

Gemeinschaftsgeschichten mündlich erfinden

Anleitung für Erwachsene inspiriert durch den „Geschichtenbaukasten“ von Helga Gruschka, Don Bosco 2015

© andrea karimé 2020
kinderbuchautorin

mehr tipps und infos auf
buchstabenrascheln.com

„Nur und der Geschichtenteppich“ von Andrea Karimé. Zur Erinnerung an die Autorensung

Du brauchst

- Karteikarten A 5 blanko (Du kannst auch Karton in verschiedenen Farben zuschneiden.)
- Die Liste mit den 10 Geschichtsschritten (siehe Seite 2)
- Filzstifte möglichst in 10 verschiedenen Farben
- Beschrifte nun die 10 Karten mit jeweils einem Inhalt der 10 Geschichtsschritte (Figur Ort Wunsch ect..)
Entweder du nimmst unterschiedliche Stifte oder du nimmst 10 verschiedenfarbige Karten
- Jetzt kannst du mit Kindern loslegen.
- Besprich mit Ihnen jeden Schritt und schreibe die Ideen stichwortartig auf die Karten

Welche Geschichte steckt in deinem Teppich?

Viele Grüße von Andrea Karimé



Denkt euch Schritt für Schritt alles gemeinsam aus, aber jedes Kind sollte mindestens mit 1 vertreten sein.

„Nur und der Geschichtenteppich“ von Andrea Karimé. Zur Erinnerung an die Autorensung

Am Ende wird alles aufgenommen (zb einfach mit dem Smartphone) und die SpielleiterIn LehrerIn, PädagogIn kann die Geschichte für die Kinder zum Lesen tippen und ausdrucken.

Wenn die Figur gezündet hat werden die Kinder ganz viele kleine kurze lange dicke dünne usw Abenteuer dazu erzählen.

Du kannst alles abwandeln und verändern. Hauptsache ist: Das Fabulieren macht Spaß. Eine Idee steuere ich meistens auch mit bei, aber wirklich nur eine. Und es muss auch nicht sein!

Welche Geschichte steckt in deinem Teppich?

Viele Grüße von Andrea Karimé

10 Schritte - 10 Karten

1. Schritt: Denkt Euch eine Figur aus: Mensch Tier Märchenfigur Verrücktes wie Lamatiger Hawaiiha usw Beschreibt wie sie aussieht! Stichpunkte auf die erste Karteikarte notieren oder piktografieren
2. Schritt: Nun braucht ihr einen Ort, an dem die Figur lebt. Wie sieht es dort aus? Stichpunkte auf die zweite Karteikarte notieren oder piktografieren
3. Schritt: Wunsch oder Problem. Was wünscht sich die HF schon lange? Was hat sie für ein Problem? Stichpunkte auf die dritte Karteikarte notieren oder piktografieren
4. REISE: Beschluss der HF etwas zu unternehmen. Wohin will sie aufbrechen, um ihr Problem zu lösen? Stichpunkte auf die 4. Karteikarte notieren oder piktografieren!
5. Zauberding: Was nimmt sie mit? Hat sie vielleicht ein spezielles Zauberding? Stichpunkte auf die 5. Karteikarte notieren oder piktografieren!
6. Reisegefährte: Womit reist sie? Stichpunkte auf die 6. Karteikarte notieren oder piktografieren!
7. Hindernis oder Gegenspieler. Was oder wer behindert die HF an der Reise? Was stellt sich ihr in den Weg? Stichpunkte auf die 7. Karteikarte notieren oder piktografieren!
8. Bewältigung. Wie schafft es die Hauptfigur, das Hindernis aus dem Weg zu räumen? Hilft vielleicht das Zaubermittel? Stichpunkte auf die 8. Karteikarte notieren oder piktografieren!
9. Weiterreise und Ankunft. Wo kommt die HF an und wie wird ihr Problem gelöst. Stichpunkte auf die 9. Karteikarte notieren oder piktografieren!
10. Schluss (muss nicht aufsatztypisch sein!) Stichpunkte auf die 10. Karteikarte notieren oder piktografieren!

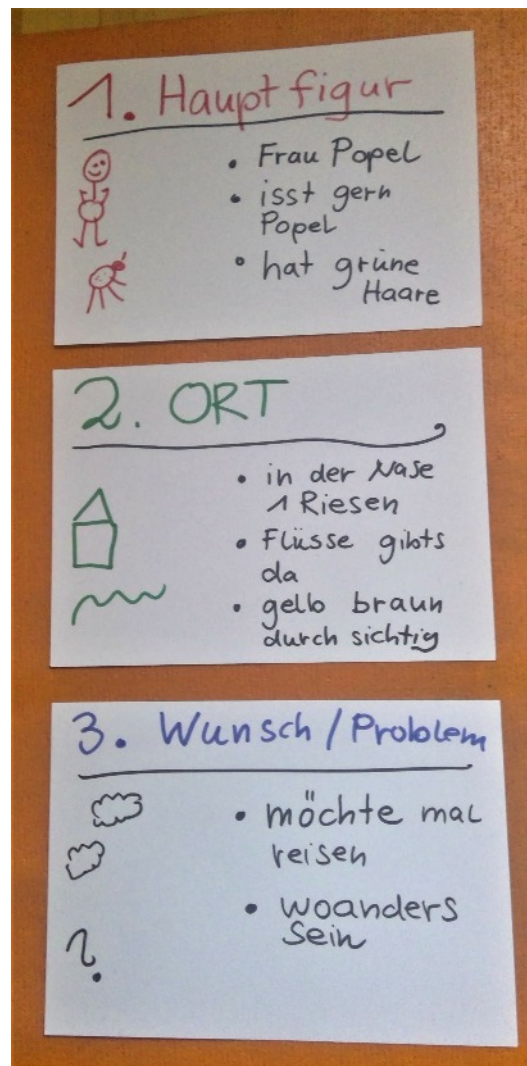
Denkt Euch nun noch 1 Titel aus.

Mit Hilfe der Kinder und Karten wird nun die Geschichte noch einmal ganz erzählt.

Dann wird die Geschichte aufgenommen, oder sofort getippt.

Die Karten werden dafür auf die Kinder verteilt und in der richtigen Reihenfolge in das Aufnahmegerät gesprochen.

So sehen meine einfachen Karten für Kinder aus, die schon lesen können. Für Kinder die noch nicht lesen können, fertigt man Piktogramme oder kleine Zeichnungen an.



TIPP: Oft gibt es mehr Ideen, als die Geschichte braucht. Die kannst du auf Extrakarten notieren und in einer Ideenschachtel aufbewahren für eine andere Geschichte.

TIPP von Helga Gruschka (Der Geschichtenbaukasten Don Bosco Verlag 2015): Wenn du 1 Karte fertig hast, fasse noch mal zusammen, wie weit ihr gekommen seid. So behalten alle den Überblick über die Geschichte.

Und das kommt dabei raus!

Was man über Frau Popel wissen muss

Es war einmal eine Frau, sie hieß Frau Popel. Sie hatte grüne Haare und aß sehr gern Popel. Sie wohnte in der Nase eines Riesen. Dort sah es dunkelgrün aus. Es gab braune, dunkelgrüne, und hellgrüne Flüsse. Und durchsichtige. Eines Morgens wachte Frau Popel auf und hatte einen sehr großen Wunsch. Sie wollte die Welt sehen. Da hatte sie eine Idee. „Wieso fahre ich nicht mal raus in die Welt?“

Sie packte Geld und Popel in ihre Tasche. Und schnappte ihren Roller, der auch fliegen konnte.

Aber ihr fehlte noch was Wichtiges. Zum Schluss packte sie es ein: Ihr Wundermittel. Das Wundermittel bestand aus Fanta und Cola. Das sah recht eklig aus. Und innen waren auch rote Blasen. Dann fuhr Frau Popel mit ihrem Roller los. Auf einmal stand eine Riesenheuschrecke vor ihr. Sie sagte: „Ich will dich fressen, Frau Popel!“

Frau Popel nahm ihr Wundermittel und sprühte es der Heuschrecke entgegen. Die Heuschrecke löste sich in Luft auf. Es blieb nichts mehr übrig als grüne Schatten. Dann flog Frau Popel durch die Welt. Zuerst ging sie zum Bücherladen und las sich ein paar Bücher durch. Dann ging sie noch zum Supermarkt und fragte: „Kann ich einen Popel haben?“ Da sagte der Verkäufer: „Wir haben hier leider keine Popel!“

Aber das störte Frau Popel gar nicht. Sie flog weiter in der Welt herum.

Alle Kinder

Eine ähnliche Methode mit viel Hintergrundwissen findest du in Helga Gruschkas Buch: Der Geschichtenbaukasten
<https://www.donbosco-medien.de/der-geschichtenbaukasten/t-1/1468>

- mehr tipps und infos auf meinem blog buchstabenrascheln.com
- meine onlineschnupper-fortbildungen und kinderworkshops auf andreakarime.de

