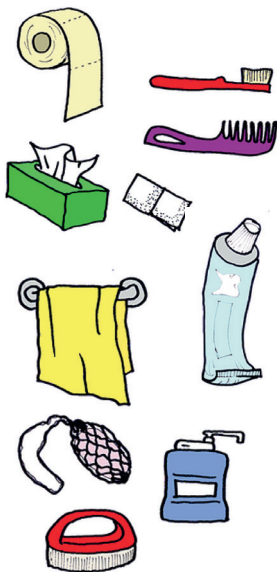
## Kunstwerk

Gestalte ein **Kunstwerk** aus Stoff und Wolle, das zu einer Geschichte passt.

Oder baue eine Skulptur aus Pappkarton, Holz oder einem anderen Material.



A1 Storytelling Challenge - Zauber-Karten



## Rhythmische Geschichten

Erzeuge mit Gegenständen, die du in der Klasse oder zuhause findest, Geräusche, die zu einer Geschichte passen.

Nutze die Gegenstände wie ein Schlagzeug und erfinde „Rhythmen“.



A1 Storytelling Challenge - Zauber-Karten



## Tanz

Stelle eine Geschichte als Tanz dar. Suche dir vorher vielleicht die dazu passende Musik aus.



A1 Storytelling Challenge - Zauber-Karten



## Bilder-Geschichten

Höre dir eine Geschichte an.  
(Lass sie dir vorlesen oder höre dir eine Geschichte aus dem Internet an.)

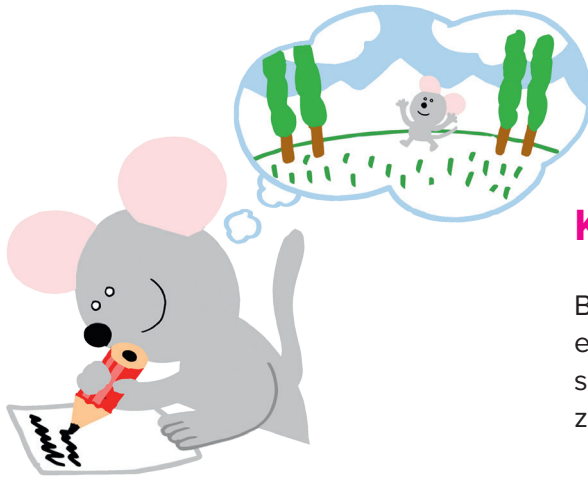
Zeichne ein Bild oder ein Comic zu der Geschichte.

**Tipp:**

Die Geschichte zweimal anhören.



A1 Storytelling Challenge - Zauber-Karten



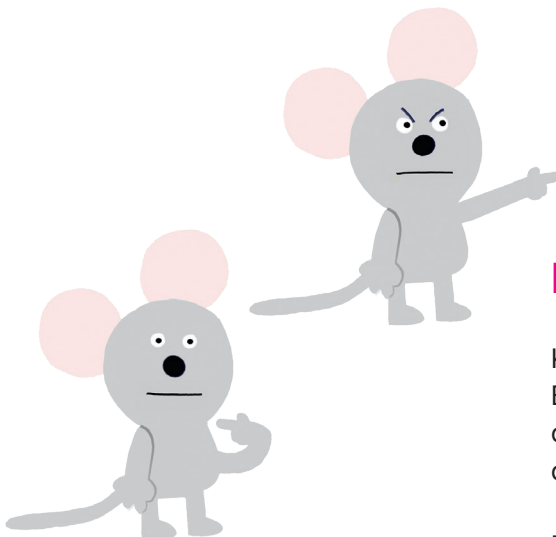
## Kopfbilder

Beschreibe eine Illustration aus einer Geschichte so genau, dass sie von anderen Kindern nachgezeichnet werden kann.

Sind sich das Original und die nachgezeichnete Kopie ähnlich?



A1 Storytelling Challenge - Zauber-Karten



## Körpersprache

Kannst du eine Geschichte nur mit Bewegungen und Körpersprache für andere Kinder so erzählen, dass sie dich verstehen?

Probiere es aus!



A1 Storytelling Challenge - Zauber-Karten



## Checkliste für das Schreiben einer Fantasie-Geschichte

Hier findest du wichtige Punkte, die du beim Schreiben einer Fantasie-Geschichte (oder Fantasie-Erzählung) beachten sollst. Lies dir die Checkliste genau durch und versuche, alles zu berücksichtigen.



### Wovon handelt deine Geschichte? (= Inhalt)

1. Setze dir ein Ziel und überlege dir, wie deine Geschichte werden soll.

Meine Geschichte soll ...	<input type="checkbox"/> geheimnisvoll	<input type="checkbox"/> spannend
	<input type="checkbox"/> witzig	<input type="checkbox"/> gruselig
	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____ sein.

2. Wähle für deine Geschichte eine Überschrift, die neugierig macht.
3. Erzähle in deiner Geschichte nur ein Ereignis.
4. Beschreibe alles so genau, dass sich die Leserin oder der Leser auskennt.

### Wie ist deine Geschichte aufgebaut? (= Aufbau)

5. Beginne jeden Satz mit dem wichtigsten Satzglied.
6. Verwende Wörter, die genau das ausdrücken, was du sagen willst.
7. Schreibe abwechslungsreich und verwende für eine Sache unterschiedliche Wörter.

### Wie erzählst du deine Geschichte? (= sprachliche Angemessenheit)

8. Schreibe die Geschichte in der Mitvergangenheit.
9. Schreibe vollständige Sätze.
10. Beende jeden Satz mit einem Satzzeichen.

### Wie kannst du Fehler vermeiden? (= sprachliche Richtigkeit)

11. Lies den Text zum Schluss noch einmal durch.
12. Kontrolliere, ob alle Wörter richtig geschrieben sind.
13. Wenn du dir bei einem Wort unsicher bist, unterstreiche es mit Bleistift. Schlage diese Wörter später im Wörterbuch nach.



## Bewertungsbogen für eine Fantasie-Erzählung – für Lehrpersonen

<b>Inhalt</b>		<b>2</b>	<b>1</b>	<b>0</b>
<b>1</b>	Das selbst gesetzte Ziel wird erreicht.			
<b>2</b>	Die Überschrift macht neugierig, verrät aber nicht alles.			
<b>3</b>	Die Erzählung beschränkt sich auf ein Ereignis und ist logisch aufgebaut.			
<b>4</b>	Es wird genau erzählt (beteiligte Personen, Gefühle ...).			
<b>Aufbau</b>				
<b>5</b>	Die Sätze beginnen jeweils mit dem wichtigsten Satzglied.			
<b>6</b>	Die Wortwahl ist angemessen.			
<b>7</b>	Für einen Begriff werden unterschiedliche Wörter verwendet.			
<b>Sprachliche Angemessenheit</b>				
<b>8</b>	Die Geschichte wird in der Mitvergangenheit erzählt.			
<b>9</b>	Die Sätze sind vollständig und die Wortstellung ist richtig.			
<b>Sprachliche Richtigkeit</b>				
<b>10</b>	Wörterbuch oder andere Hilfen wurden verwendet.			
<b>11</b>	Der Text wurde vor dem Abgeben noch einmal durchgelesen.			
<b>12</b>	Gebräuchliche Wörter sind richtig geschrieben.			
<b>13</b>	Seltene Wörter sind richtig geschrieben.			
<b>Gesamtpunkte:</b>				

### So werden die Punkte vergeben:

Zwei Punkte, wenn eine Anforderung vollständig erfüllt wurde. Ein Punkt, wenn sie zum Teil erfüllt wurde. Null Punkte, wenn sie nicht erfüllt wurde.

### Gesamtnote:

### Nutze deine Fehler als Ratgeber!

Komm zu mir, damit wir dein ganz individuelles Trainingsprogramm absprechen.



## Selbstbewertungsbogen für eine Fantasie-Erzählung – für Kinder

Lies eine Fantasie-Geschichte, die du geschrieben hast, genau durch und bewerte dann selbst, wie gut du alle Punkte aus der Checkliste berücksichtigt hast. Kreuze an, was für dich und deine Geschichte zutrifft.



### Wovon handelt meine Geschichte? (= Inhalt)

Meine Geschichte soll ...		<input type="checkbox"/> geheimnisvoll	<input type="checkbox"/> spannend
		<input type="checkbox"/> witzig	<input type="checkbox"/> gruselig
		<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____ sein.

1.	Ich habe mein Ziel erreicht.	ja <input type="checkbox"/>	zum Teil <input type="checkbox"/>
2.	Die Überschrift macht neugierig.	ja <input type="checkbox"/>	zum Teil <input type="checkbox"/>
3.	Meine Geschichte erzählt nur ein Ereignis.	ja <input type="checkbox"/>	zum Teil <input type="checkbox"/>
4.	Ich beschreibe alles genau.	ja <input type="checkbox"/>	zum Teil <input type="checkbox"/>

### Wie ist meine Geschichte aufgebaut? (= Aufbau)

5.	Jeder Satz beginnt mit dem wichtigsten Satzglied.	ja <input type="checkbox"/>	zum Teil <input type="checkbox"/>
6.	Ich habe treffende Wörter verwendet.	ja <input type="checkbox"/>	zum Teil <input type="checkbox"/>
7.	Ich habe für eine Sache unterschiedliche Wörter verwendet.	ja <input type="checkbox"/>	zum Teil <input type="checkbox"/>

### Wie erzähle ich meine Geschichte? (= sprachliche Angemessenheit)

8.	Ich erzähle die Geschichte in der Mitvergangenheit.	ja <input type="checkbox"/>	zum Teil <input type="checkbox"/>
9.	Meine Sätze sind vollständig.	ja <input type="checkbox"/>	zum Teil <input type="checkbox"/>
10.	Jeder Satz endet mit einem Satzzeichen.	ja <input type="checkbox"/>	zum Teil <input type="checkbox"/>

### Wie kann ich Fehler vermeiden? (= sprachliche Richtigkeit)

11.	Ich habe den Text zum Schluss noch einmal durchgelesen.	ja <input type="checkbox"/>	zum Teil <input type="checkbox"/>
12.	Ich habe kontrolliert, ob alle Wörter richtig geschrieben sind.	ja <input type="checkbox"/>	zum Teil <input type="checkbox"/>
13.	Wenn ich mir bei einem Wort unsicher war, habe ich es später im Wörterbuch nachgeschlagen.	ja <input type="checkbox"/>	zum Teil <input type="checkbox"/>



## Unterrichtsmaterialien aus der Reihe ENTREPRENEUR:

- Jedes Kind stärken, Band 1–4 (Primarstufe)
- Lesehefte (Primarstufe): Ideen ins Rollen bringen, Meine Gefühle, deine Gefühle, 20 Euro auf der Spur, Gemeinsam Probleme lösen, Wir schaffen Wert, Verkaufen macht Spaß
- Jugend stärken, Band 1–4 (Sekundarstufe I)
- Less risk – more fun (Brettspiel)
- Ganzheitlich Lernen lernen. Ein Trainingsprogramm für das 21. Jahrhundert
- Warum Achtsamkeit? Ein Trainingsprogramm für Schule, Alltag und Beruf
- Starte Dein Projekt
- Misch dich ein – der Debattierclub
- Changemaker (Kartenspiel)



Bestellung: [www.ifte.at/entrepreneur](http://www.ifte.at/entrepreneur)

**Jedes Kind stärken** ist ein ganzheitliches Lernprogramm für die Primarstufe.

Es ist Teil des „You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges“-Programms, das für Kinder und Jugendliche von der Volksschule bis zur Oberstufe entwickelt wurde.

Alle **Kompetenzniveaus (von A1 = Primarstufe bis B2 = Sekundarstufe II)** stehen auf [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu) auf **Deutsch, Englisch** und zum Teil in fünf weiteren Sprachen zum freien Download bereit.

Unter der Rubrik „**Körper & Geist**“ findet man das *You<sup>th</sup> Start Achtsamkeitsprogramm* und kurze Videos mit Körperübungen zur Aktivierung & Konzentration.



Für das Programm **Jedes Kind stärken** gibt es auch eine eigene Website: [www.jedeskindstaerken.at](http://www.jedeskindstaerken.at)

Dort sind alle Lernunterlagen inklusive Erklärvideos digital frei verfügbar und können gedruckt bestellt werden.

## Nutzungsbedingungen:

Alle Materialien für Lehrer- und Schüler\*innen aus dem „You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges“-Programm stehen unter der Creative-Commons-Lizenz. Sie dürfen die Unterlagen in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten. Voraussetzung ist die korrekte Namensnennung. Sie dürfen die Materialien nicht kommerziell nutzen. Sie dürfen die Unterlagen bearbeiten, aber nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten. Details siehe: [www.creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de](http://www.creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de)

## Haftungsausschluss:

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

## Impressum:

Herausgeber\*innen: **Eva Jambor, Johannes Lindner**

IFTE – Initiative for Teaching Entrepreneurship  
im Tribe.Space, Kandlgasse 19-21, 1070 Wien

Autor\*innen: **Ingrid Teufel, Eva Jambor**

Redaktion: **Martin Obermayr**

Gestaltung: **Peter Stromberger (Layout und Piktogramme), Florian Wagner (Layout), Valentin Mayerhofer (Layout), Helmut Pokornig (Titelbild und Illustrationen), Lukas Philippovich (Infografik „Jedes Kind stärken“), Stefan Torreiter (Smileys),** [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com) (Fußabdruck-Icon von Freepik)

**Diese Unterlage ist gedruckt als Teil von Jedes Kind stärken. Handbuch für Lehrer\*innen, Band 3 erschienen.**

Titel: Jedes Kind stärken. Handbuch für Lehrer\*innen, Band 3

Zweite Auflage: Wien/Salzburg 2020

ISBN: 978-3-200-06319-8

Bestellung: [www.jedeskindstaerken.at](http://www.jedeskindstaerken.at)



© 2020 Initiative for Teaching Entrepreneurship  
[www.ifte.at](http://www.ifte.at)



Die Einführung von **Jedes Kind stärken** an Salzburger Volksschulen wird vom **Land Salzburg** unterstützt.